



## El rostro sintético de la alteridad

**Carlos Barreneche**

Dos hermanas son las protagonistas de *Las criadas* -una pequeña pero perturbadora obra de teatro de Jean Genet-, dos sirvientas que empiezan como en juego a suplantar a su patrona cada vez que ésta se marcha de la casa, imitando sus ademanes, probándose sus vestidos y disfrutando revoltosamente de sus objetos. En el transcurrir de la obra, el odio y el desprecio que las hermanas consiguen desplegar por su señora llega a ser tal, que el desenlace lógico no podría ser sino su muerte. Sin embargo, el homicidio no se lleva a cabo como uno se lo esperaría; mediante un retorcido artificio, una de las criadas asume el papel de la señora, mientras que la otra, que a su vez representa el papel de su hermana, le da muerte no sin que antes la víctima (su hermana que ahora es la señora) pida a su asesina (su hermana que ahora es ella) que la lleve siempre consigo como una forma de salvar su identidad: “[...] cuando te condenen, no olvides que me llevas en ti. Como un bien precioso”<sup>1</sup>. La noción de identidad se desarrolla así en el relato, no a partir de una esencia interna que desaparece cuando el individuo ya no está, abstraída de los juegos sociales, sino a partir de las imágenes, papeles o máscaras que cada personaje encarna.

El escenario virtual, en donde se representan actualmente los más singulares juegos de identidades (se experimenta con las representaciones del género, el sexo, la raza y hasta la especie) se presenta como una realización de la alegoría de *Las criadas*. Allí es posible por un momento encarnar un avatar<sup>2</sup> y luego asumir otro completamente diferente, llegando incluso a la misma contradicción identitaria: dos sujetos pueden asumir la misma forma. Este tipo de juego de espejos entre lo real y lo simulado, con sus peligros inherentes (la imitación y la falsificación) hacen parte de la gramática de este nuevo contexto social comúnmente denominado ciberespacio.

En esta escenografía creada por las tecnologías de virtualización, con sus posibilidades y limitaciones, los usuarios están entretejiendo lazos sociales y afectivos, mientras la demanda social de tiempo de exposición a las pantallas continua *in crescendo*. Si en la forma de la sociedad tradicional, estas relaciones se entablaban desde la proximidad y la presencia corporal, en su versión virtualizada los intercambios tienen lugar a distancia, gracias a la posibilidad lograda de la telepresencia. Ahora bien, esta particularidad plantea de entrada un “des-encuentro” tajante, ya que el indicio del *otro* apenas si puede ser garantizado por el empleo de unas representaciones que, como veremos, pueden llegar a ser tan imprecisas que se resisten a cualquier esfuerzo de categorización.

De tal modo, la comunicación socio-emocional en entornos tecnológicamente mediados, aunque parezca contradictorio, se fundamenta sobre un fantasma de indeterminación del con quién se está. Es innegable el componente de

<sup>1</sup> GENET, Jean. *Las criadas*. Buenos Aires: Alianza, p 94. 1983

<sup>2</sup> En el hinduismo se conoce a las diferentes representaciones en la tierra del dios Visnú tales como Krishna, Rama o Buda, con el nombre de avatares. La palabra avatar, que significa en sánscrito “descenso” y que puede bien equipararse al concepto de “encarnación” en el cristianismo, es también el nombre con el que suele denominarse a las materializaciones virtuales del cuerpo. Los avatares son entonces las representaciones que utilizamos para intervenir en los entornos digitales, desde el personaje que asumimos en un videojuego o la propia dirección de correo electrónico, hasta la representación tridimensional del cuerpo en un escenario de realidad virtual de tipo inmersivo.

indeterminación que atraviesa la relación con el *otro* en su forma virtual, así como la fuerte carga de decepción que ésta puede sobrellevar cuando no podemos precisar claramente el semblante del *otro*. Razón por la cual, pensar cómo las personas usan estos medios para crear y proyectar su identidad, debe implicar también la pregunta por el cómo se presentan así mismas a los *otros*, y cómo se experimenta el sentido de identidad del *otro* en estos entornos.

Con tal fin, habría que considerar primero la seña identitaria *par excellence*: el nombre propio. En la asignación del nombre propio se pone ya de manifiesto el mito fundacional de la identidad: desde el bautizo hasta la impronta lapidaria “aquí yace...” el nombre se erige como la misma puesta en escena del sujeto en sus narrativas. El nombre propio simplifica la identificación del sujeto, hace las veces de ancla unificadora que aglutina las demás señas de identidad. El mismo adjetivo “propio” remitiría a “el mismo ser”, donde el *principio de ser* sería equivalente al *principio de conocer*.

Cuando nos hemos acostumbrado con el paso del tiempo a relacionar un nombre a un objeto, aquel último casi se identifica con éste, a tal punto que inclusive pueden llegar a ignorarse los cambios en la forma que pueda sufrir el objeto. El nombre con el que denominamos una cosa es tan importante como para ser considerado como una simple etiqueta. En imaginarios primitivos, por ejemplo, al nombre suele atribuírsele un cierto ascendente o control sobre las personas. Así, a los niños según algunas supersticiones se les ocultaban los nombres para evitar que fueran blanco de prácticas de hechicería. En la misma mitología judeo-cristiana, a Dios no sólo no se le puede representar mediante una imagen, sino que es además innombrable<sup>3</sup>. Igualmente, el nombre de Dios es resguardado en la tradición judía por considerar que el nombre verdadero de cualquier ser contiene las características de lo nombrado, y por lo tanto es posible conocer su esencia y adquirir un poder sobre ello. Pronunciar el nombre de Dios se convierte entonces en una osadía, razón por la cual se le representa encriptado en el impronunciable tetragramaton hebreo (YHWH). En el libro del *Génesis*, además, la creación o formación del mundo es culminada por el acto de nombrar los seres que lo conforman<sup>4</sup>. Así pues, queda planteado un vínculo necesario entre dar forma a la materia y nombrarla. Esta intuición también es medular en el psicoanálisis:

Para Lacan, los nombres, que son el emblema de la ley paternal y la instituyen, sostienen la integridad del cuerpo. Lo que constituye el cuerpo integral no es una frontera natural ni un *telos* orgánico, sino que es la ley de parentesco que se aplica a través del nombre. En este sentido, la ley paternal produce versiones de integridad corporal; el nombre, que instala el género y el parentesco, funciona como una performativa que inviste y está investida políticamente<sup>5</sup>.

En Internet, en particular, el nombre es gestionado a través del email, las cuentas de usuario, o la dirección de página Web, para citar sólo las formas más comunes. En estos casos el nombre como criterio de identidad puede ser transgredido con facilidad, puesto que es posible tener varias cuentas de correo electrónico, o varios *nicknames* (nombres de usuario). De este modo queda planteada la posibilidad

---

<sup>3</sup> “Moisés contestó a Dios: ‘Si voy a los hijos de Israel y les digo que el Dios de sus padres me envía a ellos, si me preguntan: ¿Cuál es su nombre? ¿yo qué les voy a responder?’ Dios dijo a Moisés: ‘YO SOY EL QUE SOY.’ ‘Así dirás al pueblo de Israel: YO-SOY me ha enviado a ustedes.’ (Ex 3, 13-14)

<sup>4</sup> “Dios entonces formó de la tierra todos los animales del campo y todas las aves del cielo, y los llevó ante el hombre para que les pusiera nombre. Y cada ser viviente había de llamarse como el hombre lo había llamado.” (Gn 2,19)

<sup>5</sup> BUTLER, Judith. *Cuerpos que importan: sobre los límites materiales y discursivos del “sexo”*. Op. Cit. p.115.

de intervenir anónimamente cuando el nombre propio puede encubrirse tras unos substitutos. Con el anonimato técnicamente gestionado, el sujeto se encuentra entonces atravesado por el signo de la transitoriedad, ya que esos nombres bien pueden ser tomados temporalmente y dejarse de inmediato de lado, eludiendo así esa impronta categórica del nombre como ley paternal. El sujeto de la sociedad de la información juega pues a las permutaciones de su nombre, se regodea en los apodos y los nicknames; éste no responde ya a la antigua voluntad de nombre de la lógica del prestigio, donde por principio se ennoblece el nombre y donde el “buen nombre” es sinónimo de ascensión del sujeto.

Pero, quizás, las consecuencias del anonimato en el ciberespacio vayan más allá de la cuestión de la identificación efectiva. Una investigación de la Universidad de Pittsburg, sobre desórdenes psicológicos relacionados con el uso de estas nuevas tecnologías<sup>6</sup> concluía en su análisis que uno de los factores concomitantes al uso patológico o compulsivo de estas herramientas era el anonimato que caracteriza las transacciones que tienen lugar a través de estos medios. Según estos resultados, el contexto virtual al permitir la interacción anónima y por tanto socialmente segura, posibilita que individuos tímidos o “reprimidos” puedan encontrar un escape psicológico y desplegar con facilidad en un “ambiente de fantasía” el contenido de ciertos deseos, que de otra forma no hubiese sido posible. Acaso por ello no resulte del todo gratuito que el llamado cibersexo suela convertirse en un escenario de incubación de deseos de dominación y violencia sadomasoquista<sup>7</sup>.

Con la posibilidad de un anonimato logrado, la necesidad de identificar al *otro* (esa necesidad biológica que debe al instinto primario de supervivencia la exigencia de identificar al enemigo a riesgo de morir) nos conmina a confiar en la imagen como garante de identidad. El anonimato aumentaría por lo tanto la importancia que se le concede a las imágenes del *otro*. Durante el siglo XIX las ciudades europeas se vieron sometidas a un desarrollo demográfico descontrolado debido a las grandes oleadas migratorias atraídas por la aceleración de la industrialización. Como consecuencia de la creciente presencia del *extraño*, el anonimato se estableció como una nueva condición en las flamantes urbes. Al aumentar el anonimato, se puso un mayor énfasis en la apariencia, las imágenes del cuerpo, y el vestido como actor principal; signos a interpretar para descifrar la incógnita del *extraño*. Pues bien, al igual que en las crecientes ciudades europeas del siglo XIX, en las comunidades virtuales, las imágenes son tomadas como medio efectivo para leer al *otro*. Aunque a diferencia de lo que ocurre en la ciudad, el tipo de relaciones que suelen entablarse en telépolis<sup>8</sup> rara vez incluyen la interacción cara a cara.

Al momento de identificar o reconocer a alguien, no hay duda de que la imagen clave es el rostro, no hay otro indicador más consistente de identidad que éste. Nuestras categorías de clasificación social como la raza, la clase social, el género o la

---

<sup>6</sup> Paper presented at 107<sup>th</sup> APA convention, August 20, 1999. In press for *CyberPsychology and Behavior*. *Cyber-Disorders: The Mental Health Concern for the New Millennium* by Kimberly Young, Molly Pistner, James O'Mara, and Jennifer Buchanan University of Pittsburgh. Disponible en: [www.netaddiction.com/articles/cyberdisorders.htm](http://www.netaddiction.com/articles/cyberdisorders.htm)

<sup>7</sup> Precisamente es por intermedio de un Chat (entorno virtual basado en texto) que Armin Meiwes, el llamado “caníbal de Roteburgo”, conoció a la persona que posteriormente se convertiría en su cena. Gracias a este medio entre estos dos personajes se estableció una relación en la cual consiguieron poner a prueba sus fantasías e instintos caníbales, de tal modo que pudieron trasladarlos de la virtualidad (ese “ambiente de fantasía”) a sus consecuencias actualizadas. Berlín, 3 Dic, 2003 (EFE).

<sup>8</sup> Telépolis es un concepto acuñado por el filósofo español Javier Echeverría para designar a la ciudad electrónica y digital que tiene lugar en los flujos de las redes telemáticas, para distinguirla como espacio social de los entornos naturales y urbanos. Ver: Echeverría, Javier. *Telépolis*. Madrid: Destino, 1994.

edad, suelen leerse allí. El rostro es un centro de significación en el cual todos los significantes son recapturados en una forma legible. Gran parte de la comunicación interpersonal es no verbal, constituida por imágenes del cuerpo como expresiones faciales, gestos, el tono cambiante de la voz etc., que igualmente desempeñan un papel cardinal en el establecimiento de la empatía entre las personas y los afectos en general<sup>9</sup>. La deficiencia de imágenes del cuerpo en los entornos virtuales ocupa hoy buena parte de la investigación en diseño de interfaces, y suele remediarse, al menos parcialmente, con la utilización de los llamados *emoticons* (*emotion icons*) o “caritas felices”. Así, un rostro aunque sea caricaturizado, resuelve parcialmente la angustia que representa desconocer la respuesta emocional del *otro*. Una imagen del rostro parece indispensable para sugerir un sentido de presencia del *otro* en un entorno simulado, sin embargo, el rostro pasa allí por un enmascaramiento técnico, deviene necesariamente no-rostro:

Desde tiempos muy tempranos la historia de los encuentros con el extraño fue también una escuela visual del terror. Eso es lo que hace solidarias en rasgos esenciales a la época arcaica y la moderna. Las culturas más antiguas no poseen todavía medios para apropiarse lo radicalmente extraño; las modernas ya no poseen ninguno. Por eso ambas necesitan de la máscara como medio de afrontar lo no-humano, extrahumano, con un correspondiente no-rostro o rostro sustitutorio. La máscara es el escudo facial que se levanta en la guerra de las miradas [...] No en vano el nuevo lugar más característico del mundo mediático innovado es ese *interface* que no designa ya el espacio de encuentro entre rostros, sino el punto de contacto entre rostro y no-rostro o entre dos no-rostros<sup>10</sup>.

Sin el nombre y sin el rostro como garantes de identidad, para construir el sentido de presencia del *otro* en estos entornos, no se cuenta entonces más que con información. Sin embargo, la información no es un sustantivo que designe con certeza al *otro*, sino algo que ocurre en el campo de interacción establecido entre los sujetos que se comunican, siendo así pura movilidad<sup>11</sup>. Gracias a esta condición de inestabilidad de la información, no resulta del todo confiable considerarle como un vicario de la presencia física de *otro*. El *otro* acaba presentándose por lo tanto como una aparición espectral.

Recordemos que la palabra espectro remite en su significación etimológica a la latina *spectrum*, que hace referencia a su vez a las imágenes emitidas por los objetos. No obstante, estas imágenes no representan una semejanza formal, en consecuencia, no representan análogos fiables del modelo real como ocurre en la imagen analógica. Consideremos a la fotografía, que como modelo ideal de la imagen analógica, con sus principios de similitud y continuidad del objeto, garantiza la identidad del objeto fotografiado (en cualquier documento de identidad público se exige aún una fotografía del rostro). En cambio, la imagen digital ya no representa nada porque se ha emancipado del objeto, se ha hecho autoreferente cuando a partir del código (1's y 0's) da a luz al objeto en vez de iluminarlo. Si la imagen analógica representaba una imagen especular (una de las metáforas utilizadas para denominar a la fotografía era “espejo con memoria”) en cambio, y gracias a la posibilidad de manipulación técnica de la imagen, la imagen digital es pura difracción, identidad fugitiva. Mientras los

---

<sup>9</sup> Podría imaginarse cómo sería no tener rostro al considerar el síndrome de Moebius, un raro desorden de nacimiento caracterizado por una parálisis facial total. Esta condición no le permite al que la padece realizar ninguna expresión, lo que representa que no pueda establecer algún tipo comunicación emocional con sus pares.

<sup>10</sup> SLOTERDIJK, Peter. *Esferas I*. Madrid: Ed. Siruela, 2003. p. 179-181.

<sup>11</sup> Ver: BARLOW, John Perry. “Vender vino sin botellas: la economía de la mente en la red global”. Revista El Paseante No 27-28. p.10-22.

espectros analógicos garantizaban la autenticidad de lo uno, los espectros digitales garantizan la proliferación de los dobles.

Un escenario en el que la identidad del interlocutor nunca termina de precisarse porque no se deja atrapar por sus imágenes, parece entonces inevitable. Estamos ante una situación iconográfica totalmente diferente y, en consecuencia, ante una nueva escena de lo imaginario, la de un imaginario numérico tecnificado<sup>12</sup>. En el entorno virtual por esto, se quiera o no, la alteridad se presenta bajo un artificio, detrás de una máscara.

Queda así planteado entonces el rompecabezas por la "autenticidad": ¿son estas máscaras pseudoidentidades que encubren como disfraces una identidad verdadera? o ¿son por el contrario la clave de "lo que soy", o "quisiera ser", bajo el semblante de un artificio? Nos topamos pues ante una ambigüedad desconcertante pues no sabemos de qué lado se encuentra el engaño:

*[...] Se debe introducir la elemental distinción lacaniana entre proyección-identificación imaginaria e identificación simbólica. La definición más concisa de identificación simbólica es que consiste en asumir una máscara que es más real y comprometedora que el rostro que está detrás de ella (según la noción de Lacan de que la apariencia humana es la apariencia de la apariencia misma: un engaño imaginario, simplemente presento una imagen errónea de mí mismo, mientras que en el engaño simbólico, presento una imagen verdadera y espero que sea tomada como una mentira) [...] El personaje de la realidad virtual ofrece así un caso de engaño imaginario en la medida en que externaliza-manifiesta una imagen errónea de mí mismo, y un engaño simbólico en la medida en que ilustra la verdad sobre mí mismo con el aspecto de un juego<sup>13</sup>.*

En el entorno virtual, cuando la presencia se ha hecho espectral, la distinción entre un *otro* "real" y un *otro* simulado empieza a perder consistencia. El simulacro tiende a conmutarse así con lo real para presentarse finalmente como un modelo de la misma categoría. Baste, como muestra, dar una ojeada a la tendencia contemporánea en el cine, donde los personajes ficticios de los videojuegos o los comics, son llevados a las pantallas por actores de carne y hueso, o bien se mezclan con ellos.

El sexo telefónico puede servirnos de botón de muestra para pensar cómo esa espectralidad de la presencia nos invita a recrear al *otro* incorporándolo como objeto de fantasía. En este sentido es pertinente citar el trabajo de Alluquere Rosanne Stone. En *The War of Desire and Technology*<sup>14</sup>, la autora se enfoca en los efectos que tienen en la relación intersubjetiva los medios que en términos de ancho de banda son considerados estrechos, llamados así porque a través de éstos no se transmite toda la información del semblante del *otro* que se transmite en cambio en un encuentro cara a cara. Como consecuencia de esta insuficiencia de información -de acuerdo a Stone- la alteridad se cimienta sobre un territorio de fantasía, porque a partir de una sola imagen

<sup>12</sup> "Tocar las imágenes por medio del ordenador, significa, cambiando las imágenes, cambiar cualitativamente de imaginario. No se trata sólo de añadir o yuxtaponer nuevas imágenes a las existentes, se trata de integrar el movimiento de un imaginario específico, orgánicamente unido a la historia de la representación figurativa, sus posiciones, sus avatares y sus crisis, en otro tipo de imaginario, unido a un orden visivo completamente diferente: el orden numérico, sus dispositivos y sus procedimientos" RENAUD, Alain. *Comprender la imagen hoy: Nuevas imágenes, nuevo régimen de lo visible, nuevo imaginario*. En: *Videoculturas de fin de siglo*. V.V.A.A. Madrid: Cátedra, 1990. p.18.

<sup>13</sup> ZIZEK, Slavoj. *El acoso de las fantasías*. México: Siglo veintiuno, 1999. p.159.

<sup>14</sup> STONE, Alluquere Rosanne. *The War of Desire and Technology*. London: Ed. MIT Press, 2001. p.93-97.

espectral del *otro* (la voz telefónica como signo desencarnado y por lo tanto flotante) se generan una serie de complejas fantasías para completarlo. Interpretándolo en clave psicoanalítica, el deseo nace de la falta, es decir, tomando ventaja de la incompletud de la imagen del *otro*, se moviliza una tensión erótica al completarla con una imagen idealizada de éste. De esta manera, partiendo de la voz como imagen espectral, los amantes se construyen un objeto de deseo con todos los atributos de la presencia física, esto es, una imagen del *otro* completa y completada por el deseo<sup>15</sup>. El sexo telefónico revela así el proceso de construcción del *otro*, en medios que implican un fuerte componente de virtualización a través de la fantasía.

Al jugarse en buena medida en un territorio de fantasía intersubjetiva, la relación con el *otro* deja de ser necesariamente racionalista y opositiva: el *otro-sujeto* deviene *otro-objeto*. Acaso, enfrentar la alteridad ya no pase allí por la forzosa renuncia a la satisfacción y la consecuente sublimación que yacían en el corazón de la ilusión freudiana. La virtualización del *otro* parece impugnar también aquella premisa sartreana que satanizaba la alteridad (“El infierno son los otros”). En consecuencia, la producción fantasmática del *otro* a través de su simulacro acaba reblandeciendo esa condición de alteridad dura presente en otros contextos sociales: “Ya no se trata de matarlo, de devorarlo, de seducirlo, de rivalizar con él, de amarlo o de odiarlo; se trata fundamentalmente de producirlo. Ya no es un objeto de pasión, es un objeto de producción”<sup>16</sup>.

### ¿Hay alguien ahí?

*“Una vez que alguien trate de seducir a un robot (confundiéndole con un ser humano), nuestra visión de las máquinas cambiará para siempre”*

Sherry Turkle

En 1996 es lanzado al mercado mundial el *Tamagoshi*, una especie de pequeña mascota digital que necesitaba que se le proporcionara amor y cuidado para que pudiera crecer y sobrevivir. La pasión que generó este inocente juguete entre niños y adultos fue tal, que cuando estas mascotas fallecían, muchas de estas personas llegaron a sumirse en auténticos estados de depresión. Con el fin de aliviar los sentimientos de culpa que generaba la idea de no haberle profesado los debidos cuidados, aparecieron cementerios virtuales para *tamagoshis*, donde alquilando una

---

<sup>15</sup> Nótese que a pesar de que estos medios todavía son de ancho de banda estrecho, y todavía es pobre el volumen de información que se intercambia con respecto a los encuentros cara a cara, las comunicaciones sin embargo, gracias a esta gestión deseante del *otro*, suelen ser emocionalmente más intensas. Sin embargo, a pesar de la intensidad, éstas no tienden a mantenerse por mucho tiempo y los encuentros resultan ser casi siempre fugaces. Un estudio publicado en el año 1998 en la revista *American Psychologist* que examinaba el impacto social y psicológico de Internet, mostró que aunque la red era utilizada fundamentalmente para comunicarse, su uso extendido empobrecía las relaciones sociales con el círculo social más próximo, lo que degeneraba en un incremento en depresión y una firme sensación de soledad (R. Kraut, M. Patterson, V. Lundmark, S. Kiesler, T. Mukophadhyay y W. Scherlis. “Internet Paradox: A Social Technology that Reduces Social Involvement and Psychological Well-being?” *American Psychologist*. 1998 Vol. 53 No.9 pag.1017-1031). Lo contradictorio de estos resultados, y particularmente del uso de estas teletecnologías como medio de comunicación, es que mientras nos acerca estrechamente al lejano como ya se anotaba, termina apartándonos del cercano.

<sup>16</sup> BAUDRILLARD, Jean. *El crimen perfecto*. Barcelona: Anagrama, 1996.

parcela de unos cuantos bytes, su dueño podía enterrar a su ser querido, llorar sus culpas y elaborar su duelo. Este tipo de comportamientos produce cierto extrañamiento, y es que estas personas realmente actúan como si hubiera detrás de esas pequeñas pantallas alguien, una identidad real, aunque “realmente” se tratara de un poco de silicio y un software bastante primario. En su libro *El segundo yo: las computadoras y el espíritu humano* Sherry Turkle argumenta, a través de una juiciosa documentación de casos, cómo existe una tendencia en el hombre a antropomorfizar cualquier objeto que presente algún tipo de comportamiento inteligente. Instintivamente interactuamos con las computadoras tal como lo hacemos con los humanos, por eso no es de extrañar encontrar gente que llame a su computadora por un nombre y desarrolle eventualmente un vínculo afectivo con ella.

En los encuentros virtuales se tiene en frente a avatares en vez de cuerpos orgánicos. Gracias a esto, programas relativamente simples se han mostrado capaces de hacerse pasar y ser tratados como humanos, al convencer a sus interlocutores que estaban interactuando con otro miembro de su especie. Algunos de los avatares que moran en los entornos generados por ordenador no están necesariamente acoplados o asociados a personas o “mentes reales”, en cambio, se encuentran conducidos por inteligencias artificiales comúnmente conocidas como bots (equivalente en software de un robot electromecánico). Estos bots son relativamente autónomos, pueden reaccionar al entorno y tomar decisiones tomando como referencia la evaluación que ellos mismos hacen de éste. Con estos logros en autonomía, la inteligencia artificial hace evidente la posibilidad -todavía impresionante para nosotros- de que exista algún tipo de conciencia que no esté soportada por un cuerpo y que además pueda independizarse de su creador<sup>17</sup>. El nuevo *Tamagoshi plus* relanzado en 2004, por ejemplo, puede ya conversar y hacer citas románticas con otros *tamagoshis*, y eso sin una mediación necesaria de su propietario.

En un Chat o un MUD (Multi-User Domain) perfectamente alguien se puede topar entonces con estas entidades sintéticas, mantener conversaciones, intercambiar archivos o coquetear con ellos sin que llegue a enterarse que no está interactuando efectivamente con una persona. Uno de los primeros casos de “engaño”, ya muy documentado, es el de Julia, un bot creado en la Universidad Carnegie-Mellon en 1998 por Michael Mauldin. Julia se paseaba con libertad como una jugadora más por varios MUDs, y al mismo tiempo contaba con una habilidad para conversar y un humor tan sarcástico -la revista *Wired* la describió como “una exbibliotecaria amante del jockey con cierto carácter”- que era capaz de hacer creer a cualquier jugador que era uno de ellos<sup>18</sup>.

Alain Turing a mediados del siglo XX sucumbía al extrañamiento que produce este tipo de *otredad* artificial. Como una respuesta a esa idea perturbadora de una presencia artificial, plantea lo que hoy conocemos como el test de Turing. *Grosso modo*, el test consiste en un juego hablado en el cual un juez debe interrogar, sin que pueda verlos, a una máquina y a una persona. El objetivo de este interrogador será encontrar cuál de las dos partes es realmente una máquina, y cuál un hombre, solamente basado en la calidad de las respuestas. La predicción de Turing es que, si una máquina puede engañar al juez, entonces ésta debe ser considerada inteligente.

---

<sup>17</sup> En la llamada filosofía de la mente se asume la hipótesis de una independencia del la conciencia de su sustrato. La idea es que los procesos mentales pueden tener lugar en diferentes sustratos físicos. Así, si se le provee a un sistema con las estructuras computacionales y los procesos correctos, puede asociársele o reconocérsele como una experiencia de conciencia. BOSTROM, Nick. Are you living in a computer simulation? *Philosophical Quarterly* (2003), Vol. 53, No. 211, pp. 243-255.

<sup>18</sup> Para ampliar el caso de *Julia* ver: TURKLE, Sherry. Op. Cit. p. 110-118. O puede establecerse una interacción directa con ella en: <http://www.lazytd.com/liti/julia/>

Sin lugar a dudas el “engaño” tiene lugar gracias a una comunicación mediada (sólo se limita a la escritura de preguntas y respuestas) y, por lo tanto, carente de los criterios que comúnmente utilizamos para identificar al *otro*.

La inteligencia artificial introduce pues un componente de incertidumbre social en las comunicaciones mediadas al instaurar la “identidad sin sujeto presente”, la duda fundamental de cómo saber que al otro lado se encuentra un “*otro real*” y no un simulacro artificial. Recordemos a *Blade Runner*, la película de ciencia ficción basada en el libro *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* de Philip K. Dick. En ella es presentada una utopía donde los futuros androides (inteligencia artificial con forma humana) se han hecho indistinguibles de los seres humanos. Así, sin unos rasgos claros y distintos para establecer la identidad, el mundo de *Blade Runner* aparece obsesionado con el test de Turing. Decker, el héroe de la película, tiene como profesión la tarea policial de distinguir y eliminar esas copias artificiales del hombre. Sin embargo, en el transcurso de la historia, esta actitud persecutoria del protagonista da un giro dramático cuando éste se enamora de una de aquellas copias (*replicants*). El dilema moral al que se enfrenta el héroe es entonces, cómo relacionarse ahora con una máquina que él mismo desea y en la cual reconoce un sujeto amoroso.

Muy probablemente nosotros también comenzaremos a encarar una situación en la que las relaciones de todo tipo no estén restringidas a la interacción con personas. En el entorno virtual, el *otro* puede o no ser una persona, y si lo es, puede o no presentarse de una forma claramente reconocible como de un *ethos* humano. De igual manera, con la progresiva penetración social de estas tecnologías, las entidades no-humanas probablemente terminarán por entrar en nuestro circuito social. Si no piénsese en la cantidad de relaciones automatizadas con las que ahora lidiamos, desde los cajeros electrónicos hasta los contestadores automáticos.

Las tecnologías que exhiben inteligencia, nos instigan no sólo a replantear los criterios a través de los cuales nos representábamos nuestra identidad, sino también a repensar al *otro*: cuál es su estatuto cuando puede ser incluso programado; y cómo soy interpelado por esa alteridad artificial: cómo me diferencio de ese *otro* al que creía un semejante, qué me hace diferente de él.

Otro interrogante importante que se desprende de esta reflexión, es que las posibilidades relacionales puedan comprender también la eventualidad de una interacción con inteligencias artificiales que hayan sido programadas o autorizadas por un sujeto-programador para tomar decisiones y comportarse tal cual y éste lo haría. A este tipo de entidades se les suele llamar en el argot informático *agentes artificiales*, y se les define comúnmente como sistemas computacionales que se han programado utilizando conceptos que aplicamos regularmente a los seres humanos, como conocimientos, creencias, deseos y emociones. Un *agente* usualmente lleva a cabo tareas bien definidas a petición del usuario, que comprenden labores como buscar en Internet noticias, artículos, ofertas de trabajo, citas románticas, o responder e-mails, como para citar algunos ejemplos. De esta forma el sujeto puede delegar a un *otro* artificial un aspecto de cualquier acción, mientras puede mantenerse haciendo otras cosas, o bien permanecer pasivo.

Lacan en el *Seminario VII* recurre a la figura del Coro en la tragedia griega para explicar el concepto de catarsis y de paso introduce un elemento de interés para nuestro análisis. Allí señala, cómo es a través del Coro que se expresan las emociones de las que participa el público, el cual, además con beneplácito, acepta que por esta mediación se le alivie del estrés psíquico que le representan emociones como la compasión o el temor generadas por el drama. La respuesta afectiva del público es, por lo tanto, exteriorizada y representada por el Coro; posibilidad que admite que hasta



las emociones más íntimas puedan ser sustancialmente externalizadas<sup>19</sup>. A esta particularidad planteada por Lacan en su interpretación sobre la esencia de la tragedia, Slavoj Žižek le llama interpasividad; concepto que podría ser definido por lo demás, como un modo de representación o mediación que implica transferir o delegar una acción o emoción a otra persona u objeto, que en consecuencia actúa en su lugar. En *El acoso de las fantasías*, Žižek retomaría este concepto de interpasividad precisamente en el marco de la discusión sobre el agenciamiento en las tecnologías digitales de representación. La tesis planteada es que los avatares en el ciberespacio, como sucedáneos del sujeto, pueden ser considerados como un nuevo objeto de la interpasividad, pues en el escenario de la simulación se materializa como en ningún otro la posibilidad de externalizar el *yo*. En lenguaje lacaniano allí es posible desplazar al *yo* fuera del sujeto dentro de un orden simbólico. Con lo cual, el orden simbólico actuaría o sentiría por, y en lugar del sujeto. Los *agentes*, inclusive, intentan ser un sucedáneo cada vez más perfecto del *yo*, para eso monitorean sin pausa el comportamiento de una persona para llegar a emularla a la perfección; su ideal consiste en replicarla lo más fielmente posible.

A fuerza de localizar el agenciamiento por fuera del sujeto, los avatares terminan finalmente por desmentir a ese sujeto de la subjetividad cartesiana, centralizado y al control. Aunque bien podría también interpretarse esta redefinición del agenciamiento, o como una pérdida del mismo a través de una falta de integración entre estos múltiples aspectos del *yo*, en lo que significaría una alienación del sujeto a la máquina; o bien, como la emergencia de otro tipo de agenciamientos subjetivos.

Con todo, el desplazamiento del agenciamiento significa sin lugar a dudas correr un riesgo, que el avatar, ese sucedáneo del sujeto, pueda no pertenecerle ya debido a que exteriorizado se hace vulnerable al control y la manipulación externas. Con la posibilidad de que otra persona o *agente artificial* pueda someter y dominar un avatar, sin que su propietario llegue siquiera a saberlo, estaríamos encarando otra versión del miedo histórico a convertirse en el instrumento del *otro*<sup>20</sup>. Un caso paradigmático en este sentido, y que ya hace parte de la historia de Internet, fue consignado por el periodista Julian Dibbell<sup>21</sup>. En 1992 en un MUD llamado LambdaMOO, un empalagoso payaso llamado Mr. Bungle hizo su aparición perpetrando un primer asalto sexual al avatar de una mujer llamada Legba. El rapto

---

<sup>19</sup> “[...] en una tragedia tenemos el Coro. ¿Qué es el Coro? Se les dirá –*son ustedes*. O bien *no son ustedes*. Esta no es la cuestión. Se trata de medios y de medios emocionales. Diré –el Coro es la gente que se turba. Por lo tanto, piensen dos veces antes de decirse que sus emociones son lo que están en juego en esta purificación. Están en juego cuando, al final, no sólo ellas, sino otras muchas deben ser apaciaguadas mediante algún artificio. Pero, sin embargo, no están directamente puestas en juego. No cabe duda de que están ahí y ustedes están ahí en carácter de materia disponible –pero también, por otro lado, en carácter de materia totalmente indiferente. Cuando están en el teatro por la noche, ustedes piensan en sus menudos asuntos, en la lapicera que perdieron durante el día, en el cheque que tendrán que firmar al día siguiente. Una sana disposición de la escena se hace cargo de vuestras emociones. De ellas se encarga el Coro. El comentario emocional es realizado”. LACAN, Jacques. *La ética del psicoanálisis*. Vol. VII, El seminario, 1959-1960. Buenos Aires: Paidós, 1995. p.303.

<sup>20</sup> Contradictoriamente es en la figura de entidades como los virus cibernéticos, autómatas invisibles e inmateriales, que reaparecen formas de la alteridad dura. Esto, gracias a su capacidad de infección y alteración de la identidad, como quiera que pueden cambiarla radicalmente: pueden borrar o trastocar nuestros archivos, lo que significa eliminar nuestra memoria externalizada; o pueden apropiarse de cuentas de e-mail o páginas personales, esto es, de nuestros nombres.

<sup>21</sup> DIBBELL, Julian. “Una violación en el ciberespacio”. Revista El Paseante. Barcelona. No 27-28. p.52-57.

tuvo lugar gracias a un truco de programación conocido como la muñeca vudú, mediante el cual la víctima hace todo lo que se le ordena a la muñeca. De esta manera Mr. Bungle forzó no sólo a Legba, sino a varios jugadores a tener sexo contra su voluntad. Como reacción a este episodio, Legba hizo de inmediato pública su indignación en listas de discusión. En aquel llamado reparador, Legba reproducía el discurso propio de una mujer violada, pidiendo para su victimario la “castración virtual”, como si la violación de su avatar fuese también la de su cuerpo orgánico (de ahí que utilice una imagen corporal como la castración para enunciar su deseo de compensación), cuando lo que realmente tuvo lugar fue un asalto textual.

Así pues, la coexistencia en estos nuevos ambientes sociales de personajes reales y artificiales, representados por avatares, ha dado lugar al surgimiento de una variedad de relaciones mediadas y posibilidades de interacción. Estamos haciendo frente, por lo tanto, más que simplemente a diferentes formas relacionales, a todo un complejo escenario social donde confluyen relaciones que varían en los niveles de presencia del *otro*, en la posibilidad de certificación de su identidad, en la forma de su inteligencia y en el grado de intensidad que involucran estos encuentros.

Muy al contrario de lo que acontece con medios como la televisión o el cine que reducen prácticamente a cero la posibilidad de interacción, las tecnologías de representación virtual como Internet, los MUDs, las teleconferencias, los chats, los newsgroups, la realidad virtual inmersiva y hasta los videojuegos, se han constituido en un auténtico laboratorio social en un medio que es animado por el *otro*.

La realidad tecnosocial que emerge allí contrasta con la habitual interpretación solipsista que toma como paradigma a las mónadas leibnizianas<sup>22</sup>, una de las referencias filosóficas más manoseadas para explicar estos contextos. Según esta interpretación, los participantes de esta dinámica social actuarían como mónadas, confinados en una simbiosis autista con la máquina, incomunicados porque no tienen ya ventanas que abrir al *otro*. Antes bien, y parafraseando a Spinoza, podría decirse que la potencia de los avatares radica en estar bien conectados, en el sentido de lograr el encuentro con la mayor cantidad de *otros* virtuales. Pensemos, en particular, que Internet es un espacio donde todos pueden manifestarse, pero donde el poder está en ser visto y escuchado. Una página web, por ejemplo, tiene valor (al menos comercial) gracias al volumen de sus visitantes. Así, antes que el desafecto por el *otro*, más bien es un deseo de conexión el que anima el uso de estas tecnologías<sup>23</sup>.

No obstante es necesario tomar distancia crítica de algunos exaltados vaticinios, que al respecto celebran los populares gurús de la tecnocultura. Algunos de los cuales pontifican con entusiasmo sobre la pérdida de la individualidad en una suerte de mente colectiva o cerebro global. Estas visiones de una unificación de los hombres en una comunidad ideal, en un Pentecostés de entendimiento posible gracias a la capacidad de interconexión de estas tecnologías, son un tema recurrente en su futurología. Para ello se valen de referencias como la comunidad de las mentes de Leibniz, o la noosfera de Teilhard de Chardin. Desde esta perspectiva, el encuentro con el *otro* se establecería no desde la diferencia, sino desde una positividad aséptica que acabaría sin duda por desdibujar cualquier indicio de *otredad*.

---

<sup>22</sup> Ver: Leibniz, G.W. *Tres textos metafísicos: Discurso de metafísica, monadología, principios de la naturaleza y de la gracia fundados en la razón*. Bogotá: Norma, 1992.

<sup>23</sup> Muy a pesar de los proselitistas de lo virtual que tras anunciar la desaparición del cuerpo confían también en la desaparición del *otro*. Como evidencia podemos así mismo considerar las estadísticas en aumento en cuanto al uso de Internet para lograr encuentros sexuales: el 60% de todas las visitas del Internet son de naturaleza sexual (encuesta en el 2000 MSNBC). El 89% de solicitudes sexuales de jóvenes fueron hechas o en los chats o por medio los servicios de mensajería instantánea *Messenger* (Pew Study reported in JAMA, 2001).

Con todo, en nuestra necesidad de crear y mantener una relación con el *otro*, es improbable que dejemos de identificarlo como una entidad diferenciada. Contrariamente a estas predicciones en las que coordenadas como el género, la cultura, la edad o la raza serán obsoletas, las primeras preguntas en los encuentros con el *otro* en los espacios virtuales de socialización siguen siendo aún acerca de estas categorías identitarias. Ahora bien, en la medida que continúe ampliándose la presencia social en los entornos simulados, asistiremos probablemente no sólo a una heterogénesis de estas categorías identitarias, sino a la emergencia de más y nuevas pistas para predecir, identificar y construir la presencia del *otro*.