

PÉRDIDA Y RECUPERACIÓN LO SAGRADO Y EL "PHARMAKON" DIGITAL

Victor J. Krebs



Considerando una crisis análoga a la vivimos hoy, diagnosticada hace 100 años por Walter Benjamin en función de dos pérdidas producto del advenimiento de la entonces nueva tecnología de la imprenta. Quisiera interpretar la desconexión de la realidad que ocurre con la tecnología virtual a la luz de esa crisis, para establecer la importancia del cultivo de una actitud empática y la posibilidad que tiene la recuperación de la sensibilidad por lo sagrado en nuestra era digital.

“Todo lo que hoy llamamos cultura, educación, civilización, tendrá que comparecer un día ante el juez infalible Dionysos”

Nietzsche

Preludio

La preocupación que motiva esta reflexión es la alarmante inclinación en la cultura, a raíz de nuestra creciente dependencia en la tecnología, a vivir cada vez más en relación a realidades *virtuales* que a la experiencia concreta. A todo nivel, individual y colectivo, el mundo virtual pareciera desconectar-nos cada vez más de la realidad; al acostumbra-nos a ver y relacionarnos a través de una pantalla, nos hacemos ciegos a la vitalidad natural de las cosas, más insensibles al otro e intolerantes con la diferencia.

El insólito resurgimiento de nacionalismos y populismos políticos de toda estirpe, la creciente intolerancia, discriminación y violencia social, son indis-

ciables de la omnipresencia de la imagen virtual en la conciencia colectiva.

A través de la interconectividad del planeta, estas patologías se extienden ya globalmente y, al paso vertiginoso al que está avanzando la tecnología, se hace urgente una reflexión. ¿Cómo debemos entender esa condición de nuestra cultura digital? ¿Qué medidas serán necesarias para tratarla?

Para comenzar a responder a estas interrogantes, empiezo considerando una crisis análoga a la vivimos hoy, diagnosticada hace 100 años por Walter Benjamin en función de dos pérdidas producto del advenimiento de la entonces nueva tecnología de la imprenta. Quisiera interpretar la desconexión de la realidad que ocurre con la tecnología virtual

a la luz de esa crisis, para establecer la importancia del cultivo de una actitud empática y la posibilidad que tiene la recuperación de la sensibilidad por lo sagrado en nuestra era digital.

I. PÉRDIDA

1. Escribaldad y espiritualidad

Empecemos entonces observando que el advenimiento de cualquier tecnología siempre ha implicado para el ser humano —como lo puso Marshall McLuhan— una amputación, al mismo tiempo que una extensión. Cuando se extiende la capacidad de calcular con una calculadora electrónica, por ejemplo, se amputa la actividad mental del cálculo, dejamos de sumar o multiplicar en la cabeza; o cuando extendemos nuestra motilidad con el automóvil, nos ‘amputamos’ las piernas por lo que ya casi ni consideramos caminar para desplazarnos, no importa cuán corta sea la distancia.

Con la invención de la escritura, y sobre todo luego de la aparición de la prensa de Gutenberg que la masificó, la comunicación presencial con el otro, esencial en la tradición oral, fue desplazada por el encuentro solitario con el libro. Las consecuencias son evidentes. La lectura de una página impresa extiende la capacidad de concentración y de análisis objetivo, el procesamiento de información y la memoria representacional, pero en la medida en que prescinde del cuerpo, la escritura amputa también la espontaneidad y la sensibilidad.

La era industrial con su afán de progreso material, prospera con la cultura escribal. La técnica de la escritura reduce el

lenguaje a un “lenguaje burgués”, como lo llama Benjamin (2007), es decir, en un mero “vehículo de información” (p. 148). El lenguaje testimonial de la comunicación oral, con su profundidad existencial, es reemplazado así por un lenguaje más expedito y preciso, que al liberarse del peso y la opacidad de la experiencia se hace útil, aunque por ello mismo pierde su profundidad.

Al ceder la espontaneidad del encuentro presencial de la palabra hablada a la deliberación de la palabra escrita y al texto, se atrofian muchas de las facultades activas en la tradición oral, como la intuición, el sentimiento y la imaginación. Al limitarse nuestro círculo vital al mundo de relaciones materiales y pragmáticas que prevalecen en la era industrial, se empobrece la conciencia humana, y ocurre una primera pérdida para el hombre moderno. Se hace incapaz de darle voz a sus experiencias y darle sentido a las cosas. Pierde, en otras palabras, la capacidad de narrar.

Con la escribaldad surge una nueva forma de relacionarse con el mundo, determinada por el ordenamiento lineal y la lógica racional de la escritura. Comenzamos a pensar de aquella manera analítica y secuencial que ha hecho posible todos los beneficios y avances de los últimos siglos, sobre todo en el ámbito del conocimiento científico, pero que poco tienen que ver con, y más bien pretenden superar a, la vivencia subjetiva y existencial.

Ocurre, por ello mismo, una segunda pérdida: la pérdida de lo que Benjamin llama “la facultad mimética”, que no es sino el don de ver semejanzas y conexiones invisibles entre las cosas. Este don alimenta la intuición de unidad cósmica

que se expresan en los mitos y rituales de las culturas más antiguas y que subyace al impulso religioso. Con la decadencia de esa facultad, Benjamin observa: “El mundo del ser humano moderno contiene muchas menos correspondencias mágicas que el de los pueblos antiguos o el de los primitivos” (p. 209).

2. Fiebre digital

Quizás todas las tecnologías de comunicación e información son maneras en que los seres humanos elaboramos nuestra experiencia y conciencia del tiempo, tratamos de lidiar con ella, aproximarnos a ella o esconderla. Todos los avances tecnológicos son expresiones de nuestra necesidad de manejar la pérdida y el olvido, formas de aceptar y de negar la transitoriedad de la experiencia, síntomas de nuestra relación compleja e inevitable con el tiempo y la mortalidad.

Instintivamente evadimos la mirada del otro por no revelar nuestros propios vacíos y carencias, por no afrontar la conciencia del pasaje del tiempo y su caducidad. La pantalla digital pareciera ser una tecnología inventada precisamente para evadir esa conciencia, anulando nuestra vulnerabilidad ante la presencia física del otro. Hablando por Skype, por ejemplo, no necesito evadir la mirada de mi interlocutor para ocultarle mi insinceridad o mi aburrimiento. Es imposible la mirada directa en la pantalla y con ello nos proporciona una especie de filtro que aligera el contacto con el otro, pues nos permite prescindir del esfuerzo de constante auto-evaluación y cambio, de transparencia y vulnerabilidad, que exige cualquier interacción personal con el otro.

Pero nuestra interacción con los demás hoy en día está mediada, con cada vez mayor frecuencia, por pantallas digitales. Los adolescentes pasan cada vez más tiempo con sus amigos ahora *online* que presencialmente. Y no solo no echan nada de menos en estas interacciones virtuales, sino que, en efecto, se sienten hasta más cómodos en ellas que en sus encuentros presenciales. Desde la pantalla entramos en relación no con un cuerpo en el mismo espacio que el nuestro, cuya otredad exigiría las atenciones y concesiones de su verdadera presencia, sino con una representación digital de un cuerpo que esté en otro lugar y desde cuya distancia virtual ni nos cuestiona, ni nos confronta, ni tiene ningún poder sobre nosotros salvo el que queramos otorgarle mientras no decidamos desaparecerlo, en un solo click. Estamos, tal vez por esa misma razón, sumidos en una relación febril con nuestras pantallas, en la búsqueda compulsiva de ese goce sin el compromiso de la relación personal que hace posible el mundo virtual.

3. Regresión endimiónica

Al caminar por cualquier cosmópolis --Londres o Nueva York, Moscú o Tokio-- una misma escena se repite a diario en nuestra aldea global. Los individuos andan por las calles en el siglo XXI con la mirada fija sobre la pantalla negra de sus dispositivos digitales, ausentes al mundo. Esta ominosa imagen retrata una especie de trance o fiebre colectiva que nos aqueja a todos en la cultura y que nos parece ir alejando cada vez más de los demás.

La figura mítica de Endimión nos permite reflexionar sobre ese estado febril al

que nos reducen los medios digitales. El mito cuenta la historia de un joven cazador, enamorado de la luna, que para permanecer eternamente al lado de su amada Selene, le cambió a Zeus el sueño eterno por la muerte.

Su nombre, “Endimión”, significa “el que se encuentra a sí mismo envuelto por su amada como en una misma vestimenta”¹, que da una imagen idónea del ensamblamiento que propicia el mundo virtual. Todos estamos con las pantallas digitales como Endimión con Selene: con los ojos eternamente abiertos, soñando despiertos, en la luna.

Las pantallas digitales, como espejos hipnóticos, nos sumergen en un mundo virtual que responde a todas nuestras fantasías, ilimitada y permanentemente. Basta pensar en las tan comunes compulsiones cibernéticas —en la práctica del zapping televisivo, en la que nuestra incesante búsqueda por “una mejor opción” puede evitar que nos quedemos efectivamente sin ver realmente nada, o de la tendencia del *binge-watching*, por ejemplo, en el que la gente consume desmesuradamente series en una sola sentada, en la que como lo describe Jaime Bedoya, ocurre “una laxa pérdida de la noción del tiempo”²— se instaura una dinámica volátil en ese infinito e inagotable ‘ahora’ digital, donde todo obedece a la lógica de nuestro propio deseo y fantasía.

Freud nos enseñó, hace poco más de un siglo, que el niño comienza a tener conciencia de sí en el momento en que

aprende a distinguir la realidad de su fantasía. Cuando descubre que desear el seno de su madre no es lo mismo que poseerlo, descubre que su mundo subjetivo no es lo mismo que el mundo, que este no obedece a su deseo. Del principio de placer que había regido su psique al principio, aprende entonces a vivir de acuerdo al principio de realidad, con lo que inicia el camino de maduración de todo individuo en una sociedad.

Los medios digitales, sin embargo, proporcionan un recurso mágico capaz de revertir ese proceso. Ingresar en el mundo virtual es como retornar al vientre materno, donde prima el principio del placer otra vez. El otro, convertido en objeto virtual sobre la pantalla, ingresa a nuestro mundo subjetivo y se convierte en una imagen sobre la cual proyectamos nuestros anhelos, nuestras pasiones y aversiones, nuestras aficiones y miedos. Paradójicamente, entonces, aunque el mundo virtual nos acerca más que nunca antes al otro, lo hace a través de una representación digital cuya otredad y diferencia, al sumergirla virtualmente en nuestra propia fantasía, la neutraliza. En lugar de acercarnos al otro, en el mundo digital interactuamos con entidades virtuales, que nos permiten internarnos en nosotros mismos, cerrándonos herméticamente a los demás.

Es natural, que en cada interacción con el otro sintamos una resistencia hacia su diferencia. Si es comunista o Trumpista, o carnívoro y fumador, reaccionamos inmediatamente desde nuestra resisten-

1 Lopez-Pedraza, R. (2002). *Ansiedad cultura*. Caracas: Festina Lente

2 Bedoya, J. (mayo de 2017). La maratón inmóvil. *El Dominical*, 14.

cia a lo diferente. Será tal vez por temor a la lucha en la que la fatalidad del otro siempre nos interna que nos rebelamos instintivamente. Pero en el proceso normal de socialización, aprendemos a superar ese miedo y a dar la lucha; y cada vez que agredimos o reaccionamos negativamente ante lo diferente, es de la respuesta que recibimos del otro —de sus gestos, sus palabras espontáneas, sus actitudes— que descubrimos *límites*. Por empatía y compasión naturales entonces tomamos conciencia del impacto de lo que hemos hecho o dicho. En una dinámica de resonancia con la respuesta del otro, aprendemos a moderar nuestros impulsos agresivos y destructivos y aprendemos no solo a abrirnos a lo diferente sino incluso a amarlo.

En nuestras interacciones virtuales, sin embargo, y sin el beneficio de la expresividad y presencia material del otro, se pierde la posibilidad de esa dinámica de resonancia que es el cimiento psíquico del respeto, la consideración y la solidaridad con el otro.

II. RECUPERACIÓN

1. Remedio y veneno

Esas son las pérdidas que ocasionan los medios digitales en nuestra relación con el mundo. Pero consideremos ahora más bien las posibilidades positivas que ella trae consigo también, porque como afirmaban los griegos, la tecnología es un *pharmakon*, es decir, un veneno que es remedio a la vez.

La fotografía, por ejemplo, nos envenena con la ilusión de permanencia que crea

su imagen, pero nos cura también de esa ilusión al exponernos a la espectralidad ineludible del paso del tiempo que se hace evidente en la huella de contingencia, que siempre se asoma en una imagen del pasado. Barthes (2002) llama a esa herida del tiempo en la imagen de la fotografía el *punctum*, y lo describe como:

“Aquello que ocurre en el campo de lo fotografiado como un suplemento que es, al mismo tiempo, inevitable y delicioso; no atestigua necesariamente el arte del fotógrafo; solo nos dice que el fotógrafo no podía no fotografiar el objeto parcial al mismo tiempo que el objeto total”. (p. 25)

La misma imagen que captura el tiempo y lo congela, nos transmite también, en la forma de un accidente, la evidencia de su movimiento. Elimina la luz de una noche que alguna vez fue día. Es precisamente la misma enajenación que produce la tecnología la que, paradójicamente, puede proporcionarnos la posibilidad de recuperar sus pérdidas.

En ese sentido vale empezar señalando que con la tecnología virtual se inauguran modos de comunicación e incluso formas de intimidad inéditas para la experiencia humana. Al eliminarse las distancias que nos separan físicamente de los demás, se abren espacios virtuales de interacción colectiva en un nuevo mundo, cuyas fronteras y posibilidades están aún por descubrirse. Nunca antes, por ejemplo, nos hemos comunicado personalmente con tanta gente inmediata y simultáneamente como lo hacemos ahora en los medios sociales; y nunca antes hemos sido capaces de explorar la dimen-

sión emocional de nuestra experiencia, articulando públicamente la privacidad de nuestra existencia personal, protegidos (e incluso escondidos) de la mirada de los otros, como lo hacemos ahora con nuestras identidades virtuales. Aprendemos mucho en esos contactos efímeros, que son al mismo tiempo anónimos y profundamente personales. En cada pantalla con la que entramos en contacto somos capaces de encontrarnos emocionalmente inmersos, comprometidos en interacción espontánea, explorando y descubriendo nuevas dimensiones de experiencia interactivamente. Se inauguran así grandes áreas de significado colectivo, nuevas conexiones y modos de conciencia.

Por otro lado, está ocurriendo con los nuevos medios digitales un cambio ontológico profundo en el orden del ser, que afecta la manera cómo nos relacionamos con el mundo. Mientras nuestra cultura escritural ha constituido al mundo a partir de conceptos como "presencia", "identidad" y "substancia", (todas formas de detener el flujo del tiempo, de desconocer el devenir y la muerte), con la imagen audio-visual ingresa una tecnología que nos arroja nuevamente a la dinámica temporal de la oralidad, aunque con las ventajas y nuevas complejidades del mundo virtual.

2. Imagen digital

Al poner a la imagen en movimiento, la distancia objetiva que había establecido la palabra escritural, que la salvaba en cierta medida del devenir subjetivo, del tiempo, se disuelve en el ámbito sensible de la comunicación audio-visual. En el mundo virtual, la presencia está literal-

mente atada a la ausencia. Ese es el particular modo de existencia de la imagen virtual: que está ahí, pero al mismo tiempo y en algún sentido no. Con el cine ingresan en nuestra experiencia inéditas entidades que proyectadas sobre una pantalla son etéreas como el espíritu, y visibles como la materia, que inauguran un espacio fantasmático donde el ámbito privado de la mente, antes invisible, se materializa en un espacio público y visible para todos.

La pantalla del cine materializó el ámbito subjetivo y lo hizo colectivo. Ahora, con la pantalla digital se virtualiza y subjetiviza, además, nuestro espacio físico, instaurándose así nuevos ejes espacio-temporales, que confunden y subvierten la experiencia. Perdemos el sentido ordinario del tiempo fácilmente, por ejemplo, al internarnos en nuestros dispositivos digitales; o muchas veces no podemos recordar la fuente o el tipo de experiencia de la cual adquirimos nuestras creencias. ¿Leímos eso que recordamos, o lo escuchamos? Y, si lo escuchamos, ¿fue de un medio físico o en un espacio virtual? Dudamos frecuentemente ahora, si enviamos un mensaje o leímos una noticia o en realidad solo imaginamos el mensaje que nunca llegó? La naturaleza de nuestra experiencia, tanto como sus definiciones tradicionales y sus límites, están así en constante mutación.

Rodeados de imágenes virtuales cuya conspicuidad está permanentemente alterando la naturaleza de nuestra experiencia cotidiana, agregándole capas y dimensiones que la transforman radicalmente, vivimos ahora entre hechos que no podemos percibir sino en una pantalla; "representaciones espectrales de

algo que ya no está” (Krebs, 2013) cuya lejanía, según Cavell (1979), es como la de un recuerdo. En la era digital ya no es la ‘presencia’ sino la ‘ausencia’ lo que estructura nuestra experiencia; ya no es la ‘identidad’ sino la ‘diferencia’ lo que empieza a reclamar nuestra atención; ya no es la ‘substancia’ lo que funda la comprensión del mundo, sino el ‘proceso’.

A pesar de que es cierto, entonces, que los medios digitales causan una desconexión de la vida real, es también cierto que la imagen audiovisual revierte la abstracción temporal de la palabra, y nos arroja de nuevo en la imagen audio visual al tiempo en movimiento. Por su temporalidad en movimiento, las imágenes digitales son capaces de conectarnos con la espontaneidad vital de las cosas, y por lo tanto con el sentimiento, la imaginación y el deseo. Ahí radica la fascinación y el poder divergente de lo virtual.

Es cierto que la primera reacción cultural a este nuevo poder tecnológico es superficial y hasta adolescente, si pensamos en el furor de las diversas formas de divertimento virtual que inundan nuestras pantallas. Pero, de cualquier manera, basta pensar en la experiencia de la realidad aumentada, y su utilidad, por ejemplo, en tratamientos psicológicos³; o en la forma como las conversaciones tan reveladoras de la naturaleza humana que se intercambian diariamente, en ese híbrido de intimidad y publicidad que son las redes sociales, para apreciar cómo la imagen digital nos sumerge vi-

encialmente en las profundidades sensibles de la experiencia capturada tecnológicamente. Los medios digitales nos permiten observar nuestra experiencia en el tiempo, como si fuese en un tubo de pruebas, donde exploramos lo que vivimos mientras lo vivimos, no en la mente solamente sino en el cuerpo, plenamente consciente de la espontaneidad implacable del transcurrir temporal de cada momento, gracias a una mediación tecnológica.

3. Espontaneidad

Para Benjamin, las semejanzas que percibimos conscientemente en la vida cotidiana, dentro de nuestra perspectiva convencional y socializada, “son solamente una mínima parte de los casos casi innumerables que la semejanza determina de modo inconsciente.”⁴ Y compara las semejanzas percibidas de modo consciente con “las innumerables semejanzas percibidas de modo inconsciente, o ni tan siquiera percibidas”, que son “como el colosal bloque submarino del iceberg en comparación con la pequeña punta que se puede ver sobresalir sobre el agua.”

Para Ortega y Gasset la razón es también tan sólo “una breve isla flotando sobre el mar de la vitalidad primaria.”⁵ Y él afirma que en nuestro siglo, luego de dos mil quinientos años en que la conciencia Occidental ha explorado y se ha identificado con la razón, es ya tiempo de iniciar una exploración de la espontaneidad

3 Krebs, V. (2015). A neo-romanticism for emerging media. En Katz & Floyd, *The philosophy of emerging media*. Oxford.

4 Benjamin W. (2007). *Benjamin obra completa* (lib.2, vol.1). Madrid: Abada editores.

para completar el proceso de auto-conciencia que empezó con el racionalismo.

Hemos estado viendo cómo los medios tecnológicos de la cultura escrital han contribuido a atraparnos en un mundo de conceptos sedimentados, incapacitándonos para percibir las relaciones ocultas entre las cosas. Ya Andrei Tarkovski (1989) había anticipado el efecto de la imagen en movimiento en tal contexto, cuando afirmaba que: “El cine nos hacía capaces de superar las limitaciones de la lógica coherente y de transmitir la profunda complejidad y verdad de las conexiones impalpables y escondidas de los fenómenos de la vida.”(p. 20). El advenimiento del mundo virtual y con ello la imagen digital en nuestra época extiende nuestra conciencia al integrar la imagen virtual en la experiencia cotidiana, y crear así un nuevo ámbito, inédito para la conciencia humana, donde es posible experimentar la contingencia y el fluir del tiempo pero con una nueva lucidez, propiciada por la distancia tecnológica. Al sumergir-

nos en el flujo temporal de nuevo, la imagen virtual nos libera de las ataduras de los conceptos sedimentados, y nos entrega a lo que Benjamin (2007) llama las “correspondencias naturales que despiertan y estimulan esa facultad mimética que en el ser humano les responde.”(p. 209). Y esa capacidad de hacer conexiones subyace a la experiencia cósmica que nos conecta con la dimensión sagrada de las cosas.

Nuestra pregunta inicial ha sido ¿en qué medida en un mundo tecnologizado en el que hemos perdido nuestra conexión con lo sagrado, los medios digitales podrían servirnos precisamente para recuperar lo perdido? En la medida en que el internet nos compromete en nuestra sensibilidad y activa la facultad mimética, el mundo virtual lleva a cabo la tarea que Ortega profetizara para nuestra época: la exploración de la espontaneidad. Y, si Benjamin está en lo correcto, esa exploración podría bien contribuir a la recuperación de lo sagrado en nuestro tiempo.



Referencias bibliográficas

BARTHES, R. (2002). *Camera lucida*. New York.

BEDOYA, J. (21 de mayo del 2017). *La maratón inmóvil*. El Dominical.

BENJAMIN, W. (2007). *Benjamin obra completa* (lib. 2, vol 1). Madrid: Abada editores.

CAVELL, S. (1979). *The world viewed*. Chicago.

KREBS, V. (2013). The power of ghosts. *Jung Journal*.

KREBS, V. (2015). A neo-Romanticism for emerging media. En Katz & Floyd, *The philosophy of Emerging Media*. Oxford.

KREBS, V. (2017). Poison and remedy: Some notes on the perils and potentials of the digital. *Dialogue and Universalism*. Warsaw.

LÓPEZ-PEDRAZA, R. (2002). *Ansiedad cultural*. Caracas: Festina Lente.

ORTEGA Y GASSET, J. (1963). *El tema moderno*. Madrid.

TARKOVSKI, A. (1989). *Sculpting in Time*. New York.