

Unidad 19

- La mutación de la identidad.

8

La mutación de la identidad

¿El ser humano puede tornarse producto?

Las prácticas tecnoculturales de la sociedad contemporánea suscitan una especie de “filosofía práctica” de la persona, comprendida como reflejo sobre identidades particulares, efectos especiales de subjetividad, opuestos al estatuto clásico del sujeto. Además, las identidades múltiples y conflictivas de los inmigrantes en los grandes espacios urbanos y la aceleración interactiva de lo social por efecto de las teletecnologías ponen en crisis las nociones tradicionales de identidad personal.

Sujeto (subjectum), como se sabe, es la categoría moderna que designa aquello que se mantiene idéntico a sí mismo, en situaciones diversas de discurso o de comunicación. Y un soporte (lógico) permanente para las propiedades accidentales de todo lo que existe. Desde el origen y en forma artificial se opone a *objeto (objectum)*, entendido en el interior de esa dicotomía como la simple presencia de una cosa en el mundo, a la cual el sujeto le atribuye significado y función.

Tal división es la base del poder moderno del individuo sobre la naturaleza, ejercido a través de la ciencia y de la técnica. Sujeto y objeto se tornan categorías que co-

rresponden a un proceso de funcionalización del mundo, que transforma lo real en mecanismos de objetividad y subjetividad. De ese poder deriva la identificación gradual del sujeto con el *yo* humano, la subjetivación, producida por el dominio del espíritu o del alma sobre el cuerpo, designado a su vez por el jansenista Pascal como “ese trapo”. Sujeto significa cuerpo y espíritu (el *yo* real) separados, para asegurar un mayor sometimiento al orden social.

Es responsabilidad de la filosofía moderna (idealismo) la equiparación de términos tales como subjetividad, ego, yo, individualidad e, inclusive, personalidad. Pero es cierto que desde Nietzsche, y especialmente a partir de Heidegger, la llamada “metafísica de la subjetividad” ha sido descalificada por el pensamiento profundo, desde la filosofía hasta el psicoanálisis. Lacan precisa que el *yo* es sólo un fenómeno en el sujeto, y no el sujeto mismo. En realidad, esto era algo ya sabido por los esotéricos, y, obviamente, por los locos o los delirantes. La idea de los “yoes/cuerpos” múltiples pertenece al saber de la tradición.

Este tema está planteado hoy tanto en el ámbito de la reflexión sociológica sobre la complejidad de la persona, como en el de las mutaciones culturales en torno a las reglas de construcción de la identidad personal. La noción de persona o de personalidad se impone, porque no es la de un ya-dado o un *a priori* siempre idéntico a sí mismo (caso del sujeto o la subjetividad), sino la de un esfuerzo. O sea, una subjetividad o una individualidad no es suficiente para constituir una persona, porque esta última noción implica un agregado, un valor, ya que no se define lógicamente o psicológicamente sino metafísicamente. En la persona actúa un esfuerzo hacia la construcción o la conquista.

Para pensar la actualidad, se puede partir del problema de mutación sexual en la persona, para lo cual Baudrillard designa tres modelos tecnoculturales: 1) *Ciccioli-*

na - “Los largos cabellos platinados, los senos modelados, las formas ideales de una muñeca inflable, el erotismo liofilizado de historieta o de ciencia ficción y, principalmente, la exageración en el discurso sexual (nunca perverso, nunca libertino) ...”; 2) *Madonna* - “Virgen producto del aerobismo y de una estética glacial, sin ningún encanto o sensualidad, androide musculosa ...”, 3) *Michael Jackson* - “Mutante solitario, andrógino y frankensteiniano, precursor de un mestizaje perfecto por ser universal, la nueva raza posrazas”.

Allí se encuentra tematizada la idea de una mutación de la identidad. El *yo* es simultáneamente *otro*, el *idem* es también *alter*, el nombre equivale a su posible heterónimo.

Pero ésta no es una idea nueva. El griego antiguo estaba atento a ella y, en la Europa posterior a la Antigüedad tardía, la Edad Media concibe la idea de la alteridad como una monstruosidad. En los bestiarios populares y en textos eruditos se multiplican los seres híbridos de humanidad y animalidad, tales como el centauro, el cíclope, el monópodo.

El monstruo servía frecuentemente de pretexto en la fábula para la aparición, en cualquier narrativa, de un héroe salvador que, munido de armas o poderes regeneradores, restablecería la armonía amenazada en el grupo. En algunas de esas figuras imaginarias, es interesante el hecho de que eran el resultado de una asociación física entre el individuo y su ambiente natural, como por ejemplo el hombre dotado de ramas y vegetales, en lugar de brazos.

En la monstruosidad o en la mutación está latente una situación de pasaje o de transformación, aún no asimilada por las instituciones éticas vigentes. Ya Aristóteles comprendía esto: “El mutante, mientras cambia, no *es*. En el fondo, ése es un punto bastante discutible, pues lo que está en vías de perder una determinada calidad, posee aún algo de lo que va perdiendo y de lo que va adquiriendo, algo ya

debe existir. Y, en general, en lo que está pereciendo existe algo aún, y si algo se está generando, de algo debe provenir y por alguna cosa debe ser generada; y ese proceso no se puede prolongar *ad infinitum*".

La idea tradicional del monstruo o del mutante es la de una alteridad por la mera transformación anatómica del individuo. El monstruo es un *otro exótico*, o una figura en relación con la cual no es posible establecer una diferencia clara entre naturaleza y cultura. En el período renacentista, cuando aún resonaba en los espíritus la agonía del Orden Antiguo, la monstruosidad consistía en la excesiva presencia de lo "natural" en el cuerpo humano como identidad biológica, o en efectos desviados del orden natural sobre el cuerpo humano. Así, el hermafroditismo era problemático y monstruoso, mientras que el carácter andrógino podía ser concebido como ideal reorganizador del orden perdido.

Ahora bien, a partir de la segunda mitad del siglo XVIII, se empieza a imaginar la mutación tanto a nivel de la individualidad biológica como de la personalidad. El monstruo ya no es el otro exótico, sino él mismo en tanto otro. Frankenstein primero y Drácula después son modelos de ficción de una mutación en la organización dinámica de los sistemas psicofísicos responsables de la adaptación del individuo a su medio. En Drácula mucho más que en Frankenstein, lo monstruoso consiste tanto en la violación de reglas biológicas, como de convenciones morales relacionadas a la personalidad modelo del burgués del siglo XIX.

Desde ese momento, con respecto a la mutación o a la monstruosidad, el imaginario moderno incide sobre la alteridad de la persona. De esta forma, se entiende persona como cuerpo y alma individuales, tocados por la gracia de la razón. El monstruo aparece cuando no podemos reconocer lo conocido con los mismos criterios metafísicos (éticos, religiosos, estéticos, psicológicos) de antes.

Por ejemplo, el mutante de la ciencia ficción. Si le aplicamos la reflexión de Aristóteles, nos damos cuenta de que es chocante su dificultad, pero no la imposibilidad de ser persona. El mutante es sujeto de un cambio y por lo tanto, es soporte de cualidades pasadas (que va perdiendo) y futuras (que va adquiriendo). Existe como sujeto, por lo tanto *es* en términos lógicos y psicológicos, pero no tiene estatuto de persona, porque no puede ser reconocido como sustancia individual de un ser dotado de razón o de un ser que es por sí mismo.

¿Y por qué no? Porque la persona —este ser que es por sí y para sí mismo— depende de contenidos metafísicos que nos llevan a reconocerla como soporte de espíritu o de razón, y por ello, a otorgarle un nombre propio. La noción de persona es producto de metafísicos y teólogos, persona es el propio *ser humano* como *invención de la cultura*.

Se comprende así que puedan incidir sobre el estatuto tradicional de la persona mutaciones relacionadas con la transformación acelerada de los patrones culturales. Ya en los años 40, Norbert Wiener, pensador de la primera cibernética, ya especulaba sobre una comunión entre el hombre y la máquina, arriesgando la hipótesis fantástica de la transmisión de un individuo, de un continente a otro, por telégrafo. Tanto la proteína (humana) como el metal (máquina) serían superados por la realidad de la información, pasible de ser transmitida electrónicamente.

La hipótesis de Wiener guarda el mismo *ethos* renacentista de los mutantes asociados a la Naturaleza. Sólo que el ambiente natural ya no estaría definido por vegetales o minerales, sino por la estructura técnica del mundo. La mutación se daría por el acoplamiento del cuerpo humano a los dispositivos de las máquinas.

Si pasamos por alto el sustancialismo de esa hipótesis cibernética, podremos retener de su idea, los aspectos culturales de la intervención, en el estatuto contempo-

ráneo de la persona, de los mecanismos tecnológicos de la ciencia y del mercado. Así como la televisión simula la realidad —tornando temporal el espacio, poniendo fin a la dicotomía entre imagen y referente—, la biología genética y las diversas tecnologías “cosméticas” (medicamentos, psicología euforizante, productos de belleza, “gender-clinics”, publicidad, etc.) dan margen a una libre combinatoria de la identidad personal. Se incluyen allí desde el cambio de sexo hasta el armado de personalidades combinables, dependiendo de la moda o el gusto personal.

A partir de allí, se banalizan de a poco historias como la del norteamericano Martin, casado, padre de cuatro hijos quien, desde la adolescencia se sentía mujer. Empieza tomando hormonas para desarrollar los pechos, pero sin dejar de sentir interés por las mujeres. La esposa le presta ropa, le enseña a caminar como lo hacen las mujeres. Por medio de una operación, cambia el pene por labios vaginales. Y sigue viviendo con su esposa bajo la égida de una identidad mutante: marido-lesbiano-transsexual.

En esa historia, así como en otras del mismo tipo, la identidad se construye en forma pulsional en el marco de un extrañamiento subjetivo, interno, pero principalmente a partir de imágenes exteriores que circulan en la sociedad mediatizada en todas las formas industriales posibles. La identidad se hace posible como un juego de signos realizados por imágenes que circulan aceleradamente, de forma contagiosa, como un proceso viral. No son imágenes con una sombra referencial en la realidad, capaces de suscitar la reflexión, sino simulacros que se incorporan a los sujetos, creando otro tipo de relación con el mundo físico.

El “contagio” es evidente en el nivel de las imágenes transmitidas por los medios de comunicación, un universo intertextual, autorreferencial, casi autista. Es menos evidente, pero no menos efectivo, en el nivel de las imágenes o de las figuras digitales salidas de las redes in-

formáticas que se reproducen en la vida cotidiana, incorporadas por la conciencia común y sinestésicamente asimiladas como *imago* originaria por los cuerpos socialmente fragmentados. Las identidades personales se tornan conmutables por contaminación de signos. Y como en la realidad virtual, donde el cuerpo humano y la máquina se combinan para sintetizar la realidad original, la sustancia orgánica (la experiencia corporal originaria) se confunde con la prótesis, el “cibercuerpo”, orientando la identidad personal hacia formas teratológicas o paradójicas, estéticamente clasificables como “neobarrocas”.

Es posible admitir la hipótesis de que esa labilidad identificatoria sea favorecida por una heteronimia creciente en las vinculaciones intersubjetivas posibilitadas por las redes telemáticas o por las formas “reticulares” de sociabilidad. El individuo se atribuye el nombre que desea y puede en ese mismo acto inventar y vivir una identidad alternativa.

La mutación es posible, porque en la sociedad mediaticizada, el cuerpo humano se torna permeable a transformaciones técnicas —la prótesis, el robot, la imagen— que ya no son simples “extensiones” tecnológicas (hipótesis de Luhan), sino la superación de la realidad corporal primitiva. En las propagandas o en las estetizaciones médicas, el cuerpo celebrado no es el receptáculo inflable de fuerzas —como las integrantes de peso, elasticidad y consistencia— al que el griego antiguo llamaba *soma*, sino un *signo* (la silueta, la imagen), que hace evaporar la realidad somática.

De esta forma, el cuerpo humano real es colocado en situación de crisis por un orden tecnocultural que lo niega, ya sea atribuyéndole una debilidad fundamental (remediable sólo a través de la tecnología ergonómica y biomédica), ya sea incitándolo a superarse por medio de prácticas cuyo ideal es tocar los límites de lo humano y vislumbrar lo inhumano, como la máquina o el animal.

El zoomorfismo aparece en el horizonte imaginario de la persona como una resultante de la superación de límites por un cuerpo que, en el fondo, sería puro desorden y falta de razón. En otras palabras, la liberación contemporánea del cuerpo, en sus formas deportivas, cosméticas o sexuales, es aún figura de una tradición que discrimina el cuerpo con relación al espíritu.

La maquinización y el zoomorfismo irrumpen temáticamente en productos tecnoculturales como novelas y películas. Algunos ejemplos: la película *La mosca*, cuyo protagonista es un mutante, mezcla de insecto y ser humano; *La maldición de la pantera*, que tematiza la transformación de humanos en felinos. El actual hiperrealismo de las imágenes de mutación contrasta de manera notable con las meras sugerencias o las rápidas imágenes teratológicas de esos mismos filmes realizados hace algunas décadas.

Se puede citar como causa, el virtuosismo de los efectos especiales en la cinematografía. Pero hay que considerar principalmente la permeabilidad de la conciencia presente en la idea de mutación, derivada de la identidad libremente combinada en el marco de una especie de “segunda naturaleza” constituida por satélites, fibras ópticas, dispositivos telemáticos, televisión, múltiples conexiones y ramificaciones organizadas en forma de un sistema reticular (o “red”), sin comienzo ni fin, con formas frecuentemente paradójicas. Martin, el “lesbiano” norteamericano, es una forma paradójica, o bien, un mutante.

El sujeto permanece (en los términos de la reflexión aristotélica sobre el mutante), pero sin unidad ni profundidad, disperso en la transformación de la persona. Las imágenes pasan imperceptiblemente del tejido social al corporal, viciando las identidades maquínicas o zoomórficas, haciendo entrega de la materia prima necesaria para las mutaciones.

El sujeto, multifacético, definido como soporte permanente de rasgos accidentales, se encuentra con la seducción de la imaginación y asiste a la relativización de la permanencia, por la veloz movilidad de las máscaras, de las variadas posiciones de individuo-actor, inherentes a la persona. Por eso, en la actualidad, un especialista en filosofía como el francés Alain Badiou, se permite plantear la hipótesis de que el sujeto es una rareza, que sólo aparece en el punto de partida de un “proceso de verdad”.

Es tentador buscar en la ciencia ficción inspiraciones utópicas para las alteraciones habituales en los patrones de personalidad. Desde los años 60, cuando ese tipo de literatura empezó a fantasear acerca del inconsciente psicoanalítico, comenzaron a aparecer fantasías de mutaciones psíquicas y corporales, donde se vislumbra el abandono de la posición de deseo que lleva al sujeto a identificarse como hombre. Robots y mutantes sobrehumanos ocupan el lugar del ser humano, introduciendo como facultad psíquica la fuerza de un deseo salvaje, desconectado y omnipotente.

Desde la fantasía de reemplazo de la humanidad por una civilización canina (C. D. Simak) hasta las fabulaciones acerca de la posibilidad de animación de máquinas por fuerzas psíquicas (John Jakes) o del ordenador-psicoanalista que es alegremente delirante (P. K. Dick), la ciencia ficción pone en escena la omnipotencia del deseo más allá de los tabúes, de las barreras y de la propia realidad. Los ejemplos de metamorfosis del cuerpo humano o de acción plástica del inconsciente sobre los procesos somáticos han hecho de la CF una verdadera utopía de la mutación esquizo de la persona. Y lo cierto es que la “utopía” encuentra rápidamente lugar en la realidad cotidiana.

El poeta Fernando Pessoa constituye una referencia fuerte para el tema de la heteronimia, si bien el delirio de

identidad al que nos referimos no tiene nada que ver con su obra. Pessoa llevó al límite la vivencia de sus *yoes* paralelos o heterónimos, pero dentro de un plano de inmanencia, sin la exhibición de conjeturas utópicas o del inconsciente a la deriva en los flujos sociales.

La experiencia de Pessoa no está determinada por la operación simbólica de una constelación social definida por la presencia de flujos anónimos, heterogéneos y dispersos (característicos de la “masa” contemporánea) ni por la proliferación tecnológica de realidades virtuales. En su obra, la heteronimia no es un recurso para la deformación de personalidades, y sí de sugerencia de una alteridad absoluta (la de los nombres inventados) frente a la subjetividad del autor. Se trata realmente de una crítica radical a la unidad de la conciencia, una demostración de la imaginariidad del *yo*, que quita sentido a la idea de personalidad.

Sin embargo, la “masa” contemporánea y el “paradigma digital” actúan como sustrato para que tanto las formas paranoides de la CF como las subpersonalidades instigadoras de Pessoa encuentren modos análogos de ser en la banal cotidianidad de la actualidad. No la masa como multitud, claro, sino como una especie de *shifter* simbólico de los flujos de dispersión y heterogeneidad del sujeto.

Por otro lado, con la digitalización y sus efectos de omnipresencia y omnivigencia (gracias a la ubicuidad del sujeto en las redes telemáticas), ser y estar no son verbos que puedan continuar adheridos semánticamente (como en inglés). La identidad se separa de sus raíces, se libera de sus límites físicos localizables en un espacio determinado y acepta posibilidades inéditas de heterogeneización o incluso de fragmentación. La imagen, el imaginario delirante invierten con tal profundidad el ser orgánico de las instituciones éticas que la conciencia del sujeto así como las relaciones intersubjetivas no pueden dejar de ser afectadas.

Los psicoanalistas llaman *borderline* a un tipo recurrente de subjetividad cuya nosografía no se deja definir por los parámetros tradicionales de la neurosis o de la psicosis. A los cuadros marcados del neurótico “freudiano”, se opone la subjetividad multiforme, en la que inclusive el sufrimiento se revela difuso, sin síntomas muy claros y, sin embargo, evidenciado por el malestar de las otras personas.

Esa subjetividad neonarcisística, que sufre o no, se caracteriza sobre todo por las fantasías primitivas y por una plasticidad identificatoria que la lleva a abrirse de manera exacerbada hacia el múltiple común de las personalidades posibles. Cambiar, transformarse, producir diferentes montajes en torno a la identidad son los términos conscientes o inconscientes de una nueva ecuación personal, en la que la palabra “identificación”, por sugerir proceso y alteración, es probablemente más fuerte que “identidad”, con sus rasgos de estabilidad y unidad.

Martin, Michael Jackson, Cicciolina, Madonna: el mutante contemporáneo comporta tanto ese tipo de subjetividad permeable como un cuerpo transformista. La estructura corporal es un dato básico en la evaluación de la amplitud de las pulsiones, dado que la existencia es siempre un estar-corporalmente-en-el-mundo. Los múltiples yoes o el transformismo de la identidad del sujeto actual son aspectos de una modulación existencial en la que los cuerpos se tornan vulnerables a la irradiación viral de los signos, y las identidades pueden ser producidas como un bien de mercado, o como cualquier imagen delirante en la realidad sintética del ciberespacio.

