

PREPRINT

# La edad de la pantalla: ciberidentidad y narración performática

Vicente Luis Mora

Thank God for that. You can shut them, say, 'Hold on a moment.' You play God to it. But who has ever torn himself from the claw that encloses you when you drop a seed in a TV parlor? It grows you any shape it wishes! It is an environment as real as the world. It becomes and is the truth. Books can be beaten down with reason. But with all my knowledge and skepticism, I have never been able to argue with a one-hundred-piece symphony orchestra, full colour, three dimensions, and I being in and part of those incredible parlors. As you see, my parlour is nothing but four plaster walls.

Ray Bradbury, *Fahrenheit 451*

## Ontología y pantalla

Perdí la sensación de nitidez hace tiempo. El mundo me parece ante todo una ficción: las cosas pasan proyectadas en una pantalla, apenas me conciernen. Se deslizan ante mí, pero no son mías. No puedo modificarlas, ni siquiera comprenderlas. Pasan ante mis ojos, eso es todo.

Sara Mesa<sup>1</sup>

Hay una larga serie de pensadores que de Geertz a Castells, de Meyrowitz a Habermas, han relacionado la proyección moderna de los medios de comunicación de masas con la condición *visual* del sujeto para los demás, con las consecuencias que ello conlleva en su *esse est percipi*. En este sentido J. B. Thompson ha llegado a hablar incluso del yo como *proyecto simbólico*<sup>2</sup>; Andrew Calcutt ha señalado que “Cyberculture is the arena where such subjectivism is more advanced”<sup>3</sup>, y Paul Virilio ha construido teorías sobre el doble a partir de la pantalla del ordenador<sup>4</sup>. Sherry Turkle, en su celebrado estudio *La vida en la pantalla*, demostraba tempranamente cómo las nuevas

---

<sup>1</sup> Sara Mesa, *Cuatro por cuatro*; Anagrama, Barcelona, 2012, p. 155.

<sup>2</sup> J. B. Thompson, *Los media y la modernidad. Una teoría de los medios de comunicación*; Paidós, Barcelona, 1998.

<sup>3</sup> Andrew Calcutt, *White Noise: an A-Z of the Contradictions in Cyberculture*; St. Martin's Press, New York, 1999, p. 72.

<sup>4</sup> “El hombre, deslumbrado consigo mismo, fabrica su doble, su espectro inteligente, y confía la tesaurización de su saber a un reflejo. Una vez más estamos en el ámbito de la ilusión cinemática, del espejismo que produce la precipitación de la información en la pantalla del ordenador”; Paul Virilio, *La estética de la desaparición*; Anagrama, Barcelona, 1998, pp. 50-51.

tecnologías están operando un vigoroso cambio en el reconocimiento del yo, dentro de la sección “El poder omnisciente del ordenador”. En ella dice que “los ordenadores pueden ser extensiones de la construcción del pensamiento por parte de la mente”, de forma que mucha gente considera el interior del PC como parte de su propia *conciencia*<sup>5</sup>. La pantalla del ordenador *cumple la misma función que el espejo*, porque estas personas ven en ellas reflejada su personalidad<sup>6</sup>. Y, en un asombroso *tour de force* psicológico, “en una nueva variante de la historia de Narciso, la gente es capaz de enamorarse con los mundos artificiales que han creado o que ha construido para otros”<sup>7</sup>. La consecuencia de todo ello es la aparición, creemos que sin vuelta atrás, de una *máscara electrónica*<sup>8</sup> que ha de acompañarnos siempre, seamos o no consciente de ello, causada por una imagen digital que es, en sí misma, una distorsión fantasmática<sup>9</sup>. Recordemos la “hipótesis del lago” planteada por Román Gubern para explicar el nacimiento de la identidad humana: es curioso que el propio Gubern termine así su razonamiento: “en el fondo, la superficie reflectante de aquel lago remoto acabaría por constituirse, en nuestra cultura, en la pantalla/espejo en que se agitan las imágenes electrónicas de nuestros televisores contemporáneos. El lago vino a ser algo así como el prototelevisor del alba de la humanidad, para solaz de nuestros lejanos antepasados”<sup>10</sup>. Ello nos permite intentar elevar la visión e intentar la descripción general, lo que hace la pensadora Rosa M<sup>a</sup> Rodríguez Magda en los siguientes términos:

En la sociedad digital el sujeto, a través de los grupos de discusión, los *chats*, los correos electrónicos, asume múltiples identidades. No hay rostro, éste, reconducido a su origen de máscara, se convierte más bien en mascarada. No hay apariencia física sino simulacro, se adopta un personaje (en los videojuegos, pero también en los grupos de información). No hay comportamiento observable sino verbalización, retórica del hipertexto, orden metafórico, ficción. No hay nombre sino pseudónimo. La dirección (no física) como identidad, frente al alma, el lugar del no lugar. Y correlativamente a ello un proceso de desubicación social. Todo esto comporta una aparente disolución de los criterios de identidad. Encontramos a un individuo agazapado tras la pantalla, que se construye con múltiples simulacros fragmentados,

---

<sup>5</sup> Sherry Turkle, *La vida en la pantalla*; Paidós, Barcelona, 1997; pp. 40ss.

<sup>6</sup> He aquí un curioso ejemplo literario: “todo cuanto vemos, incluida la raza humana, es un inmenso holograma concebido por alguien que nos observa, un reflejo en una pantalla plana de una especie de cósmico PC”; Agustín Fernández Mallo, *Nocilla Dream*; Candaya, Barcelona, 2006, p. 128.

<sup>7</sup> Sherry Turkle, *La vida en la pantalla*; ibídem.

<sup>8</sup> “La máscara electrónica: la era electrónica introduce finalmente una cara mediática más, que consiste en los múltiples códigos y claves que nos permiten acceder a diferentes espacios, reales y virtuales a la vez, y cumplir operaciones sin responder a una identidad fija, ni siquiera el nombre propio; la máscara electrónica pone en discusión los límites últimos de las cosas y nos sitúa una vez más en nuestra propia piel, que, ampliada y ‘mejorada’ por la tecnología, vuelve a ser nuestra principal interfaz con el mundo o el lugar mismo de la existencia”; Graziella Trovato, *Des-velos. Autonomía de lo envolvente en la arquitectura contemporánea*; Akal, Madrid, 2007, p. 26.

<sup>9</sup> “En la imagen digital se despliega una estrategia, una disposición constructora de subjetividad que busca enajenar la propia distancia categorial de la modernidad. El sujeto moderno es suspendido operativamente por medio del giro cultural provocado por el D-C [Dispositivo Ciberespacio] porque es en la imagen digital en donde ocurre su control en el exceso del database”; Guillermo Yáñez Tapia, “Imagen digital: la ‘suspensión’ de la distancia categorial moderna”, *Estudios visuales*, nº 5, “24/7: políticas de la visualidad en un mundo 2.0”, enero 2008, p. 121.

<sup>10</sup> R. Gubern, *El simio informatizado*; Fundesco, Madrid, 1987, p. 19.

puede fingir su edad, nombre, sexo, nacionalidad..., presentándose ante los otros asumiendo nuevas personalidades.<sup>11</sup>

Los autores se dividen entre quienes piensan que estos fenómenos son sólo consecuencia natural de un nuevo paradigma informativo o relacional, y aquellos que, en una línea debordiana, consideran que son manifestaciones de una alienación social proveniente de los excesos de la sociedad del espectáculo, como Sadie Plant<sup>12</sup>. Es probable que la razón valorativa esté en un aristotélico punto medio entre ambas posturas, pero ninguna de las dos escamotea o hurta lo esencial, que es la condición *simulacral* del sujeto contemporáneo. La propia Rodríguez Magda aborda el simulacro virtual como uno de los ejes sustentadores de su concepto de Transmodernidad, un concepto que nos interesa por su compatibilidad con lo que hemos definido como Pangea en libros anteriores y porque presenta una imagen de la actualidad libre de todo “falocentrismo”. A juicio de Rodríguez Magda, los modelos moderno y posmoderno no sirven ya para describir correctamente nuestro mundo, ya que con la “triple crisis de la fundamentación –metafísica, empírica y teórica–” de estos modelos historicistas, “las nociones más arraigadas se convirtieron en meros consensos estratégicos. Tras la muerte de Dios y del Ser, a manera de epidemia silenciosa, un extinguirse desfallecido completó la plaga exterminadora: la Realidad, el Sujeto, la Historia... mostraban boqueantes los estertores de la agonía”; y en esa etapa agónica, también asistimos a la aludida desaparición del modelo de sujeto trascendental kantiano: “cual si de cuerpos gloriosos se tratara, felices al fin de deshacernos de la podredumbre de la carne, nos aprestamos a ser imágenes de nosotros mismos, entes aproximativos en un decorado virtual”<sup>13</sup>. La antigua idea de presencia se completa o sustituye por la virtualidad presencial (p. 35) donde el yo alcanza “una visibilidad abrumadora y a la vez resguardada” (p. 43).

Esta condición simulacral del yo contemporáneo cuenta con numerosos testimonios de todo tipo, desde los filosóficos y sociológicos hasta los literarios. En este último sentido, partiendo de los parques temáticos como formas urbanas de existencia ficcional, razona el escritor Ricardo Menéndez Salmón: “Hugo y Menezes (...) estaban ahí pero *eran* otra cosa, ellos mismos simulacro, sueño pasajero, máscara que, precisamente por serlo, permanecía siempre idéntica, inmutable ante el eterno discurrir de los objetos”<sup>14</sup>. Si esto es así –y, como veremos, la ontología de las pantallas de nuestro tiempo invita a considerar que, en parte, puede ser de este modo–, la consecuencia podría ser que “el fantasma deja de ocupar el lugar de exterioridad de la proyección

---

<sup>11</sup> Rosa María Rodríguez Magda, “Hacia una crítica de la razón digital”, ponencia leída en el curso “Cultura digital y ciudadanía”. Universidad Autónoma de Madrid, 12 de julio de 2004, publicada como artículo en *Debats*, nº 87, 2004-2005, pp. 69-79.

<sup>12</sup> “Si la sociedad moderna es un espectáculo, los individuos son espectadores: observadores seducidos por las glamorosas representaciones de sus propias vidas, absortos en las mediaciones de imágenes, signos y mercancías, e intolerablemente constreñidos por la necesidad de vivir exclusivamente en relación con categorías espectaculares y relaciones alienadas”; Sadie Plant, *El gesto más radical. La internacional situacionista en una época postmoderna*; Errata naturae editores, Madrid, 2008, p. 67.

<sup>13</sup> R. M. Rodríguez Magda, *Transmodernidad*; Anthropos, Barcelona, 2004, p. 22-23.

<sup>14</sup> R. Menéndez Salmón, *Derrumbe*; Seix Barral, Barcelona, 2008, p. 75.

objetivada y habita en la interioridad del sujeto”<sup>15</sup>. Como en ese conocido cuento de José Arreola en que el lugar de aparición fantasmática de la amada es el cuerpo del amado, sólo que ahora la *amada* es la propia identidad del amante que la añora.

## Omnipresencia de las pantallas

Fue entonces cuando algunos descubrieron que el Airbus A320 de JetBlue ofrecía televisión por satélite en directo en las pantallas individuales. Y en las cadenas informativas la imagen permanente era la suya: podían ver su avión, el avión en el que estaban, con la rueda torcida, mientras expertos en aviación hablaban sobre las posibilidades de que el aterrizaje de emergencia se convirtiera en una catástrofe. "No podíamos creernos la ironía en la que estábamos metidos: íbamos a asistir a nuestra propia muerte retransmitida por televisión. Era todo demasiado posmoderno", contó luego la pasajera Alexandra Jacobs a la CNN.

*El País*, 23/09/2005

Todas las cosas son transparentes: cesan las escrituras y cae la lluvia dentro de los ojos.

Antonio Gamoneda, *Descripción de la mentira*

Vivimos en una *edad de la cámara* que, como es lógico, presupone también la de la pantalla. Perry Anderson ha señalado en *Los orígenes de la posmodernidad* esa omnipresencia de la pantalla (*Écran total*, se titulaba un ensayo de Baudrillard), de la televisión primero y del ordenador personal después, como una de las claves sociales de final de siglo. En otro lugar hemos apuntado cómo la ontología está sustituyendo sus presupuestos de esencia por los de apariencia: ya no eres en cuanto que eres, sino en tanto que *apareces*:

El análisis más pesimista de esta situación vería en la práctica compulsiva del turista cineasta o fotógrafo la expresión de la necesidad de existir. Sólo estamos seguros de existir hoy si nos vemos en la pantalla, un poco como el estadio del espejo analizado por los psicoanalistas, con la sola diferencia que el yo que nos presenta la pantalla (...) es un yo pasado: "Filmo, luego fui".<sup>16</sup>

En 1984, de Orwell, la omnipresencia del Gran Hermano es correlativa a la de las pantallas en que aparece, y al número de cámaras que graban y controlan a los ciudadanos. Se puede lograr el mismo efecto que los edificios transparentes *cristalizando* las paredes opacas a través de la grabación, secreta o mostrada<sup>17</sup>. Pantallas y cámaras sugieren de igual modo un control sobre el ciudadano, pero las primeras implican un control quizá distinto,

---

<sup>15</sup> José Luis Barrios, *El reino de coloso. El lugar del asedio en la época de la imagen*; Museo Universitario de Arte Contemporáneo, UNAM, México D.F., 2008, p. 68.

<sup>16</sup> Marc Augé, *Ficciones de fin de siglo*, Gedisa, 2001, p. 60. Véase Germán Sierra, "Amor más allá de la pantalla", *Quimera* n° 320-21, julio-agosto 2010, p. 10.

<sup>17</sup> Nótese cómo la transparencia ha pasado de la consideración simbólica positiva ("el estado de transparencia se define como una de las más efectivas y bellas conjunciones de contrarios", Cirlot, *Diccionario de símbolos*; Siruela, Madrid, 1997, p. 156), a configurar una pérdida de valores.

*oblicuo*. Necesariamente detrás de cada cámara que graba hay una pantalla que muestra lo grabado, generando un espacio que Jorge Fernández Gonzalo ha denominado *heterotópico*<sup>18</sup>. En esas oscuras habitaciones llenas de monitores conectados, que podemos ver profusamente en las películas y que abundan en hoteles, edificios públicos, casas de vecinos (hay varias películas sobre esta cuestión: *Acosada*, *Enemigo público*, etc.), furgonetas varias que se mueven por la ciudad, centros de control del tráfico, y un suponemos innumerable etcétera. Estas son las pantallas ocultas. Pero nuestra preocupación son las pantallas que se muestran. Y hay dos tipos de ellas. Las primeras muestran las imágenes captadas por las cámaras citadas; hablamos sobre ello en otro lugar<sup>19</sup>. Las segundas son las que llaman ahora nuestra atención.

En 1997 Michael Di Franza, presidente de una empresa de revelador nombre, Captivate Network, se quedó atrapado en un ascensor. Como Jonás, preso en el vientre mismo de la sociedad capitalista, que no considera sacrificable ni un solo minuto, la espera se le antojó al ejecutivo intolerable. Miró a su alrededor: sólo botones inútiles, falsa madera, junturas. Interminables segundos a solas consigo mismo, de los que surgió un proyecto verificado sólo unos meses después: la colocación de pantallas en los ascensores norteamericanos, idea que le fue encargada a la constructora de elevadores Otis. En Londres, la empresa *Viewrinals* instaló, años más tarde, pantallas en los urinarios de algunos pubs, para que los apurados clientes pudiesen miccionar sin olvidar su destino consumista. A nuestro alrededor en este instante hay televisores en todos los bares, perennemente encendidos; encontraremos sin dificultad pantallas en las discotecas, emitiendo vídeos musicales o imágenes *espectaculares* de accidentes rodados o deportivos; o en pubs donde bebedores solitarios quedan prendidos de las pantallas y se quedan embobados durante horas. En algunos bares castizos, a altas horas de la noche, se conectan a las plataformas digitales que emiten cine porno. En algunas líneas de autobuses urbanos, empresas de calidad infame nos muestran durante el trayecto una programación difusa, casi siempre publicitaria, y en los trayectos interurbanos de autobús nos golpean, a veces tiránicamente, películas de dudoso gusto, como denuncia Jorge Riechmann en su poema “Autocar Madrid-Granada” (*Desandar lo andado*, 2001), o describiese Miguel Espigado en su novela *El cielo de Pekín* (2011): “Las pantallas en las que nosotros, primitivos individuos, nos distraemos durante nuestros traslados interurbanos, no son signo de transformación alguna: en ellas consumimos historietas cuya lógica narrativa ni siquiera roza la sofisticación de las leyendas de *Las mil y una noches*”<sup>20</sup>. Hay pantallas de información en el Metro de Madrid, surtidas por el CMM, Canal Metro, incorporadas ya a los vagones más modernos; también las hay en las

---

<sup>18</sup> “La pantalla es, por tanto, la verdadera área de lo heterotópico, el no-lugar que tanto había temido Platón en sus escritos, una peligrosa forma de dispersión deslocalizada, término productor de espacios que, a través de diferentes formaciones imaginarias, incompatibles entre sí, conforma los laberintos de un universo heterotópico”; J. Fernández Gonzalo, “Heterotopías mediáticas: el lugar de la pantalla”; *Telecapita*, abril 2013, accesible en <http://www.telecapita.org/columnas/maquinasfantasmaticas/heterotopias.html>.

<sup>19</sup> V. L. Mora, “De la videovigilancia literaria al videocontrol de *Black Mirror*”, accesible en <http://blogs.cccb.org/lab/es/de-la-videovigilancia-literaria-al-videocontrol-de-black-mirror/>

<sup>20</sup> Miguel Espigado, *El cielo de Pekín*; Lengua de Trapo, Madrid, 2011, p. 104.

estaciones de tren, avión<sup>21</sup> y autobús, en los museos, en grandes edificios, en las exposiciones, en los ministerios. El diseñador Martín Ruiz de Azúa ideó un “sillón pantalla” de estructura minimal con una funda de E.V.A. (especie espumosa de poliuretano) en el cual pueden proyectarse imágenes de todo tipo<sup>22</sup>; técnicos del MIT y de la empresa E-ink están desarrollando telas y superficies que permitirán adosar en las paredes de las casas láminas gigantescas, en las que podrán aparecer, mediante presión táctil u orden verbal, emisiones televisivas o videoconferencias. Desde 2009 se trabaja en una tecnología barata para crear pantallas enrollables para ordenadores y teléfonos inteligentes. Allá donde vayamos, hay una cámara grabando y una pantalla emitiendo información y publicidad, puesto que eso es lo que va a aparecer en las cajas bobas de los ascensores (una caja dentro de otra caja, dentro de otra caja mayor, el edificio, en la suprema caja de la ciudad). Espacios cada vez más comprimidos y claustrofóbicos, en los que el individuo entra grabado y sale informado, bombardeado de imágenes, *catodizado*. Será cuestión de tiempo que los anuncios publicitarios callejeros que Spielberg incluye en *Minority Report* (2002), proyectados de forma personalizada para cada viandante, se hagan realidad. Se nos han mostrado en telediarios y revistas la instalación de ordenadores con acceso a Internet en restaurantes, bares y peluquerías, para que los clientes *no pierdan el tiempo*. Las pantallas están en los taxis de Nueva York y en los asientos del copiloto en los coches, para que no haga falta mirar por la ventana: como decía Rem Koolhaas, “conceptualmente, cada monitor, cada pantalla de televisión es el sustituto de una ventana: la ida real está dentro, mientras que el ciberespacio se ha convertido en los grandes exteriores”<sup>23</sup>.

Las nuevas generaciones de teléfonos móviles incorporan cámara de fotos, vídeo y multimedia desde el año 2002, creando una prolongación *protética* (Lisa Block de Behar) del ciudadano<sup>24</sup>. Empresas estadounidenses trabajan en ordenadores portátiles incorporados al cuerpo, para acceder en cualquier sitio, incluso caminando; la información se quiere proyectar directamente en las gafas o en la retina, como demuestran las recientes Google Glasses, presentadas en 2013. Los efectos sobre anteriores formas de relación, como la pequeña conversación o *chat talk*, son devastadores. Los desconocidos ni siquiera hacen esfuerzos ya para dialogar, apoyados en la complicidad del móvil que requiere de atención y cuidados. No hay tiempo para hablar o pensar. Sólo para mirar. Ya se ha dicho que no existe el tiempo, sólo la conexión. Sólo la pantalla y el superinformado ciudadano, que, a estas horas, sigue esperando que la pantalla le responda. Jean-Christophe Rufin imagina las cárceles distópicas de *Globalia* (2004) compuestas no por paredes, sino

---

<sup>21</sup> Los arquitectos Diller/Scofidio crearon un proyecto para el aeropuerto JFK de Nueva York, para crear en los inacabables pasillos de transbordo un efecto “limbo”: decenas de pantallas sucesivas emitiendo minipelículas de un segundo de duración. En una de ellas podía verse al propio Ricardo Scofidio sosteniendo un edificio.

<sup>22</sup> Véase revista *Blanco y negro*, ABC 07/01/2001, p. 68.

<sup>23</sup> R. Koolhaas, *Espacio basura*; Gustavo Gili, Barcelona, 2007, p. 61.

<sup>24</sup> “la pantalla de la computadora, la del celular o de sus variantes (...) por razones prácticas, se ha vuelto una suerte de prolongación orgánica, una nueva *prótesis* informática indispensable, obsesiva, progresivamente excluyente, apta para atender aspectos personales, sociales, intelectuales y profesionales de hoy. Nada más accesible y frecuente que las pantallas pero, al margen de las pantallas, nada”, Lisa Block de Behar, *Medios, pantallas y otros lugares comunes*; Katz Editores, Buenos Aires, 2009, p. 235.

por pantallas que no pueden apagarse y que emiten publicidad a toda potencia<sup>25</sup>; Ray Bradbury, en la sociedad horrible de *Fahrenheit 451*, imagina que las paredes pueden ser gigantescas pantallas. La mayoría de la población sacrifica los sueldos en cubrir con ellas dos, tres paredes de la sala de estar. *Todos* desean llegar a tener las cuatro recubiertas de imágenes reluctantes, ensordecedoras, de modo que no puedan ver otra cosa, ni escuchar su propio pensamiento. Esa omnipresencia ha devenido, lamentablemente, real:

Pantallas nos informan; pantallas nos ponen en contacto con el mundo; pantallas nos vigilan; pantallas formulan nuestros deseos y extienden nuestros sentidos; pantallas registran, reproducen, producen, crean; pantallas nos sitian; pantallas trazan las señas de nuestra identidad subjetiva y nuestro inconsciente colectivo (...) Todo, desde nuestros sueños hasta las grandes decisiones que afectan al porvenir de la humanidad parece haberse convertido en un prodigioso efecto de pantalla.<sup>26</sup>

Y esto, volviendo al comienzo de nuestro artículo, tiene consecuencias sobre el individuo y su proceso cotidiano de *anagnórisis* o reconocimiento. Nuestra imagen es, debido a la costumbre de ser grabados –o incluso de grabarnos voluntariamente– en parte catódica, representacional: ya no somos sólo el reflejo en el espejo, sino también en la pantalla. El sujeto debe reconocerse en estos otros espejos, que no siempre devuelven la imagen esperada: “hoy”, escribe Belén Altuna, “la multireproducción de nuestra imagen por todos los medios posibles va pareja a la multiplicidad infinita de gestos, posturas y actitudes. Y es que la extrema facilidad de plasmación lleva su propia cruz a cuestas: la espontaneidad (o ignorancia de que uno está siendo grabado o fotografiado) tiene como fruto que en muchas imágenes uno no se reconozca, aparezca haciendo muecas o con un semblante grotesco”<sup>27</sup>. La posibilidad de difusión de una foto donde uno no se reconozca o no aparezca agraciado puede resultar traumática para algunas personas. Este es un asunto que hace apenas 15 años podría preocupar sólo a personas famosas, pero hoy cualquier persona puede asistir a la reproducción global de su imagen sin posibilidad de controlarla o limitarla, con sus indeseables consecuencias.

## Notredad electrónica

un cuerpo perdido pilotando una personalidad virtual.

Óscar Gual, *Cut and roll*

Se ha escrito mucho sobre la identidad digital (...) Pero no se ha debatido casi nada acerca de la importancia de ser nadie –no alguien diferente, sino nadie en particular–.

Nicholas Negroponte<sup>28</sup>

En nuestra tesis doctoral hemos abordado los temas de la *notredad* (la configuración negativa de la personalidad a través del *nadie*) y la ontología

---

<sup>25</sup> J.-C. Rufin, *Globalia*, Anagrama, Barcelona, 2005, p. 62.

<sup>26</sup> Eduardo Subirats, *Culturas virtuales*; Biblioteca Nueva, Madrid, 2001, p. 7.

<sup>27</sup> Belén Altuna, “El extraño en el espejo”, *Revista de Occidente*, nº 358, marzo 2011, p. 80.

<sup>28</sup> N. Negroponte, “Ser anónimo”, *Wired*, octubre 1998.

negativa posibilitada por las redes sociales: anonimato digital, disolución, seudonimato, etc. La literatura sobre estos temas es vasta, pero en la actualidad inmediata muchos de los datos anteriormente expuestos deben ser vistos a la luz de la nueva *ciberfilosofía*, que merece, como ha señalado uno de sus estudiosos, José Luis González Quirós, numerosas reservas intelectuales<sup>29</sup>. El hecho de que lo digital esté presente en la conformación de la nueva subjetividad nos obliga a tener en cuenta este conglomerado de teorías, que genera asimismo instrumentos para la teoría estética; más adelante expondremos algunos campos semánticos de futuro para la literatura. Comenzando a estudiar el impacto de las tecnologías en la disolución de la identidad lo primero que debemos reconocer es que, como apunta Meri Torras, se han producido algunos cambios debido a la introducción de las mismas, que deben ser estudiados en profundidad:

Si la difusión de un utensilio que ahora nos parece cotidiano, común e incluso vulgar como el espejo (...) suscitó una percepción *diferente* de la propia identidad (y probablemente acabó generando lo que desde Rousseau y sus *Confesiones* entendemos como *autobiografía*), ¿cómo vamos a pretender que la inmersión en la era digital no acabe suponiendo un cambio de percepción y representación del yo? <sup>30</sup>

Pero tan peligroso como quedarse corto en la evaluación de los cambios, o quizá más, es sobredimensionarlos. Así, a mi juicio, lo hace el pensador canadiense Derrick de Kerckhove, quien sostiene en *La piel de la cultura* que el conglomerado de psicotecnologías (tecnologías que implican procesamientos de información que antes correspondían por completo al individuo) y la creación de conciencias *medias* a través de las encuestas y otras demoscopias que crean una especie intermedia de conciencia entre el individuo y la globalidad, así como la aparición de actividades que no son ni públicas ni privadas, como ver la TV o acceder a la Red, crean un entorno psicotecnológico que sustrae funciones a la mente humana y elimina (él dice *sustituye*) una parte de su conciencia. Desde luego, creemos que esto no ha acontecido de momento, con independencia de que se estén dando algunos pasos técnicos, experimentales, para que algo así pueda suceder en un futuro remoto. A día de hoy estamos seguros de que el ciudadano distingue fácilmente las opiniones demoscópicas y las tecnologías de su propia conciencia. Sabe que de las primeras puede deshacerse apretando un botón, mientras que de su propia conciencia no puede deshacerse nunca en tanto esté despierto. A propósito de divagaciones de este jaez, entre otras las del atrevido Perry Barlow, el sensato Mark Dery decía “es una especie de extraña recuperación de McLuhan y Teilhard de Chardin, de la noción de que el globo tienen una suerte de conciencia planetaria. Pero esta forma de holística está a un paso de la retórica escatológica y medio trascendental que se utiliza para explicar la dinámica de la revolución informática”<sup>31</sup>. Es una de las nuevas

---

<sup>29</sup> Cf. José Luis González Quirós, en *El porvenir de la razón en la era digital*; Síntesis, Madrid, 1998.

<sup>30</sup> M. Torras, “Internet como escenario de inscripción del sujeto posthumano”, en Laura Borrás (ed.), *Textualidades electrónicas. Nuevos escenarios para la literatura*; UOC, Barcelona, 2005, p. 147.

<sup>31</sup> Entrevista para Babelia; *El País*, 13 de junio de 1998. Arno Schmidt, desde la ciencia ficción, había escrito lustros antes: “la acumulación de la inteligencia en porciones cada vez más grandes (...) habla a favor de esta reconstrucción del demonio también desde el punto de vista espiritual”, y lo llama *Leviatán* en su novela homónima (*Leviatán. Espejos negros*;

formas de “abstracta *universalitas*” que según Félix Duque, nos ha legado la modernidad a modo de aporía:

resulta bien paradójico comprobar que la civilización occidental se haya asentado *ideológicamente* en la exaltación del individuo (culminando en el *American Dream*), cuando *de facto* muestra el curso de su historia una progresiva depreciación de la *singularidad*, sarcásticamente sustituida hoy por el *uomo qualunque*, por cada *quisque*, tan maleable e intercambiable como los productos standardizados de la sociedad de consumo (...) Por decirlo en términos de la lógica clásica: la *universitas* u *omnitudo* (*Allheit*: conjunto de elementos, distributivamente tomados) se ha convertido al cabo en una abstracta *universalitas* (*Allgemeinheit*), llegando así los hombres y los entes a ser *contados* (que no tenidos *en cuenta*), como *casus datae legis* (...) <sup>32</sup>

Algunos postulantes de que la dispersión *práctica* de la identidad no es nociva, como Sherry Turkle, se fundamentan en opiniones como las del psicólogo social Kenneth Gergen, que habla de “yo saturado”, y de que “el centro falla como sujeción”<sup>33</sup>: ya hemos visto que quien desee abundar en estas teorías no tendrá que leer a Gergen, sino acudir a *El anillo de Clarisse*<sup>34</sup>, del escritor Claudio Magris, ensayo en el que el autor italiano expone con abundantes citas de Maupassant, Walser, Nietzsche, Kafka, Musil y otros autores cómo la desaparición del centro del individuo ya está descrita desde finales del siglo XIX (el anillo de Clarisse, tomado de un texto del autor de *Aurora*, es el prototipo de objeto sin centro), y aun antes<sup>35</sup>. Pero todos estos autores, y también Gergen, hablan de una situación *mental* que requiere, para el desarrollo del individuo, un *caer en la cuenta*, una limitación consciente de sus efectos, si la superación del problema no es posible. Por el contrario

---

Minotauro, Barcelona, 2001, p. 34; traducción de Octavio Di Leo, Florian von Hoyer y Guillermo Piro). El físico Frank Tipler en *La física de la inmortalidad* habla de un *supercerebro* cósmico; gigante, pero defectuoso.

<sup>32</sup> F. Duque, *El cofre de la nada. Deriva del nihilismo en la modernidad*; Abada, Madrid, 2006, p. 15.

<sup>33</sup> Citado en Sherry Turkle, *La vida en la pantalla*, op. cit., p. 324. Louis Zurcher habla de “yo cambiante”. El ensayista José Antonio Marina cita en *Crónicas de la ultramodernidad* (Anagrama, Barcelona, 2000) algunas variantes de esta teoría. El novelista Óscar Gual habla en su novela *Cut and roll* de “un cuerpo perdido pilotando una personalidad virtual” (DVD Ediciones, Barcelona, 2008, p. 116), y explica el modo en que puede *identificarse* a una persona a partir de sus avatares virtuales y de los rastros informáticos dejados en la Red (pp. 114-117). Alberto T. Blandina, Carolina Otero, Sergio Velasco y Maxi Villarroya explican asimismo cómo hacer *nicknames* o seudónimos significativos y atrayentes en *Hotelº postmoderno*; Inéditor, A Coruña, 2008, p. 160.

<sup>34</sup> C. Magris, *El anillo de Clarisse: tradición y nihilismo en la literatura moderna*; Edicions 62, Barcelona, 1993.

<sup>35</sup> Véase este texto de Schopenhauer de 1828, nada menos: “el término *yo* es en el fondo la mayor equivocación y constituye la fuente de todo engaño” (*Manuscritos berlineses*; Pre-Textos, Valencia, 1996, p. 236). Hay varias opiniones similares en el libro. En un poema irónico titulado “Yoear”, escribe Juan Hidalgo: “La fundación 28-6-15 encomendó a varios sabios y artistas la tarea de individuar el sonido más característico emitido por el hombre / (...) finalizado el plazo y congregada de nuevo una sesión extraordinaria, el presidente dijo: escuchamos. // y el sabio más anciano respondió: estadísticamente el sonido más característico emitido por el hombre es YO. // y el más anciano de los artistas continuó: el león ruge, el gato maúlla, el perro ladra, el asno rebuzna y el hombre YOEA, sí señores, YOEA, YO-E-A. // a la fundación 28-6-15 deberemos siempre este gran descubrimiento” [incluido en José María Parreño y José Luis Gallero (eds.), *Ocho poetas raros (conversaciones y poemas)*; Árdora, Madrid, 1992, p. 163]. Véase también el poema de Pilar Adón “Yo”, en VV.AA.: *Todo es poesía menos la poesía. 22 poetas desde Madrid*; Ediciones Eneida, Madrid, 2004, p. 20.

Negroponte, Kerckhove y otros postulantes del avatar cibernético son partidarios de que, al ser un problema *ínsito* al hombre moderno, ¿por qué hay que superarlo o contenerlo si hay medios tecnológicos que permiten su *libre expresión*<sup>36</sup>? Siguiendo esta lógica podríamos decir que para qué reprimir los instintos atávicos, las pulsiones sexuales y la agresividad contra los otros, si las tiendas están llenas de pistolas diciendo *úsame*. Kerckhove dice que las psicotecnologías crean las condiciones para un *yo expandido*<sup>37</sup>. Sabemos que un yo expandido es un yo inflado, una excrecencia identitaria tecnológica expandida al infinito comunicacional. Otra cosa es la consideración –en unos términos limítrofes a la *alteridad social íntima* que hemos visto en otro trabajo–, la *subjetivización comunitarista* que están produciendo las tecnologías de la información, sobre las que sí se puede insistir, sobre todo porque aluden a colectivos de personas empeñados en disolver ciertas características disímiles de su personalidad a la hora de relacionarse con otras, para incentivar o poner énfasis en aquellas que los unen, de modo que el resultado es un *lugar de identidad común* con características específicas: como ha expuesto José Luis Brea, “se anuncia la aparición histórica de una nueva forma de subjetivación (...) que deja atrás – como artífice, no menos que como destinatario– al viejo sujeto individual moderno, ese sujeto singularísimo de la *Bildung* que no menos resultaba que producía una formación de la cultura que le tenía como su producción más preciada –y característica–. En su lugar, el nuevo sujeto multitudinario y colectivo que es no sólo el destinatario natural de estas nuevas formas de la cultura (...) sino también el artífice colectivizado y comunitarista de su producción, el gestor de su creación –como tal, creación colectiva–”<sup>38</sup>. De aquí parten varios movimientos cibernéticos de *socialización* subjetiva: los colectivos anónimos defensores del plagiarismo utópico, como el norteamericano Critical Art Ensemble; los grupos que vigilan la veracidad de los medios, como The Yes Men; los colectivos de pensamiento como Cibergolem o Todoazen; los grupos críticos como Anonymous, Rebellion.org o Nodo50.org; los ciberlibertarios, los ciberliberales, los movimientos colectivos a favor del copyleft y la creación mancomunada de software libre, y un larguísimo etcétera de *multisujetos* muy activos y con no poca presencia social. Pero está claro que son “sujetos” utilizando el término desde una perspectiva muy amplia y, desde luego, sin abandonar nunca lo metafórico o lo simbólico.

---

<sup>36</sup> “Dentro de la tele (...) los contertulios debaten acerca de Freedomlance, un videojuego de rol multijugador masivo (...) en el que podrás definir una personalidad persistente y asumirla en este mundo paralelo de fantasía medieval. Cuando te desconectes, tu alter ego dormirá y cuando te conectes despertará para buscar tesoros y matar legendarios dragones. (...) Jugadores de todas partes pasan ya más tiempo como personajes digitales que como seres biológicos”; Óscar Gual, *Cut and roll*; op. cit., p. 53.

<sup>37</sup> “La idea de subjetividad compartida en RV [Realidad Virtual] es sólo un ejemplo extremo de lo que ya es común en las comunicaciones en Red. El efecto de éstas consiste en expandir el yo desde el espacio mental privado a un espacio mental compartido, mientras se retiene el espacio social inmediato para la esfera privada. (...) El *yo-on-line* no se apoya en el tiempo ni en el espacio, y es inconfundiblemente presente”; Derrick de Kerckhove, *La piel de la cultura*; Gedisa, Barcelona, 1999, p. 231.

<sup>38</sup> J. L. Brea, *Cultura\_RAM. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*; Gedisa, Barcelona, 2007, pp. 27-28. Véase también Eloy Portillo y Juan Hartza, “Los sujetos ante el mundo digital”, *Archipiélago* n° 23, 1995, p. 24.

## La recreación literaria de la identidad con sustratos digitales

Me miran, luego soy.

Germán Sierra, *Intente usar otras palabras*

En la construcción del yo social, todos necesitábamos mentiras.

Bruno Galindo<sup>39</sup>

Debemos tener en cuenta que el lugar natural del sujeto mediado o mediático, del *electrotro*, es Internet, y en él aparece en la mayoría de casos como texto, o como suma de texto más imagen. Las descripciones de perfil en redes sociales, los propios “estados” o *tuits*, suelen ser texto, mediante el cual el sujeto *aparece* telemáticamente y se *representa* ante los demás. De ahí que sea natural que la literatura contemporánea se haya convertido, de forma veloz, en un campo nutrido de ejemplos de sujetos digitales y de *notros*, ya que el escritor de nuestros días suele participar en redes sociales y tomar notas o elementos de ellas para construir sus ficciones. Vamos a analizar este proceso.

Si una de las formas clásicas de metafictionalidad era la presencia del autor del texto dentro del relato haciendo referencia al mismo, es preciso tener claro hasta qué punto hoy las formas de presencia avatárica son correlatos de esas prácticas de omnisciencia creativa dentro de la narración. En varias ocasiones, como luego veremos, la creación del avatar digital del autor es parte de la trama de la obra, que luego suele derivar en la exploración de la conflictiva relación del autor con esa personalidad digital creada *ex novo*.

Al respecto de la subjetividad en la literatura digital, ha escrito Katherine Hayles: “The subjectivity performed and evoked by this text differs from traditional print novels in subverting, in a wide variety of ways, the authorial voice associated with an interiority arising from the relation between sound and mark, voice and presence”<sup>40</sup>. Este hecho, constitutivo en la literatura digital, comienza a notarse cada vez más en la tradicional aunque, como hemos visto en *El lectoespectador* (2012), la diferencia entre ambos tipos de literatura cada vez es más dudosa y lábil, por cuanto *toda* la literatura es ya digital de algún modo. En cualquier caso, la literatura publicada en libro, si preferimos esta denominación por más reconocible y cómoda, parece anclarse cada vez más en el segundo elemento apuntado por Hayles, en la tensión entre voz y presencia. Sobre todo, en la forma que uno mismo como escritor, o los personajes de una obra, pueden ser presentados como otros, deslizamientos favorecidos por la tecnología y la *actio in distans*, que es como Peter Sloterdijk entiende la experiencia comunicacional de las nuevas tecnologías. Para entenderlo mejor podríamos dar un pequeño salto al arte para volver después a la literatura; ese salto nos lleva a la obra de la fotógrafa Wendy McMurdo, conocida por su serie de retratos de hermanos gemelos. En realidad, McMurdo utilizaba las posibilidades de la técnica fotográfica para retratar dos

---

<sup>39</sup> Bruno Galindo, *El público*; Lengua de Trapo, Madrid, 2011, p. 134.

<sup>40</sup> N. Katherine Hayles, *Electronic Literature. New Horizons for the Literary*; Notre Dame Press, Indiana, 2008, p. 186.

veces a la misma persona como si fueran dos distintas, efectuando ligeras alteraciones de peinado o postura, estableciendo una inquietante tensión entre dos formas similares de la misma identidad desdoblada. El objetivo era la creación a propósito de una esquizofrenia, captada en un momento posterior al descubrimiento, donde el yo usurpado intenta aceptar la presencia del usurpador y negociar la convivencia. En literatura, como apuntase Agamben, hay una forma de disolución de la subjetividad muy parecida, “una figura especial de heteronimia, denominada ‘seudonimia cuadrática’ u ‘homoseudonimia’, sobre la que ha escrito Giorgio Manganelli. Consiste en utilizar un seudónimo absolutamente idéntico al nombre propio. Un día, un amigo le informa de que se ha enterado de la publicación de un libro suyo, pero él no lo sabe, si bien ya otras veces había sucedido que con ‘personas juiciosas’ le comunicaran que habían visto libros con su nombre y apellido expuestos en escaparates de librerías de prestigio. La (*seudonimia*) lleva al extremo la paradoja ontológica de la heteronimia, porque aquí no sólo un *yo* cede su lugar a *otro*, sino que este *otro* pretende no ser tal *otro*, sino identificarse con *yo*, cosa que *yo* no puede hacer otra cosa que negar”<sup>41</sup>. Tanto en las fotografías de McMurdo como en estos desplazamientos homófonos, se crea una grieta insalvable entre las dos versiones de la misma identidad, y el relato se establece precisamente en la imposibilidad de salvar el hiato.

Otras formas menos extremas o más familiares hacen referencia a las diversas modalidades de alteridad digital. El escritor polaco Andrzej Stasiuk ha comentado cómo el individuo ya no busca, como antiguamente, la redención, y que el poder salvífico de la misma ha sido sustituido por “la posibilidad de convertirse en otra persona”. Según Stasiuk, “es muy probable que la cantidad de seres digitales, de celuloide y análogos que conocemos en el transcurso de una vida terrenal ande muy cerca del volumen de los mismos que la vida eterna y la resurrección de la carne podrían ofrecernos. (...) Cuando hojeamos esas revistas de fotos e ilustraciones llamativas, tenemos la impresión de que nos cuentan básicamente una historia referida a los modos diversos en los que podemos rehacer nuestra personalidad, empezando por las dietas, nuestro entorno y nuestros hogares, y llegando incluso a la reconstrucción de nuestra estructura psíquica, un proceso que, habitualmente, recibe el nombre en código de invitación a ‘ser uno mismo’”<sup>42</sup>. Ya vimos antes de qué formas un individuo contemporáneo podía cambiar su vida retocando digitalmente su imagen o quirúrgicamente su aspecto físico. Pero queda todo un mundo de posibilidades virtuales. Ahondando en este sentido, Meri Torras escribe que “la identidad en el mundo virtual ofrece unas posibilidades nuevas, imparables, que tendrán consecuencias. De entrada, la red permite una reversibilidad en los roles de género y roles sexuales que no tiene el transgenerismo ni siquiera el travestismo en el mundo que llamamos ‘real’, que depende de prácticas quirúrgicas o tratamientos hormonales (que antes tampoco existían) y ahora hacen posible que nos convirtamos en *gendernauts*, o navegantes entre géneros; entre todos los posibles e imaginarios”<sup>43</sup>. A este

---

<sup>41</sup> Giorgio Agamben, *Lo que queda de Auschwitz*; Pre-Textos, Valencia, 2005, p. 137.

<sup>42</sup> Citado en Zygmunt Bauman, “La libertad en la era de la modernidad líquida”, *Mundo-consumo. Ética del individuo en la aldea global*; Paidós, Madrid, 2010, p. 256.

<sup>43</sup> Meri Torras, “Mariz Hipertext/sexual. Internet como escenario de inscripción del sujeto posthumano”, en Laura Borrás (ed.), *Textualidades electrónicas. Nuevos escenarios para la literatura*; UOC, Barcelona, 2005, p. 147.

respecto cabría recordar las experiencias de Beatriz Preciado con las hormonas masculinas narradas en su *Testo yonqui* (2008). Digamos que hay dos modelos de duplicación de identidad, el analógico o 1.0 y el digital o 2.0; en el primer modelo de sustitución o simulación de existencia la intervención se opera directamente sobre el cuerpo (cirugía y/u hormonas), y su representación cinematográfica sería *La piel que habito* (2011), de Pedro Almodóvar. En el segundo modelo, que en realidad consiste en la creación de una interfaz técnica entre la personalidad de origen y la sustituta o simulada, y su materialización fílmica sería *Eva* (2011), de Kike Maíllo.

### **Del “cuando me paro a contemplar mi estado” al “estado” de Facebook**

En el Renacimiento, el solipsismo del sujeto poético suele explicarse con el conocido soneto de Garcilaso que principia “Cuando me paro a contemplar mi estado”, pieza que para El Brocense tenía ecos de Plutarco pero que dio pie a Herrera para erigir toda una teoría del soneto<sup>44</sup>. El “estado” más popular en nuestros días es, desde luego, el estado de Facebook, que es el nombre que recibe cada una de las anotaciones del usuario en su muro. Esta rápida difusión de las redes sociales en general y de Facebook en particular, con más de mil millones de usuarios en todo el mundo en 2013, explica que hogaño una de las formas más extendidas de creación de personajes (lo cual incluye otra forma de homoseudonimia, que sería la del propio escritor tratándose como personaje homónimo) es la de la gestión de los perfiles en redes sociales. Sea mediante la actualización del estado del perfil que, como ha apuntado Raúl Minchinela, es una forma contemporánea de la narrativa subjetivista<sup>45</sup>; sea mediante la creación de personajes falsos que interactúan con otros internautas como si fueran reales, la utilización de perfiles abunda en el desdoblamiento autorial, en la búsqueda de nuevas formas de expresión de la subjetividad, en la consideración *espectacular* de la imagen (propia o de la creación propia), y en la performatividad teatral de nuestra aparición en público. Como ha explicado Jorge Fernández Gonzalo, “la vida como narración es un tema común, añejo, tanto o más que la propia literatura. Sólo que en la época de los bits y los bytes nuestro perfil de usuario en la existencia acostumbrada se ha visto invadido por una cantidad abrumadora de signos que acentúan la retórica de lo ficticio. No dejan de ser procedimientos narrativos, por otro lado: desde los personajes (avatares) en que nos hemos convertido para la gran novela hipermedia de nuestros días hasta las concisas declaraciones líricas con las que doy fe de mi estado a través de mi muro de Facebook, no dejamos de referir nuestra vida por todos los canales posibles. La intimidad precisa del equipaje narrativo para desenvolverse, las pasiones exigen cierto desarrollo novelesco, útiles de escritor para que su existencia pase por real en sociedades hipercodificadas como la nuestra”<sup>46</sup>. O, como ha

---

<sup>44</sup> Cf. Pedro Ruiz Pérez, “Las Anotaciones del Brocense. Retórica e ideas poéticas renacentistas”; *RILCE*, IV, 2, 2008, p. 76.

<sup>45</sup> Raúl Minchinela, “Las actualizaciones y el sacrificio de las historias”, *La Vanguardia*, 16/12/2009.

<sup>46</sup> Jorge Fernández Gonzalo, *Filosofía zombie*; Anagrama, Barcelona, 2011, pp. 98-99.

dicho Germán Sierra: “cómo interactuar en un mundo atiborrado de teatro gratuito, de absurdas representaciones sin sentido. Cómo saber quién está interpretando; cómo ser consciente de cuando uno mismo está interpretando”<sup>47</sup>. La poeta Sara Gallardo ha reflexionado sobre estas formas performáticas de *autoría ficcional*:

A falta de un análisis más profundo, la conclusión general a la que se puede llegar es que los límites cada vez más difusos entre vida profesional y personal son en el caso de los escritores, y más en el de los escritores jóvenes que empiezan a abrirse camino, una realidad, sin ser ellos en gran medida responsables. Del mismo modo, nos encontramos ante un nuevo fenómeno: el del escritor-personaje, que, si bien ya existía antes de la revolución digital, ahora ha cobrado mayor presencia, sobre todo entre los nuevos creadores, que producen una literatura exclusiva para Internet, sin perjuicio de que salga publicada posteriormente en papel, y en la que mezclan su vida personal y profesional a partes iguales, con una evidente desnudez autobiográfica. Ese escritor-personaje debe no solo gestionar su inesperada proyección pública, sino al mismo tiempo formarse como escritor y como lector, en un entorno difícil de gobernar y sobresaturado de información.<sup>48</sup>

Las redes sociales son un lugar ideal para modelar la identidad de uno. Como escribe Catheryn Kilgarriff hablando de escritores, “la explosión de los lugares sociales en internet es una vía más que aceptable para *masajear* tu identidad pública, publicando únicamente fotos tuyas con iluminación favorecedora, escribiendo sobre las chulas y esotéricas novelas que acabas de leer e incluso incluyendo archivos donde los demás puedan escuchar tu propia música rock”<sup>49</sup>. Veamos un ejemplo narrativo en el que queda clarísima la conciencia de los autores actuales de este nuevo estatus y la voluntad que ponen para *modelizarse* o adaptarse a los modelos electrónicos establecidos:

-¿Pero usted se ha leído mi libro?

-No, pero ese no es el caso. El caso es que no puedo hacerme cargo de libros que no pueda vender, no es honesto por mi parte encargarme de obras, u escritores, que acabarían enterrando, que no pueda atender como se merecen. Mucha suerte...

-Pero escuche, el libro es bueno, a mí me gusta, ya sé que todos dirán lo mismo, pero sólo le pido que lo lea (...) Me he pasado cuatro años observando a mis conciudadanos, soy un espía de la escritura, un fotógrafo de las letras, amo la vida que me rodea y quiero retratarla, mostrarla. ¿Cien páginas más estarían bien? En dos semanas puedo tenerlas, yo duermo poco. (...) Y ahora mismo me pongo comentarios y contador en el blog, y hago crítica y contracrítica, polémica y glamour; y en diez días tengo ochocientos amigos en facebook, se lo prometo, que cuando quiero soy muy socialble, ¿me oye? Lo que la gente quiere, eso es ¿verdad? ¡Novios! Sol y yo como uña y carne, inseparables, en boda estamos pensando, me sacaré muchas fotos junto a ella, pondré cara de bueno, de malo, de escritor...<sup>50</sup>

Otro buen ejemplo de cómo utilizar literariamente estos ejercicios de reconstrucción del ego estaría en una novela de Carlo Padial: “Por la tarde, en la residencia para extranjeros (...) Stefan se fotografía desnudo. Luego se viste y se hace unas fotos más, ahora leyendo a Jonathan Franzen. Después sube la

---

<sup>47</sup> Germán Sierra, *Intente usar otras palabras*; Mondadori, Barcelona, 2009, p. 144.

<sup>48</sup> Sara R. Gallardo, “Jóvenes, poetas y digitales”, revista *Mamajuana*, accesible en abril 2012, [http://www.mamajuanadigital.com/single.php?blogpost\\_id=124&fb\\_source=message](http://www.mamajuanadigital.com/single.php?blogpost_id=124&fb_source=message).

<sup>49</sup> Catheryn Kilgarriff, “The internet and its uses”, in Rebecca Gillieron and Catheryn Kilgarriff (eds.), *The Bookaholics' Guide to Book Blogs*; Marion Boyard Publishers, London, 2007, p. 129.

<sup>50</sup> Dr R(JRamallo), *Cucarachas con Chanel*; Ediciones Idea, Tenerife, 2011, p. 110.

mejor de estas últimas fotografías a su perfil de Facebook. En la foto seleccionada lleva una camiseta de los Ramones. Jonathan Franzen y los Ramones, el colmo del eclecticismo. También le encanta resaltar su nariz, marcar el terreno. Contempla la imagen en Facebook, satisfecho. ‘Soy un cerdo irresistible’, escribe en su muro, contemplando su propia foto”<sup>51</sup>. La exageración narcisista no se expone como resultado, sino como *proceso*, revelando hábilmente el razonamiento interior del personaje.

## Conclusión

Las tecnologías que han ido apareciendo desde los años noventa del pasado siglo hasta nuestros días han creado un nuevo teatro de operaciones del sujeto, en el que ha podido ahondar en los procesos de disolución subjetiva comenzados en los siglos anteriores. Sin entrar ahora en si el sujeto cartesiano o el trascendental kantiano fueron o no simples construcciones sin un auténtico respaldo detrás, es innegable que hoy las formas de *aparición* del sujeto lo convierten en una pura performance cuando esta representación se “materializa” a través de los píxeles de una pantalla.

El arte y la literatura contemporáneos son muy conscientes de esa percepción generalizada del *notro* y del *electro* de nuestros días, y han buscado en sus pautas de actuación modelos de construcción de personalidades ficcionales – que suponen, en cuanto reelaboración, otras tantas destrucciones de la identidad anterior–. Esto también supone un ahondamiento de procesos históricos, por cuanto “en la novela posmoderna, el sujeto perceptor ya no se considera una entidad coherente, generadora de sentido; su percepción de la realidad y la fantasía no se articula en oposiciones binarias totales, sino en un juego inestable de coexistencia que termina con la superposición de ambas: el sujeto esquizofrénico de Jameson”<sup>52</sup>. En la novela *pangeica* de nuestros días, el sujeto es aún más deslavazado y mutante que el posmoderno, y copia o clona modelos de construcción subjetiva que, como los de las redes sociales, levantan un simulacro de persona (pero un simulacro *operativo* y comunicante) en cuestión de minutos.

Como ha explicado Virgilio Tortosa, “la gran característica de nuestro tiempo es una suerte de *hibridez* disolvente o construcción de *identidades efímeras*. La nueva composición de la identidad desmaterializada y alternativa es una máquina esquizofrénica de identidades cambiantes y ajustables a los deseos”<sup>53</sup>. La máquina deseante subjetiva encuentra en la máquina ciberespacial de Internet acomodo natural a sus posibilidades de expresión y de representación constante, mediante *updates* o actualizaciones. La narración de nuestro tiempo comienza a ser hija de esta inmediatez y de esta

---

<sup>51</sup> Carlo Padial, *Erasmus, orgasmus y otros problemas*; Libros del Silencio, Barcelona, 2012, pp. 152-53.

<sup>52</sup> M. del Pilar Lozano Mijares, *La novela española posmoderna*; Arco Libros, Madrid, 2007, p. 164.

<sup>53</sup> V. Tortosa, “Sujetos mutantes: nuevas identidades en la cultura”, en Dolores Romero López y Amelia Sanz Cabrerizo (eds.), *Literaturas del texto al hipermedia*; Anthropos, Barcelona, 2008, p. 263.

*performance* continua donde somos lo que exponemos, hasta que expongamos, en cuestión de minutos u horas, otro *yo* diferente al anterior.