

La cultura digital: el espacio de los pequeños gestos

Humberto Valdivieso
Universidad Católica Andrés Bello
hvalivieso@ucab.edu.ve

Resumen

este artículo estudia la cultura digital como un ambiente o atmósfera bio-electrónica donde el gesto constituye la síntesis expresiva de la experiencia humana contemporánea. Asimismo, explora al interior de esta cultura la relación del gesto con la promiscuidad como el espacio y el pospresente como el tiempo del Eros electrónico.

Palabras clave: digital, semiótica, gesto, Eros, contemporaneidad

Digital Culture: The Space of Small Gestures

Abstract

This paper studies digital culture as a bio-electronic environment or atmosphere where the gesture constitutes an expressive synthesis of the contemporary human experience. It also explores the relationship between gesture and promiscuity as space, and postpresence as time of Electronic Eros.

Key Words: digital, semiotics, gesture, contemporaneity, Eros.

Me tomo la libertad de olvidarme.
Pasado mañana quiero volver a encontrarme en mi casa
Friedrich Nietzsche

La cultura digital está hecha de lenguaje, se alimenta de la capacidad innata de los seres humanos y las máquinas para generar e intercambiar signos: palabras, imágenes y sensaciones. En el contexto de esta cultura el cuerpo y su entorno tecnológico —hoy inseparables— integran un ambiente denso y aún así volátil: saturado de sonidos, marcas visuales, textos lingüísticos y gestos. Signos heterogéneos entremezclados, pero no fundidos. Signos-partícula similares a moléculas en constante movimiento.

Lo digital, en tanto cultura, es una atmósfera. Su naturaleza etérea le da un atributo de nube, de una ligera condensación bio-electrónica hecha de bits y átomos. Su constitución nos recuerda a la neblina que toma el espacio e integra lo vaporoso a lo sólido. Y en su expansión roza las superficies, las envuelve y a la vez cambia de forma debido a la interacción.

La liviandad es un rasgo determinante de la atmósfera digital, es parte de su complejidad. También lo son las acciones individuales de los signos-partícula que la conforman y las alianzas suscitadas por la indetenible actividad en su interior. En ella, todo cambia pues nada ahí está hecho para permanecer intacto e inmóvil: signos y cuerpos tienen por destino el intercambio permanente y la alteración de su propia estructura debido a la interactividad. Las imágenes, las palabras, los gestos y los discursos en general están en una danza de relaciones visibles e invisibles que no tiene fin.

Al no ser rígida, esta atmósfera de la cultura digital —donde el cuerpo y su entorno tecnológico están cada vez más integrados— también cambia por la interacción entre fuerzas semióticas inmateriales (narrativas y estrategias de diseño), patrones digitales (software), ensamblajes cuerpo-byte (el internet del todo y la inteligencia artificial), redes virtuales y físicas, y datos entre otros.

En semejante ambiente el asunto no es la mecánica ni los objetos sólidos desplazándose por mapas delineados. Tampoco importan los sistemas, códigos o estructuras *a priori* a la instantaneidad de sus acciones. Como el “ritornelo” de Deleuze y Guattari ella fabrica su propio tiempo¹. Esa neblina bio-electrónica al expandirse por el espacio avanza, ocupa y transforma. Roza otras liviandades, algunos elementos sólidos e interactúa con infinitud de gestos². Ella integra los cuerpos y sus

¹ Cfr. Gil Deleuze y Félix Guattari: *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*, Trad. José Vázquez, Valencia, Pre-Textos, 9ª edic., 2010 (1980).

² Gesto aquí lo vamos a entender, siguiendo a Julia Kristeva, como el resultado de un “*gasto*”, de una productividad anterior al producto, y por lo tanto anterior a la *representación* como fenómeno de significación en el circuito

entornos tecnológicos en el movimiento constante de las redes físicas y electrónicas. Está hecha de actividad pura y por lo tanto resulta una cultura ilimitada. De ahí que la imagen de un cosmos en expansión sea oportuna para hacerse una idea de su forma³.

Cuerpo en el cosmos: desmaterialización

El cuerpo humano y su entorno digital constituyen un organismo híbrido, multiforme e incómodo a los patrones del naturalismo⁴. También, disruptivo con respecto a las miradas ortodoxas en las humanidades y a conceptos como *Industrias culturales* desarrollados por la teoría crítica de la comunicación. Semejante entidad no puede ser vista como una “masa” o materia compacta en el contexto de un mundo mecánico. No obstante, la “masa” hoy resulta un concepto inútil y descartable.⁵ Dos de sus atributos principales son incompatibles con el ámbito de la cultura digital: la pasividad –salvo que una fuerza exterior la mueva y la deforme– y su complejidad maciza donde lo individual es indiscernible del conjunto.

La noción de “espumas”, expuesta por Peter Sloterdijk, pareciera adecuada para comprender la corporeidad de este organismo. Él, al estimar el fundamento de lo flotante, sopesar la importancia de lo irrepetible con respecto a lo serial y señalar “lo frágil como lugar”⁶ aproxima las condiciones de la cultura a las propiedades de la arquitectura y la tecnología de este siglo. Una atmósfera constituida por espumas está hecha de sistemas co-frágiles de correspondencia: “no son meras aglomeraciones de cuerpos vecinos (que comparten separaciones), pesados y macizos, sino multiplicidades de células mundanovitales que se rozan unas a otras sin aperturas, a cada una de las cuales, por su propia amplitud, corresponde la dignidad de un universo”.⁷

comunicativo”. Julia Kristeva: *Semiótica I*, Trad. José Martín Arancibia, Madrid, Fundamentos, 2ª edic., 1981 (1969), p. 121.

³ “Si hay una edad moderna, esa es sin duda la de lo cósmico”. Deleuze y Guattari, *Op. Cit.*, p. 346.

⁴ A su idea de la naturaleza en tanto principio fundamental de la realidad. *Cfr.* William Craig and James Moreland (eds.): *Naturalism: A Critical Analysis*, London, Routledge, 2000.

⁵ Posterior a la idea de masa, Zygmunt Bauman asocia las propiedades de lo híbrido a las condiciones de lo que ha llamado “Vida líquida”. Para él, “En última instancia, la ‘hibridación’ significa el movimiento hacia una identidad perpetuamente ‘por fijar’” Zygmunt Bauman: *Vida líquida*, Trad. Albino Santos, Barcelona, Paidós, 1ª edic., 2010 (2005), p. 47. El problema de lo líquido como metáfora de esta condición cultural sería la solidez del flujo de agua y la necesidad de una dirección, aunque nunca esté definida. Cuando pensamos en líquido nos imaginamos masas de agua, nunca moléculas. Esto impide relacionar la hibridación con el principio de conexión y heterogeneidad del rizoma, algo indispensable para lo que aquí se propone: “cualquier punto del rizoma puede ser conectado con cualquier otro, y debe serlo” Deleuze y Guattari, *Op. Cit.*, p. 13.

⁶ Peter Sloterdijk: *Esféras III*, Trad. Isidoro Reguera, Madrid, Siruela, 2006 (2004), p. 36.

⁷ *Ibid.*, p. 461.

Efectivamente, el cosmos humano-digital está dominado por la ingravidez y constituido por cuerpos frágiles que intercambian discursos. La fragilidad de los cuerpos tiene relación con la liviandad de cualquier categoría que pretenda definiros. Un pequeño roce con otro cuerpo ocasiona la dispersión de los componentes de su estructura. Su estar en el mundo es un cambiar de forma indefinida. Esto estimula la expansión infinita de la condición humana pues en ese espacio los límites aparentes son en realidad franjas de interacción. Por ello, la idea de espuma no resulta cónsona, en su totalidad, con esta cultura. Lo digital no la suprime, pero pide sopesar el modo como la interacción y la desmaterialización afectan a los ámbitos de aislamiento.

La ausencia de solidez corporal aunada a una acción vital ininterrumpida socava la antigua práctica de fijar márgenes e imponer categorías. Los cuerpos frágiles y volátiles de la cultura digital tienen problemas para lidiar con las estructuras políticas heredadas del mundo moderno. Si bien estos modos de organización persisten –muros, sistemas de vigilancia, estados civiles, razas y géneros entre otros– son percibidos como obstáculos a vencer y no como la forma del mundo. Semejantes límites no dan cuenta de la realidad en sí, sino de la intención de suprimir la dispersión y por tanto la libertad. La forma del mundo hoy está, si no determinada, al menos alterada por los intentos de romper esas estructuras. Y esto ocurre, entre otras cosas, por algo tan sutil como la sensibilidad. Las numerosas crisis políticas, sociales y estéticas de la primera década de este siglo así lo muestran.

Un mundo sensible: el gesto

Lo sensible anula las distancias entre los cuerpos, es inherente al intercambio de emociones, tiene relación con la fragilidad de los materiales en la naturaleza y con la degradación de lo sólido. Los cuerpos que se rozan, los discursos marginales de la *polis* expandiéndose por las redes sin reconocer centros y las experiencias humanas transitorias en los espacios cambiantes de la ciudad son fenómenos sensibles. La sensibilidad no es solo un asunto de la alteración de un objeto o de lo frágil que pueda ser su complejidad. Es también una cualidad que incorpora la actividad de lo invisible a la experiencia fáctica. Es decir, la manera cómo lo inmaterial se integra de forma real al quehacer del cuerpo sin perder su carácter volátil: signos, flujos de datos, narrativas, redes y conexiones entre otros.

Las corrientes migratorias de la última década son una muestra de la condición contemporánea de la sensibilidad. Oleadas de gente traspasan las fronteras apelando a la condición

frágil de su vida. Ese transitar no es solitario y menos aún anónimo. Ellas están integradas a la estructura de diversos *Software*. GPS, sistemas de mensajería y cámaras de video o fotografía –personales, de los medios de comunicación y de vigilancia– los acompañan. Cruzan enormes distancias integradas al ambiente electrónico: comparten imágenes y textos en las historias de sus redes sociales, elaboran narrativas –épicas del sí mismo–, declaran o se muestran a los medios de comunicación –ficciones colectivas–, contribuyen con las estéticas emergentes –elaboran representaciones artísticas del tránsito– y tienen recursos culturales adecuados para modificar el paisaje.

El cuerpo humano en movimiento y conectado al cosmos bio-electrónico constituye el entorno sensible del mundo actual. La experiencia de la vida orgánica aunada a la atmósfera digital –las interacciones del quehacer de la gente con lo invisible– es lo que produce cultura. La relación entorno-cuerpo-sensibilidad no está signada por las fronteras de sistemas estables. Cualquier código se integra al efecto perturbador del instante. Las normas jurídicas, la comunicación eminentemente verbal o la relación cerrada al circuito ojo-pantalla dejaron de tener su solidez pre-sensible. La experiencia y, por tanto, el movimiento impide la duración y activan la performance de la vida bioelectrónica. Por ello, el gesto es indiscernible para este triple vínculo.

La incorporación del gesto a las prácticas significantes es producto de una cultura más compleja. El asunto ya no es la información *per se* sino el performance de lo híbrido y su inagotable generación de sentido. Por eso, toda representación de la realidad hoy está incompleta, en elaboración constante. El sentido resulta algo transitorio, el paisaje es una ilusión fugaz. El gesto atraviesa, traspasa. No fija ni se queda porque está hecho de movimiento. Para Kristeva, “una semiótica del gesto debería tener como razón de ser el atravesar las estructuras código-mensaje-comunicación, e introducir a un modo de pensamiento cuyas consecuencias son difíciles de prever”⁸.

La semiótica del gesto, en el espacio de la cultura digital, no sería sólo una analítica de la indicación. Está relacionada al movimiento que desliza el cuerpo hacia la ingravidez: lo convierte en una partícula ligera, en un efecto de vivencias donde átomos y bytes terminan indiferenciados. Ahí el cuerpo no es un elemento anterior a sus acciones ni un añadido a la producción de información. Quizá

⁸ Kristeva, *Op. Cit.*, p. 121.

la idea de extensión y mutilación de McLuhan sea ya insuficiente para pensar este problema⁹. Pensar el cuerpo no es re-materializarlo en los efectos de un dispositivo que lo expande sino desmaterializarlo en una acción generadora de cultura. Y a su vez, la cultura no es un territorio a priori al gesto sino el efecto de esa acción: una materia expresiva.

El gesto en la cultura digital, como la danza del sátiro en las disquisiciones de Nietzsche, sumerge todo en el mundo de la apariencia: aquí la gestualidad es el triunfo del universo de Maya¹⁰. La subjetividad se hace difusa porque el gesto integra cuerpo y conciencia –aquí inseparables– a un ecosistema de variaciones expresivas infinitas. El “*ser humano genérico*” de Nietzsche es hoy un nuevo tipo de sátiro en un ditirambo que podemos llamar la *neo desmaterialización*. La desmaterialización es el germen del cosmos y en este únicamente encontramos “líneas y movimientos”¹¹.

Un ejemplo de ello es la relación humana con la AI. Este es un vínculo inherente a esa danza bio-digital. La interacción entre gestos humanos y gestos algorítmicos produce un sí mismo descentralizado, un cuerpo siempre en proceso: integrado a las decisiones de un ecosistema global en movimiento perpetuo. En este sentido, Lev Manovich propone que la AI lejos de generar estandarización incrementa la diversidad cultural contemporánea¹².

La glándula semiótica

Así como la cultura es inherente a la humanidad, lo digital también lo es. En el siglo XXI esto es un *fait accompli*. Dos acciones análogas, al menos, sostienen el vínculo cultura-digital-humanidad: acción y producción. La primera está referida al movimiento puro y la segunda, al movimiento hecho para obtener algo. Aquí las separamos para hacer énfasis en dos aspectos humanos íntimamente relacionados: estar diseñado para el movimiento y el inagotable deseo de producir. Sin actividad no hay cultura y sin industria no hay información¹³. Ahora bien, ¿cómo puede manifestarse la cultura sin referirla a cúmulos de cuerpos pesados y macizos fabricando productos?

⁹ O quizá sea la intuición de McLuhan el atisbo inicial de esta condición: “El hombre electrónico usa su cerebro fuera del cráneo y su sistema nervioso encima de su piel”. Marshall McLuhan y B.R. Powers: *La aldea global*, Trad. Claudia Ferrari, Barcelona, Gedisa, 3ª edic., 1996 (1989), p. 101.

¹⁰ *Cfr.* Friedrich Nietzsche: *El nacimiento de la tragedia*, Trad. Andrés Sánchez, Madrid, Alianza, 22ª edic., 2009 (1973).

¹¹ *Cfr.* Deleuze y Guattari, *Op. Cit.*, p. 353.

¹² Lev Manovich: *AI Aesthetics*, Moscow, Strelka Press, 2018.

¹³ Aquí industria está referida a su primera acepción en el DRAE: “Maña y destreza o artificio para hacer algo”.

Permitámonos una metáfora fisiológica para equiparar la cultura digital con una glándula: una glándula semiótica constituida por millones de células prestas a producir mensajes sin parar. El desarrollo de este órgano blando es obra de un fenómeno contemporáneo: la extensión de la conciencia humana en el ambiente originado por la tecnología electrónica. Sin embargo, ese prolongarse hacia lo digital no es a través de una conexión, al menos no de una exclusivamente física. El cable o la interfaz no son los únicos artilugios adecuados para generar vínculos de este tipo.

La extensión es producto del movimiento, de la performance del cuerpo al interior de los flujos de datos. Esta glándula semiótica no es un lugar sino un hacer que segrega ilusiones, alucinaciones, insatisfacción, deseos e impulsos creativos y los libera al torrente comunicacional de las redes y las ciudades. Es hiperactiva y no reconoce límites. En ella, adentro y afuera no son espacios diferenciados sino distintos momentos en la producción de mensajes. El movimiento generador, amplificador, puede ser armónico como la danza de los derviches o caótico si se parece a una protesta violenta. No importa, en el hacer aparecen las relaciones: se forman las nubes de datos, la neblina electrónica adquiere densidad y la espuma crece.

Debido a la actividad de la glándula semiótica —en la cultura digital—, la capacidad de generar lenguaje — “la única forma de ser del pensamiento y, al mismo tiempo, su realidad y su realización”¹⁴— desborda los límites de la mente. La producción de significados (ideas, conceptos, datos), supera el dominio del razonamiento humano y se extiende hacia los confines de la inteligencia artificial. Aprender, crear y decidir son procesos de esa performance bio-electrónica desplegada por el pensamiento humano, las operaciones del software y el medio ambiente. Los procesos son colectivos por la misma razón que son híbridos. Pierre Levy habla de inteligencia colectiva¹⁵.

¹⁴ Julia Kristeva: *El lenguaje, ese desconocido. Introducción a la lingüística*, Trad. María Antoranz, Madrid, Fundamentos, 2ª edic., 1988, p. 14.

¹⁵ “La coordinación en tiempo real de las inteligencias implica ajustes de comunicación que, más allá de cierto umbral cuantitativo, solo pueden basarse en tecnologías numéricas de la información. Los nuevos sistemas de comunicación deberían ofrecer a los miembros de una comunidad los medios para coordinar sus interacciones en el mismo universo virtual de conocimientos. No se trataría pues solo de concebir el mundo físico ordinario, sino también de permitir a los miembros de colectivos delimitados de interactuar dentro de un paisaje móvil de significaciones. Acontecimientos, decisiones, acciones y personas estarían situados en los mapas dinámicos de un contexto compartido, y transformarían continuamente el universo virtual dentro del cual toman sentido. En esta perspectiva, el ciberespacio se convertiría en el espacio inestable de las interacciones entre conocimientos y conocientes de colectivos inteligentes deterritorializados”. Pierre Levy: *Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio*, Trad. Felino Martínez Álvarez, Washington, Organización Panamericana de la Salud, 2004, p. 19.

La simbiosis entre inteligencia artificial y razonamiento humano permitió a IBM, Tommy Hilfiger y el Fashion Institute of Technology realizar un proyecto donde la tecnología fue capaz de identificar tendencias futuras, mejorar el proceso de diseño, recortar el tiempo de producción y personalizar la ropa sin perder el ADN de la marca. La informática cognitiva —o inteligencia artificial— analizó miles de productos, imágenes y patrones para brindarle a los estudiantes de diseño un archivo de colores, formas y estilos acordes al universo Tommy. Algo similar fue hecho por el diseñador australiano Jason Grech y el sistema Watson de IBM. Juntos crearon una colección cognitiva para el Melbourne Spring Fashion Week. Miles de imágenes y contenidos de las redes sociales analizadas por Watson le permitieron a Grech realizar con éxito las doce piezas del evento.

La cultura digital, que aquí equiparamos a una glándula semiótica, es la ampliación del pensamiento y la expresión humana al infinito gracias a las redes y los sistemas de inteligencia artificial. A doscientos años de la publicación de *Frankenstein* de Mary Shiley la humanidad ha descubierto que no es el cuerpo revivido por una energía invisible quien le da una nueva dimensión a la vida, sino lo invisible integrado al cuerpo en una red compleja de interacciones y producción de signos. Esto supuso un avance tan radical que Klaus Schwab —director del Foro Económico Mundial— anunció el inicio de una cuarta revolución industrial. Pero, también fue un cambio tan vertiginoso que desató dos tipos de ansiedad contemporáneas: las narrativas del sí mismo y el tiempo postpresente.

La ansiedad, el sí mismo y el presente

La ansiedad, en cualquier época, está relacionada a la insatisfacción: sentirse inconforme con la propia imagen, no hallar regocijo en la vida cotidiana o desestimar las emociones del momento. Ese estado de zozobra mantiene vínculos con el deseo de consumo y el afán por lo novedoso. Ya en el siglo veinte Marshal McLuhan había señalado la relación entre el estrés y la actualización tecnológica, y comparó al ordenador con el LSD¹⁶.

El entusiasmo, para el ansioso contemporáneo, es posible gracias a la ilusión. Su vida adquiere sentido si puede transformarse en historia y expandirse como un mito. Tomando prestadas las

¹⁶ Cfr. Marshall McLuhan, Quentin Fiore, Jerome Agel: *Guerra y paz en la aldea global*, Trad. José Méndez, Barcelona, Ediciones Martínez Roca, 1971.

palabras de Peter Sloterdijk es oportuno decir que la posibilidad de mitificarse es un “*shock* estimulante”. Sin ficción, el humano digital es un ser sin entusiasmo: “alguien que simplemente no ha entendido dónde está él con relación a sí mismo y al todo”¹⁷. Pero semejante entusiasmo solo es posible si la ilusión está vinculada a la sensibilidad colectiva de la cultura digital. Ese es el lugar donde el estar consigo mismo es un estar con todos sin perder la ventaja de mitificarse constantemente.

El estrés –las ansias– alimenta el deseo de convertirse en avatar, explorar nuevos ambientes y aumentar el número de contactos. La avidez por actualizar la imagen y las rutinas cotidianas en tiempo real y teatralizar el resultado en internet estimula el impulso creativo del humano digital. También fortalece su relación con las aplicaciones móviles. Lev Manovich encuentra que la participación de la inteligencia artificial en la cultura contemporánea es definitiva e implica un incremento en la automatización de los espacios estéticos. El ímpetu humano y la intervención del software sustentan las narrativas digitales y promueven las tendencias del mercado. La furia tormentosa del estrés, aunada a la conciencia humano-digital, satura al mundo de lenguaje, patrones y belleza.

La ansiedad es la energía de las redes y las comunicaciones electrónicas. También ha sido un estímulo para el arte contemporáneo. Lea Vergine vio en la base del *Body Art* la necesidad insatisfecha de ser amado por lo que se es y por lo que se puede llegar a ser¹⁸. En el fondo de una performance existe el deseo nunca consumado de un amor primario, un amor capaz de extender el sí mismo más allá de todo límite y tiempo. De ahí su vínculo con la desilusión y la agresividad de ciertas propuestas artísticas.

En los procesos de auto-mitificación, las corrientes del estrés fluyen en dos sentidos: hacia el alma y hacia el mundo. Pero recordemos que esos sentidos no conducen a espacios separados sino a estados de una misma conciencia infinita. Algo similar a los movimientos contradictorios del agua en un mar agitado. La inteligencia artificial es quien se encarga de conectar el estado de insatisfacción interior con el devenir del mundo. De integrar lo íntimo con las redes, de permitirle al alma vestir un avatar y obsesionarse con las miradas e interacciones que legitiman su necesidad de exhibirse.

¹⁷ Sloterdijk, *Op. Cit.*, p. 26.

¹⁸ Lea Vergine: “The Body as a Language”, pp. 906-910, Charles Harrison & Paul Wood (ed.), *Art in Theory 1900-2000 An Anthology of Changing Ideas*, Oxford, Blackwell, 2007.

HUMBERTO VALDIVIESO

En el desarrollo de la mitificación del sí mismo, una corriente hace fluir la energía de la ansiedad hacia el anhelo de sentirse amado y la otra hacia lo excitante de estar en el mundo amándose a través de las ficciones propias. Esos flujos de ansiedad no ordenan y menos aún diseñan el sentido de una vida: no son archivos, documentos fiables o memorias históricas. Sin embargo, son datos. Ellos generan dilemas sin proponer soluciones. Son los movimientos de sensibilidades incapaces de fijar contenidos, pero dispuestas a producir novedades. Se trata de torrentes de pequeños gestos de autoafirmación publicados al instante. Su impacto final en la cultura es medido por la inteligencia artificial y sopesado por las estrategias de *big data*.

Hay estrés y violencia en esas narrativas, pero también encontramos belleza. Siguiendo las ideas de John Cage, podemos decir que en ellas “lo importante es que el individuo se sitúe en la corriente, en el flujo de todo lo que sucede”¹⁹. Las narrativas del sí mismo van más allá de las estrategias de los algoritmos en el mercadeo: promueven una estética de la transformación. Lo vemos en las publicaciones de la gente común y en el trabajo de artistas como John Yuyi. Ella integra las historias del sí mismo al cuerpo, desmaterializa los átomos en las identidades provisionales de las redes. Lo hace sin olvidar los átomos, o bien: con la comprensión de que átomos y bytes están integrados.

Para ese estímulo expresivo, nervioso e indetenible que es la ansiedad, lo importante no es el resultado sino la acción, los movimientos provocados por el hacer. De ahí, su vínculo con el performance y el happening. El asunto es formar y deformar, hacer y deshacer identidades, creencias, gustos y relaciones. No detener jamás el movimiento, seguir de forma indefinida. El mensaje no importa porque cambiará en la próxima publicación: todo enunciado es fugaz. La actualización es el verdadero goce asociado a esta ansiedad: los signos —fotografías, palabras y emojis— son desechables. Cada transformación pide un pequeño gesto, una miniatura, un fragmento fugaz del deseo de ser y pertenecer.

La materia de la identidad en la cultura digital está hecha de tejidos frágiles que contienen miríadas de hebras casi imperceptibles. Ellas son esas pequeñas historias que hacen y deshacen vidas en internet. Nunca están fijas y jamás permanecen en estado de pureza: se mueven, entretejen y contaminan unas con otras. Son vibraciones emitidas por la gente en su andar a través de los territorios de la vida bio-electrónica. Ellas drenan el estrés y, también, nutren los patrones implacables y los algoritmos voyeuristas de las redes sociales. Sin embargo, aunque la angustia y la

¹⁹ John Cage: *Para los pájaros*, Trad. Luis Justo, Caracas, Monte Ávila Editores, 1981, p. 57.

sumisión son parte de este fenómeno, nada de eso es una falta: en verdad son condiciones de la vida. La ficción del sí mismo es indispensable: ella contribuye al buen funcionamiento de la glándula digital.

Vivir en línea es narrar, mitificar, diseñar avatares y liberarlos por las redes. Hallar en el intercambio entre contactos, seguidores y mirones la justificación del placer, el sentido de estar en el mundo. No se trata de la búsqueda de aprobación y menos aún de exhibicionismo. Eso sería una simpleza inaceptable en un ambiente tan complejo. La ansiedad proviene del impulso amoroso hacia sí mismo, un éxtasis fomentado por un Eros binario de la cultura digital, una especie de neo-deidad que relaciona el alma y el software en un permanente estado de inquietud.

Postpresente

El tiempo de la ficción del sí mismo es el postpresente. Él emerge con la cultura digital y representa otra manifestación de la ansiedad. Tiene la constitución de un espejo: se extiende al infinito para devolver lo mismo, la propia imagen. El postpresente es el tiempo de la actualización tecnológica y por lo tanto de la desmaterialización. Un presente extendido gracias a los artificios de las narrativas del sí mismo y a la ansiedad por lo novedoso. Si bien está siempre en expansión, no es el atisbo de un futuro. En su fluir no hay un después a donde arribar.

El postpresente es el presente extendido por el deseo de ser distinto, innovador, apetecible. Por el afán de mitificarse. Es un flujo engañoso, una paradoja, pues al comenzar la acción ya está de vuelta. No tiene espacio fuera del sujeto y su entorno digital, y sin embargo ahí es infinito. Puede señalarse como el tiempo de las versiones del sí mismo apegadas al comportamiento de las máquinas y sus aplicaciones. Una ilusión erigida en la narrativa continua del instante: 1.0, 2.0, 3.0. Su escala es la de la tecnología y sus ritmos son marcados por el estrés de la cultura digital. ¿Qué quiere decir esto? Nada distinto a que todo está dado dentro de sus límites y en su interior todos los juegos de la vida son posibles porque son provisionales, urgentes e intercambiables.

En esta forma del tiempo, la dicotomía interior-exterior también es sustituida por un estado que podríamos llamar: la interioridad exterior. En la acción del postpresente, alma y software, circulan indiferenciados alrededor del sí mismo. De ahí que una pregunta clave hoy sea: ¿quién soy yo alrededor de mi mismo? Las posibles respuestas conectan lo natural y lo artificial hasta hacerlos indistinguibles. La ficción diseñada la por mente humana y las estrategias seductoras de inteligencia

artificial producen el fascinante juego erótico del avatar con su entorno. ¿Acaso el goce pide futuro? Todo está justificado en el instante, el amor ansioso del Eros electrónico no sabe ir más allá. Concentra la energía en su obsesión: repetir el gesto, multiplicar la acción placentera.

La promiscuidad: Eros electrónico

La cultura digital no está hecha de acuerdos fijos sino de alianzas, correspondencias e intersecciones. La vida contemporánea favorece la promiscuidad y los compromisos efímeros. Hemos visto que el sí mismo carece de centro: está dentro y fuera a la vez, en su cuerpo y alrededor. Es alma y software. Un buen ejemplo es el eslogan de la empresa Telefónica: *Elige todo*. Ese enunciado introduce el último avatar de la integración tecnológica con la conciencia humana: Aura. Se trata de un asistente digital basado en inteligencia cognitiva, una presencia invisible que se manifiesta a través de la voz y la acción: lenguaje y gestos. Es la extensión inmaterial de la conciencia en una aplicación vinculada al universo electrónico de la vida cotidiana. Aura aprende de las rutinas, los rituales y los gustos de quien le pide encender la luz, ubicar una serie en Netflix, buscar un dato en Google o hacer sonar un mantra a un volumen adecuado mientras se medita en el centro imposible de la promiscuidad electrónica.

Esa promiscuidad compromete también a las formas expresivas: sonidos, marcas, gestos e imágenes. La performance de la glándula semiótica es un universo abierto al lenguaje: levanto el iPhone y la pantalla se activa, pido algo y Siri contesta, escribo un verso de Ezra Pound en el estado de WhatsApp y lo leen mis contactos, y posteriormente Amazon me ofrece todo lo que tenga sobre poesía norteamericana. El ambiente bioelectrónico no está compuesto de segmentos integrados, es uno solo y lo contiene todo. Sin embargo, esa totalidad le da cada vez más relevancia a un modo expresivo que en la modernidad fue marginal con respecto a la palabra: el gesto, la comunicación anafórica.

El gesto, entonces, es una praxis comunicacional que compromete al espacio y al tiempo en relación al cuerpo. Aquí nos interesa su capacidad de ser tanto el signo que comunica como el sistema mismo donde toda la comunicación descansa. Antonin Artaud señaló su importancia en los rituales y la danza²⁰. Julia Kristeva ilustró su potencia con un ejemplo del dios *Ama* de la cultura Dogón quien “creó al mundo mostrándolo”²¹. Los gestos otorgan significado y existencia, también diseñan su propio

²⁰ Antonin Artaud: *El teatro y su doble*, Trad. Enrique Alonso y Francisco Abelenda, Barcelona, Edhasa, 8ª edic., 2001 (1978).

²¹ Kristeva, *Op. Cit.*, p. 123.

universo de normas. Lo que importa de ellos no es la estructura donde pueden ser comprendidos, sino la acción en la cual queda expuesto a un tipo de sensibilidad.

Kristeva entiende el gesto como un gasto, un movimiento que “*indica*, instaure relaciones y elimine las identidades”²². Esto tiene correspondencia con la idea de que la anáfora (figura retórica de la repetición) reúne en un instante y en un mismo espacio expresivo al sujeto, al objeto y a la acción comunicativa. El gesto como anáfora reitera el efecto de la intención de la comunicación, no transporta un contenido. El contenido se forma en el instante, la anáfora es el efecto de comunicar el ahora.

La comunicación anafórica es una cualidad del tiempo postpresente. Las redes están llenas de gestos: emotes, toques, actualizaciones y tonos entre otros. Ellos circulan en el contexto promiscuo de la glándula digital. Están integrados al estrés, incluso llegan a convertirse en los tics nerviosos de la ansiedad contemporánea. Sin embargo, el gesto también puede ser una salida, la manifestación de un Eros electrónico que asoma otro tipo de sensibilidades. Ellos no proponen un lenguaje ordenado que carga con conceptos definitivos. Los gestos, como lo señaló Nietzsche son representaciones concomitantes cuya comprensión es instintiva. En su expresión fragmentaria, la única verdad es que está ocurriendo y fija provisional –y simbólicamente– nuestro instante presente²³.

En un estado de *whatsapp* publicado en el año 2019, podía leerse, sobre una fotografía de Robert Mapplethorpe, el siguiente texto: “Fragmento de un diálogo irresponsable: 1.0.1. Corazón que medita: ¿puede haber amor sin ansiedad?”. Esa actualización, en sí misma un gesto efímero, lanzaba un reto al Eros electrónico: ¿es posible amar sin límites si el amor emerge de un lugar distinto a la disconformidad? Si bien no podemos ofrecer aquí una respuesta definitiva, existen senderos poéticos desde los cuales es posible plantearse el problema.

Uno de ellos lo hallamos en las reflexiones de John Cage sobre el arte y la realidad: “El mundo, lo real, no es un objeto. Es un proceso (...) Lo que es no consiste necesariamente en lo estable, lo inmutable”²⁴. Una anáfora, un gesto repetido, es capaz de provocar situaciones eróticas al margen de la ansiedad. Suscita algo que no viene de una pena o del afán del sí mismo por exponer su necesidad de ser amado. Sino de la propia naturaleza semiótica de la cultura digital. La obra del artista alemán-

²² *Ibid.*, p. 121.

²³ Nietzsche, *Op. Cit.*

²⁴ John Cage, *Op. Cit.*, p. 91.

HUMBERTO VALDIVIESO

brasileño Rafaël Rozendaal lo demuestra. Su trabajo muchbetterthanthis.com expone un amor infinito, repetitivo, justificado por la eterna transformación. El beso de los amantes desata una poética del cambio, pero no de lo efímero. Declara la imposibilidad de permanecer igual una vez que dos seres han encontrado una vibración común. La obra de Rozendaal aclara que el Eros electrónico no depende de los devaneos del sí mismo y sus ficciones. Es el sí mismo quien depende de los juegos del dios electrónico.

El otro sendero está en las siguientes palabras de Octavio Paz: “Podría definirse al poema como un organismo verbal productor de silencios”²⁵. Los silencios son gestos alternativos, emanan de la serenidad. En ese estado de conciencia es posible reconocerse y amar a quien está en la misma frecuencia. A través del silencio, Eros digital permite tomar distancia y amar fuera de los ciclos, los patrones, las tendencias y la ansiedad. El dios electrónico le revela, a quien permanece en semejante estado de gracia, una verdad: la belleza y el placer se bastan a sí mismos para existir. Por lo tanto, una sensibilidad alternativa —indiferente al estrés contemporáneo— puede reconocerse en otros silencios: “el mundo cambia /si dos se miran y se reconocen”. Al hacerlo, evitan los ciclos invariables de las redes donde las últimas de las últimas partículas aún son divisibles, invisibles y efímeras como ocurre en la canción *Splitting The Atom* de Massive Attack.

²⁵ Octavio Paz: *La llama doble. Amor y erotismo*, Barcelona, Seix Barral, 1993, p. 204.