



LA FIGURACIÓN DIGITAL DEL DESEO

SIMÓN ARREBOLA PARRAS

Resumen

Nuestra identidad digital posee un carácter principalmente visual puesto que es el único sentido que nos permite el reconocimiento de otros individuos en el ciberespacio. Los rasgos de esa personalidad tienden a fragmentarse, perdiéndose así la individualidad que nos caracteriza a cada uno y convirtiéndonos en cuerpos anónimos. Analizaremos el estudio de las nuevas visiones sobre el cuerpo humano que se están produciendo en las imágenes de las redes sociales que sirven de estandarte de presentación. Los individuos pretenden ser a la misma vez autor y deseo de un cuerpo que a la vez es protagonista de una imagen que es objeto de dicho anhelo.

Palabras clave: Identidad, deseo, cuerpo, desnudo, fragmento.

1. La identidad digital

CON LA PROLIFERACIÓN de las redes sociales, los individuos que por ellas circulan tienden a configurar una especie de segundo mundo que en ocasiones, poco tiene que ver con el espacio real. El hombre es un ser que se desarrolla como tal dentro de un espacio. Ya lo definió Heidegger en *Construir, Habitar, Pensar*: “ser hombre significa habitar” (1954) ¹.

Para desarrollarse en este mundo ha definir tanto su identidad como acotar el contexto donde va a situarse.

Según la RAE, el término identidad es definido como el conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que los caracteriza frente a los demás. El hecho de interiorizar y verificar esos rasgos es lo que nos permite determinar al individuo que tenemos delante. Algunos de esos rasgos son propios de ese individuo y podemos conocerlos a simple vista. Mientras que otros están ocultos y los vamos conociendo con el tiempo.

Al conjunto de rasgos que caracterizan a un individuo o a un colectivo en un medio de transmisión digital se le conoce con el nombre de identidad digital.

Cuando nos comunicamos con alguien y no lo vemos, su voz por ejemplo, nos ayuda a reconocer uno de esos rasgos de esa persona. La identificamos. En internet, a través de la comunicación digital que se establece tampoco vemos a la otra persona, lo que recibimos son bytes de información, traducidos en ceros y unos, que nos llegan a través de texto o de imágenes.

Los rasgos en una personalidad digital de un individuo o un grupo no existen a priori. Son unas características que debemos de definir y son las que van a determinar su identidad y su actuación en la red.

Muchos usuarios no son conscientes de los peligros que entrañan las redes sociales o incluso las utilizan de forma natural de manera que los datos como imágenes, publicaciones, posts, twits, enlaces,... vinculados a los rasgos que conforman una identidad quedan abiertos a unos receptores desconocidos.

Los usuarios pueden clasificarse, como apunta Marc Prensky en *Nativos e inmigrantes digitales*². Este autor define al primer grupo como aquellos jóvenes usuarios que utilizan las redes sociales de forma natural. Las redes son partes de sus vidas, han nacido dentro de la inmersión tecnológica y su lengua materna es el lenguaje de los ordenadores. El segundo grupo, son los nacidos con anterioridad a la era tecnológica, para ellos el uso de la red es como el aprendizaje de una segunda lengua. Los datos que ellos vuelcan en las redes sociales

son colocados con cierta cautela y muestran sólo los rasgos que a ellos les interesa.

Otro autor, Christopher Harris ³, añade una categoría más a las enunciadas por Prensky: Los voyeurs. “Son aquellos que conocen la existencia de la tecnología pero no la utilizan. Viven aún en el mundo analógico” (Harris. C., 2006). A los que añadimos otra tipología más a la clasificación, acuñada por de Fryer ⁴. Nos referimos al *refugiado digital*, que ignora la existencia de la tecnología o se comporta como si no existiese. También se encuentran *los puentes*, que son aquellos que ayudan a pasar de voyeurs a inmigrantes.

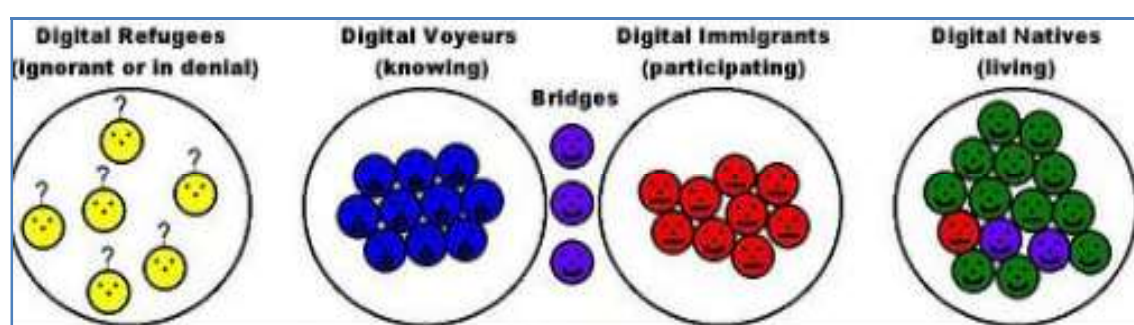


Fig.1 Esquema de los tipos de identidades digitales realizado por Wesley Fryer

Explica Juan Varela, consultor de comunicación, periodista y reconocido blogger en una ponencia ⁵ la existencia de esta tipología de individuos frente a la utilización de la red:

"Las TIC están creando una identidad expandida en la mayoría de sus usuarios. Potencian sus habilidades y los capacitan para estar en contacto con otros con diferentes niveles de relación, intimidad, compromiso, etc. Por eso vemos la creación de nuevos grupos, comunidades y relaciones de contacto o amistad virtual que están creando un nuevo tejido social" (Varela. J., 2009).

3. El cuerpo digital

Gergen ⁶ afirma que “todos nosotros somos metáforas de otros” (1999: 65). Vinculando esta afirmación con nuestra identidad virtual podríamos decir que ésta, se construye a partir la extracción de caracteres de otros individuos. Por lo que el Yo ha sufrido una

redefinición, en la que ahora es una personalidad múltiple y repleta de información.

La identidad digital sirve en cierta forma para complementar o suplir lo que no poseemos como humanos. Una de las formas de completar esas carencias es a través de la tecnología. Esta se encuentra insertada de acuerdo a las necesidades sociales que van surgiendo o que se pretenden que sean imprescindibles.

“Los recursos tecnológicos que poseemos en la actualidad son los precisos para la vida actual, son los que satisfacen las necesidades y exigencias de un medio sociocultural que se ha construido en torno a la tecnología de datos, información, comunicación, globalidad y ruptura de tiempo y espacio. La elevada tecnificación de la vida de los seres humanos actuales se supone que está situada al mismo nivel que la tecnología de nuestros antepasados en el preciso instante en el que esto inventaron la rueda, la máquina de vapor, los transportes y como no el fuego, todas estas tecnologías no son fruto del azar o la casualidad, sino que nacen de una ardua evolución socio técnica” (Rocher G., 1989).⁷

Una de las hibridaciones de este tipo lo encontramos en el *Cybor*. Este término fue acuñado por Manfred E. Clynes y Nathan S. Klyne en 1960, durante la carrera espacial enfrentada entre EE.UU y la Unión Soviética. Ellos se referían a un tipo de criatura compuesta de elementos orgánicos y tecnológicos de tal manera que pudiera sobrevivir en entornos extraterrestres. Es un cuerpo democrático, hipercompuesto sin diferencias corporales, sexuales ni genitales.

El término de *cyborg* ha evolucionado y ahora sobreviven en otra clase de espacio: el *ciberespacio*. El tipo de cuerpo que en él se exhibe, no deja de ser una extensión del cuerpo real. Las imágenes del cuerpo suelen poseer una doble connotación. Por un lado, la sexual por tratarse de desnudos y por otro, mediáticas, puesto que en la actualidad, vivimos en una sociedad de la imagen y de la apariencia.

3. El nuevo desnudo

La percepción del desnudo está cambiando hacia una visión obscena de lo real junto con una evolución del deseo y del cuerpo como objeto de este deseo.

Las nuevas tecnologías de la información y comunicación nos ofrecen un nuevo tipo de cuerpo que descompone su carnalidad y se recompone a través de bytes. El tipo de sexualidad y el deseo que vierten estos cuerpos posthumanos se caracteriza por su limpieza y su microfobia.

El deseo que puede despertar el erotismo y sexualidad de una imagen fragmentada en una pantalla están lejos del cuerpo y la sexualidad real. Por lo que el concepto de desnudo está cambiando. Foucault se refiere al cuerpo como “[...] una unidad artificial de elementos anatómicos, funciones biológicas, conductas, sensaciones, placeres, lo cual permite el funcionamiento como principio casual de esa misma unidad ficticia” (Foucault, 1992: 187) ⁸.

El cuerpo es de los rasgos más significativos que distingue al sujeto sexual y genérico y es el que da conformación a su identidad sexual y de género. El valor que se le ha dado a lo largo de la historia ha conformado la imagen e idea que tenemos de nosotros mismos, así como la forma de representarlo artísticamente.

El plantonismo y el cristianismo lo relegaron a un plano secundario, dando prioridad al alma o mundo de las ideas y por ser el vehículo del pecado. Es la parte donde se manifiesta nuestra naturaleza humana y no la divina. Con el trascurso de los siglos el cuerpo se ha ido desfragmentando e incluso desmembrado hasta los lugares más recónditos. De ahí, que por ejemplo, durante el Renacimiento, muchos artistas como Leonardo o Miguel Ángel analizaran cadáveres para conocer el funcionamiento de esa máquina prodigiosa.

La democratización de softwares de manipulación de imágenes digitales y la accesibilidad a la tecnología visual ha influido considerablemente en la aparición de una nueva percepción de la fragmentación del cuerpo.

Uno de los contextos donde podemos visualizar esta nueva dimensión del cuerpo son las redes sociales. De hecho, el diseño de

estos espacios remite a ciertas nociones de sexualidad. Figueroa ⁹ lo afirma de esta manera:

“Se ha reconocido la comunidad entre los ingenieros y los/as trabajadores/as sexuales y los/las empresarios sexuales: todos son expertos en diseñar tokens ¹⁰ que son fácilmente reconocidos como objetos de deseo. El componente erótico está definitivamente presente en los debates en torno a estos sistemas” (Figueroa, 2002).

Las imágenes que aparecen en los displays ¹¹ pueden ser de diferente naturaleza. Se podría decir que dicha imagen depende del público al que va dirigido. Son muchos los que han puesto la voz de alarma con respecto al tipo de contenido vertido en la red y la efectividad de los filtros creados por estas redes como facebook, twiter o tuenti, entre otras. A pesar de que muchos no sienten pudor o temor a perder su intimidad y que su identidad quede expuesta y en cierta forma, vulnerada, hay muchos que tienden a la creación de una identidad digital calculada que muestra rasgos fragmentados y determinados de su cuerpo o bien se apropian o manipulan imágenes de las que circulan libremente por la red.

4. El deseo y el objeto cibernético del deseo

Podríamos analizar desde una doble óptica las imágenes del cuerpo que circulan por la red. Desde la perspectiva de la imagen deseable y desde el punto de vista del cuerpo deseante.

Para hablar de estas dos caras de la misma moneda del cuerpo desnudo, nos referiremos al relato de Apuleyo en el Asno de oro, sobre la fábula de Eros y Psiqué.

La primera de las cualidades del Deseo es la *invisibilidad*. En esta historia, Eros enamora a Psiqué, pero sin ser visto. Lo que viene a decir cómo el deseo cautiva nuestro interior bajo la condición de no ser reconocible.

La segunda de las características es la *insuficiencia*. Originando un desarrollo de la inteligencia. La seducción permite obtener lo que no se tiene.

George Bataille, un antropólogo y filósofo francés, posee varios escritos acerca del erotismo. El argumento del hombre incompleto será protagonista de una de sus obras principales *El erotismo* (1957) lo declara así: “lo que está siempre en cuestión es sustituir el aislamiento del ser, su discontinuidad por un sentimiento de continuidad profunda” (1957: 29). El deseo viene a trasgredir la conciencia del ser humano incompleto para conseguir la unión placentera.

Y como tercera característica, está su *ambigüedad y posicionamiento intermedio* entre la imagen que produce erotismo y el cuerpo erotizado. Como mediadora del sujeto que se exhibe y del que mira, tenemos la tentación. Su raíz etimológica es el latín: *temptare* y se traduce como *palpar*, pero con unas connotaciones que llegan a confundirnos con *tentare*, que es *agitar, mover*. Que a su vez procede de *tendere: tensar*. Por lo que podríamos llegar a decir que la persona que está tentada sufre en su cuerpo la pasión introducida por el deseo.

En cierta forma, una imagen erotizante genera un distanciamiento. Barthes en su *Fragmento de un discurso amoroso* definió las imágenes como lo que nos excluye, a la vez que se muestran ante nosotros y nos mantienen conectados a ellas en su deseo de posesión:

“La imagen se destaca; es pura y limpia como una letra [...] Precisa, completa, acabada, definitiva, no me deja ningún lugar: soy excluido de ella como de la escena original, que no existe quizás sino por lo mismo que el contorno de la cerradura la destaca. He aquí, pues, la definición de la imagen, de toda imagen: la imagen es aquello de lo que estoy excluido”. Barthe, R. (1993: 112)¹²

El usuario hace de voyeur de ese fragmento. Se deja seducir por el relato que monta en su imaginación alrededor de la imagen.

Las imágenes de figuras desnudas que visualizamos en los displays y redes sociales poseen un reclamo hacia el deseo. Ese anhelo de posesión es el que imagina una serie de historias en las que se consigue el objeto del deseo. Ya lo decía Sócrates en su discurso del Banquete de Platón: “—el que ama las cosas bellas, ¿Qué desea?— Que lleguen a ser tuyas, dije yo” (2004: 134)¹³.

El tiempo de prolongación de la escena y la narración que construimos alrededor van a ser unos factores fundamentales puesto que sin ellos, la imagen como fragmento de una figura desnuda queda relegada a una instantánea ininteligible y pornográficamente obscena.

En este tipo de imágenes, el tiempo de la representación de una posible historia, queda eliminado. Porque el interés subyacente está más próximo a una estrategia pornográfica al querer verlo todo desde todos los puntos de vista y sin interrupción.

La mirada pornográfica de estas imágenes rompe la distancia de separación porque el acceso a la imagen erotizante entra en juego a través de tres dispositivos de posesión del cuerpo.

4. 1. El tipo de mirada es fragmentaria

Es un punto de vista detallista de la anatomía y la genitalidad humana. Renunciando al cuerpo íntegro. Esta mirada también se caracteriza por su inmediatez porque el ojo lo que hace más que contemplar, es observar como si fuera el de un ginecólogo o un científico. Es como si acercásemos nuestro ojo a la ranura de una puerta y nos topásemos con el sexo de un cuerpo. Un tipo de mirada que nos puede recordar a una de las piezas fundamentales de la mirada pornográfica: *El origen del mundo* de G. Courbet porque existe una ausencia total de puesta en escena.



Figura 2. G. Courbet: *El origen del mundo*. Orsay, París, 1866

4.2. El cuerpo de identidad compartida



Figura 3. Imagen tomada de una red social en la que se aprecian retoques realizados

Muchas de las identidades digitales que aparecen en las redes sociales tratan de completar las carencias como humanos. Las personas/figuras que aparecen en ellas, suelen ser los autores de ellas mismas que utilizan unos cuerpos-disfraz, sin personalidad alguna y que no se refieren a ningún individuo concreto. Meta-identidades que se autoabastecen perversamente de las imágenes de perfiles humanos que circulan libremente por la red.

Muchos de estos cuerpos son recompuestos a través de la sustracción o adhesión por medio de la utilización de softwares de tratamiento de imágenes.

4.3. Los cuerpos se encuentran *decapitados*

El rostro es suplantado por cuerpo. Pasa de la subjetividad de los rasgos que nos caracterizan a las zonas genitales y morfológicas más anónimas. Es otra forma de dejar de expresar nuestra individualidad humana en pos de una identidad genitalizada.



Figura 4. Imagen tomada de un perfil de una red social en la que se aprecia la *decapitación* del cuerpo. En este caso por el flash de la cámara.

5. Conclusiones

A modo de conclusión, decir que esta nueva de concebir el cuerpo como un objeto del deseo anónimo recupera de manera perversa y en ocasiones irónica, la idea de belleza ideal del mundo clásico, donde se procedía a lograr tal objetivo a través de la disección de las partes más bellas de los modelos que se tomaban como referentes. Lo que da lugar en estas redes sociales a unos cuerpos democráticos en su libre acceso y apropiación.

El distanciamiento y el deseo lo produce la fragmentación con que vemos esos cuerpos, llegando a una óptica pornográfica por la manera de estar representado. Se produce una visión hiperreal del cuerpo y de su genitalidad.

Los cuerpos se estandarizan y se adueñan de lo que no poseen. Es una evolución del concepto de *cyborg* gracias a softwares como Adobe Photoshop. Donde ya no es una figura híbrida de humano y máquina. Si no, una vuelta de tuerca conceptual más, porque ahora es la visión fragmentada y parcial de una máquina la que nos llega del cuerpo humano y la que nos sirve de carta de presentación en el ciberespacio.

Notas

1. HEIDEGGER, M. (1954): Conferencia *Construir, habitar, pensar*.
2. PRENSKY, MARCK: “*Digital Natives, Digital Immigrants*”, Horizon MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001
<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>
3. PRENSKY; MARCK: “The emerging online life of the digital native” [http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-The Emerging Online Life of the Digital Native-03.pdf](http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-The%20Emerging%20Online%20Life%20of%20the%20Digital%20Native-03.pdf)
4. FRYER, WESLEY: “Digital refugees and bridges” en <http://www.infinitethinkingmachine.org/2006/10/digital-refugees-and-bridges.html>, 20 de octubre, 2006; y “Beyond the digital native / immigrant dichotomy” en <http://www.speedofcreativity.org/2006/10/21/beyond-the-digital-native-immigrant-dichotomy/>, 21 de octubre 2006
5. VARELA, J.: “¿Las personas debemos tener identidad digital? Cómo construirla” en: <http://www.slideshare.net/jfreire/identidad-digital>
6. GERGEN, K.J (1991/2000): *The Saturated self. Dilemmas of identity in contemporary life*. New York: Basic Books.
7. ROCHER G., (1989): *Introducción a la Sociología General*, Editorial Herder, Barcelona.
8. FOUCAULT, M. (1984). *Historia de la sexualidad*. Vol. I. *La Voluntad de saber*. Madrid: Siglo XXI.
9. FIGUEROA, H. J. Seteven, M. (2002): *The cyborg handbook*. New York: Routledge.
10. Un token es una serie de bits que hacen de tickets permitiendo a los usuarios enviar mensajes por la red. Existe un token por red, por lo que es imposible que dos equipos puedan mandar un mensaje al mismo tiempo.

11. Un display es una imagen o animación que se encuentra enmarcado en una ventana y sirve que permite mostrar información al usuario de manera visual.
12. BARTHES, R. (1993): *Fragmentos de un discurso amoroso*. Madrid: Siglo XXI.
13. PLATÓN (2004): *El banquete*. Madrid: Alianza.

Bibliografía

- BARTHES, R. (1993): *Fragmentos de un discurso amoroso*. Madrid: Siglo XXI.
- FIGUEROA, H. J. Seteven, M. (2002): *The cyborg handbook*. New York: Routledge.
- FOUCAULT, M. (1984). *Historia de la sexualidad*. Vol I. *La voluntad de saber*. Madrid: Siglo XXI.
- GERGEN, K.J (1991/2000): *The Saturated self. Dilemmas of identity in contemporary life*. New York: Basic Books.
- PLATÓN (2004): *El banquete*. Madrid: Alianza.
- FRYER, WESLEY: “Digital refugees and bridges” en <http://www.infinitethinkingmachine.org/2006/10/digital-refugees-and-bridges.html>, 20 de octubre, 2006; y “Beyond the digital native / immigrant dichotomy” en <http://www.speedofcreativity.org/2006/10/21/beyond-the-digital-native-immigrant-dichotomy/>, 21 de octubre 2006

Documentos digitales

- PRENSKY, MARCK: “*Digital Natives, Digital Immigrants*”, Horizon MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001
<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf> (consultado el 5 de diciembre de 2011)

ROCHER G., (1989): *Introducción a la Sociología General*, Editorial Herder, Barcelona (consultado el 5 de diciembre de 2011)

VARELA, J.: “¿Las personas debemos tener identidad digital? Cómo construirla” en: <http://www.slideshare.net/jfreire/identidad-digital> (consultado el 24 de noviembre de 2011)
<http://www.iniciativasocial.net/?p=268> (consultado el 24 de noviembre de 2011)
<http://www.red.es/reportajes/articulos/id/3545/forja-una-identidad-digital-.html> (consultado el 24 de noviembre de 2011)
<http://www.slideshare.net/justicia/15a-sessi-web-las-personas-debemos-tener-identidad-digital-cmo-construirla?src=embed> (consultado el 3 de diciembre de 2011)

Los autores

Antonio Bautista Durán: Director del Departamento de Dibujo y profesor de la Facultad de Bellas Artes de Santa Isabel de Hungría, Universidad de Sevilla.

Lino García Morales Profesor del Departamento de Ingeniería Audiovisual y Comunicaciones (DIAC) de la Universidad Politécnica de Madrid y coordinador del Magister en Conservación y Restauración de Arte Contemporáneo de la Universidad Complutense de Madrid y el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

Aida M^a de Vicente Domínguez Doctora por la Universidad de Granada (Facultad de Comunicación y Documentación). Miembro del grupo de investigación Estudios sobre Comunicación y Sociedad de la Información de la Universidad de Málaga.

Carmen de la Torre Lucena Licenciada en Historia del Arte por la Universidad de Granada. Máster en Historia del Arte: Conocimiento y tutela del Patrimonio Histórico por la misma universidad. Doctoranda de la Universidad de Granada.

Ruth García Martín Licenciada en Bellas Artes por la Facultad de Bellas Artes de Cuenca. DEA por la Universidad de Castilla-La Mancha. Investigadora del Grupo de Investigación Cultura visual y políticas de identidad: Estudios de género, postcoloniales, prácticas artísticas y sociedad de la información (VISU@LS)

José L. Crespo Fajardo Doctor en Bellas Artes por la Universidad de Sevilla. Director de *Arte y Sociedad. Revista de Investigación*. Profesor en el Departamento de Dibujo de la Facultad de Bellas Artes de Sevilla.

Mari Carmen Estevan Estevan Licenciada en Bellas Artes por la Universidad de Castilla-La Mancha, Facultad de Bellas Artes de Cuenca, tras cursar la Carrera Superior en Digital Media en Trazos School of Arts, Madrid.

María Antonia Blanco Arroyo Licenciada en Bellas Artes con la especialidad de Pintura por la Universidad de Sevilla. Doctoranda en Bellas Artes en la misma universidad. Miembro del grupo de investigación Pintura y Nuevas Tecnologías, de la US.

Gloria Rico Clavellino Licenciada en Bellas Artes y Diplomada en Fisioterapia. Ha realizado el Máster “*Arte: Idea y producción*” de la Universidad de Sevilla. Pertenece al grupo de Investigación Creatividad, Arte y Salud, de la US. Ha sido profesora de la Facultad de Educación de la Universidad de Huelva.

Simón Arrebola Parras Licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Sevilla. Egresado en el Máster Oficial Universitario “*Arte: Idea y producción*”. Como artista visual ha realizado numerosas exposiciones y obtenido premios en certámenes artísticos. Su obra está presente en importantes colecciones nacionales.