

RESTOS DIGITALES, EL FANTASMA EN EL CYBERESPACIO

arte des-corporal y espiritualidad tecnológica

PEDRO CAGIGAL

Fecha de recepción: 08/2016

Fecha de aceptación: 10/2016

Resumen:

El presente artículo aborda la noción de rastros digitales para explorar el miedo a la muerte y los deseos de trascendencia que depositamos en las nuevas tecnologías. Miraremos ejemplos de prácticas artísticas con aproximaciones divergentes a la relación cuerpo-tecnología: ya sea como extensión del ser corpóreo o como descorporalización del ser. Centrándonos en la obra Marilyn, de Philippe Parreno, identificaremos el fantasma y los elementos de la representación espectral, para indagar en los deseos que generan las memorias y huellas en el ciberespacio.

Palabras Clave: espectro, cuerpo-tecnología, corporalidad, descorporalidad, arte y tecnología, cyborg, redes sociales, trascendencia

Abstract:

This article looks into the notion of digital traces to explore the fear of death and the desires of transcendence we project on new technologies. We will review artistic practices that exemplify different approaches to the relation body-technology, as embodiment or disembodiment. By focusing on the artwork Marilyn by Philippe Parreno we will identify the ghost and the elements of spectral representation, to further inquire into the wishes bestowed on us through the memories and footprints we leave in cyberspace.

Key words: spectre, body-technology, corporality, disembodiment, art and technology, cyborg, social networks, transcendence

Autor:

Pedro Cagigal (Quito, 1979). Licenciado en artes visuales por la Universidad Católica del Ecuador y Máster en Cultura y Sociedad Digital por King's College London. Fue artista y realizador audiovisual, miembro del colectivo Wash lavandería de arte. Ha trabajado en proyectos de investigación relacionados a medios digitales y políticas de ciencia y tecnología. Se ha desempeñado como director del proyecto Diferencial del Centro de Arte Contemporáneo de Quito (2011), Coordinador del Centro de Arte Contemporáneo de Quito (2012) y Subsecretario Técnico de Emprendimientos Culturales del Ministerio de Cultura y Patrimonio del Ecuador (2016).

La relación entre cuerpo y tecnología se estrecha cada vez más en nuestro tiempo. Podemos incluso cuestionar si seguir pensándolos como categorías distintas o como un “ensamble”; un cuerpo que se define en relación a sus conexiones (Deleuze y Guattari, 1987).

“[Existe] una posición fenomenológica que plantea que nuestro cuerpo no está delimitado por los límites de nuestra piel, mas bien está siempre abierto a, e interconectado con, el mundo”¹ (Richardson y Harper, 2002).

Desde las primeras rocas afiladas para la caza hasta las actuales tecnologías de comunicación, desde el uso de plantas medicinales hasta el desarrollo de implantes y prótesis, hemos utilizado a la tecnología como una prolongación del cuerpo y de la vida. La tecnología se ha concebido constantemente para trascender las limitaciones del cuerpo. Cuando un cuerpo toca por largo tiempo un objeto inanimado, éste se convierte en una extensión de su imagen y de su percepción (Grosz, 1994, p. 81), acaba definiendo parte de su identidad, como la ropa o las herramientas de trabajo. El uso individual o social de tecnologías genera narrativas de quiénes somos.

Como suele suceder con las nuevas tecnologías, el ciberespacio y la realidad virtual han introducido nuevos deseos y utopías que problematizan las nociones de identidad, subjetividad y presencia. Se ha generado una retórica que presenta a la realidad virtual como una forma de trascender la imperfección del aquí y ahora (Robins, 1995, p. 136). Cabe preguntar si el trascender el cuerpo mortal es uno de los deseos claves alrededor del ciberespacio (Morse citado en Berghaus, 2005, p. 248). ¿Qué

pulsaciones nos provoca esta relación entre lo virtual y la muerte? ¿Cómo nos representan nuestros restos digitales y qué control tenemos sobre esta representación?

Desde referencias a prácticas artísticas, este artículo indagará en los imaginarios y deseos que se construyen alrededor de la relación cuerpo-tecnología. Revisará discursos asociados a la corporalidad y descorporalidad del ser en lo virtual, así como al miedo a la muerte presente en ellos. Usando la noción de “espectro” propuesta por Jacques Derrida, nos centraremos en el video *Marilyn* del artista francés Philippe Parreno para identificar el fantasma y los elementos de su representación. Concluiremos extrapolando la reflexión hacia las redes sociales, para indagar si nuestros fantasmas y rastros virtuales nos representan: ¿son memorias significantes o solo sobrantes de nuestra existencia?

El cuerpo en lo virtual

Los medios digitales nos obligan a repensar la materialidad y las nociones de presencia y presente en lo virtual (Van Loon, 2007, p. 18). Podemos aproximarnos al ser en lo virtual ya sea a través de una mente descorporalizada, libre de las limitaciones del cuerpo, o como un ser corpóreo que percibe y aprende a través de una extensión sensorial tecnológica.

La descorporalidad parte de una dualidad cuerpo/mente relacionada al pensamiento Cartesiano que prioriza a la razón como fundamento de la conciencia y lugar del conocimiento (Ajana, 2005). Esto genera una supremacía de la mente, a la que se le atribuye la condición del *ser*. En la literatura *cyber* se tiende a presentar al cuerpo como “carne”, como el tejido muerto alrededor del “ser auténtico” (Lupton, 1995, p. 100). Esto se liga a una visión religiosa

¹ Todas las citas son traducciones del autor.

de transcendencia corpórea y a la promesa de un más allá a través de nuestro espíritu. La retórica de la descorporalidad ha celebrado la posibilidad de trascender la identidad, el género e incluso la muerte. Hay una tentación utópica por organizar una realidad artificial de acuerdo a nuestros placeres y deseos (Robins, 1995). Si asumimos que la mente es el lugar y la esencia del ser, y que la mente puede ser autónoma, se abre la posibilidad de vencer la obsolescencia física del cuerpo. Esta posible descorporalidad virtual genera grandes expectativas frente a nuestro miedo a la muerte; estimula una creencia en la inmortalidad desde las posibilidades de la tecnología. El investigador en robótica Hans Moravec argumenta que los humanos son esencialmente patrones de información y que si la tecnología lograra replicar estos patrones, las mentes podrían ser transferidas a una computadora y llegar a la inmortalidad (citado en Hayles, 2001, p. 72). Actualmente hay varias investigaciones y emprendimientos enfocados a este objetivo y, a su vez, la ciencia ficción continuamente nos estimula a fantasear con estas expectativas².

Desde otra perspectiva, nos podemos aproximar a la relación cuerpo-realidad virtual a través de un *ser corporal*. Maurice Merleau-Ponty (1962) intenta reconciliar la división entre cuerpo y mente planteando un cuerpo-sujeto. Para el filósofo, la percepción y el reconocimiento son los que crean sentido, siendo el cuerpo el medio por el cual experimentamos y percibimos el mundo. En tanto que entendemos el mundo a través del cuerpo, el conocimiento solo puede suceder en una realidad corpórea (Ajana, 2005).

Desde esta perspectiva, el ciberespacio como generador de sentido no podría ser una realidad descorporea, sino un medio de experiencia de otro tipo de corporalidad (Richardson y Harper, 2002).

A continuación exploraremos algunas prácticas artísticas que ejemplifican estos conceptos. La selección no busca mostrar tendencias contemporáneas en la relación arte-tecnología, sino descifrar distintos tipos de imaginarios en la relación cuerpo-tecnología desde el arte.

Corporalidad y descorporalidad en acciones: Horn y Stelarc

Para indagar en estos dos conceptos, abordaremos dos performances con acercamientos distintos a la ampliación de la mano y sus consecuentes deseos sobre el cuerpo. El primer ejemplo es *Finger gloves* Guantes de dedo (1972) de Rebecca Horn. En esta simple acción, Horn explora la percepción de su cuerpo al jugar con una bolsa de plástico mediante unas extensiones en sus dedos (Fig. 1). Los guantes son el artefacto que permite el motivo de la acción: la experiencia de jugar, de sentir. Los guantes son una extensión de su percepción: “[l]a longitud de los dedos intensifica la sensación en mi mano... Me siento tocando, me veo agarrando” (Horn, 2004). La piel se puede extender al asumir un objeto externo como interno, proyectando una nueva imagen corporal (Ajana, 2005). Actualmente se está investigando la percepción corporal en objetos inanimados para el desarrollo de prótesis y de realidad artificial. En este acercamiento podemos ver cómo el cuerpo es el punto de partida de la búsqueda de conocimiento.

² Podemos citar literatura cyberpunk como *Neuromancer* (1986) o películas como *The Matrix* (1999), *Transcendence* (2014) o *Chappie* (2015)



Fig. 1

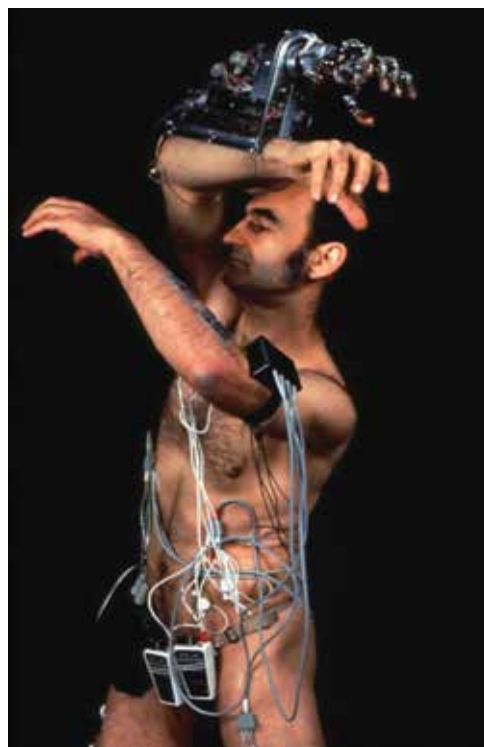


Fig. 2



Fig. 3

Richard Stelarc presenta una extensión corporal más compleja en *Third hand* Tercera mano (1976-81) (fig. 2-3), una prótesis mecánica manejada a través de electrodos ubicados en el abdomen y piernas. Stelarc usaba su prótesis para escribir (fig. 3) y en performances más recientes usa nuevos brazos artificiales controlados por terceros a través de Internet. Stelarc pone en escena la utopía del cyborg propuesta por Donna Haraway en el *Cyber manifesto* (1991, p. 177): un híbrido entre máquina y organismo biológico que se convierte en artefacto de comunicación. El cyborg representa lo más cercano al ideal humano de cuerpo invulnerable (Lupton, 1995,

p. 101). Contrariamente a *Guantes de dedo*, la *Tercera mano* se centra en un control racional del movimiento de un cuerpo que requiere ser mejorado. Stelarc afirma que “el cuerpo es profundamente obsoleto” y que el significado del cyborg bien podría residir en el “acto de mudarse de piel” (citado en Clark, 2003, p. 117). Este discurso reafirma un determinismo tecnológico que considera que el futuro de la humanidad depende estrictamente de su interacción creativa con la tecnología (Berghaus, 2005, p. 253). Aquí, la descorporalidad entiende al cuerpo como vehículo fallido, difícil de manejar y que hay que trascender para alcanzar

la inmortalidad (Hayles citado en Berghaus, 2005, p. 250). Sin embargo, la *Tercera mano* sigue siendo un extensión sensible por la cual Stelarc, y las personas que interactúan con ésta, pueden aprender.

Estas obras nos hablan de dos visiones distintas. La primera explora la experiencia corporal como detonador de conocimiento. La segunda se plantea desde el control y la trascendencia de un cuerpo entendido como limitante para una post-humanidad. Si bien ambas perspectivas siguen influyendo en la producción cultural y en el desarrollo tecnológico, la promesa de vencer a la muerte a través de la trascendencia corporal seduce de una manera particular. El discurso de descorporalidad permea fácilmente y parece estar condicionando cómo concebimos nuestra representación en lo virtual.

Para indagar en estos deseos de trascendencia corporal, iniciemos revisando los conceptos de miedo a la muerte, *espectro*, *inmediatez* y representación, para luego explorar estas nociones desde la obra *Marilyn*, que propone la ampliación de un brazo sin cuerpo.

Miedo a la muerte

“El cuerpo es el medio por excelencia de estar en el mundo y también de transformarse en el mundo” (Ajana, 2005). El cuerpo es el elemento central de la percepción de la muerte; el recordatorio de nuestra fragilidad y eventual desaparición. Hay un deseo de negar el contrato del cuerpo con la muerte. En el planteamiento del ser corpóreo en lo virtual, encontramos un deseo Eros sexual de unificación, de convertirnos en uno, presentes en un medio “corporalizado” (Van Loon, 2007. p. 15). En la descorporalidad encontramos una pulsación

del Thanatos; un deseo de trascendencia en la muerte. Para Emmanuel Lévinas, la muerte es “la más desconocida de las cosas desconocidas” (citado en Liping, 2008, p. 93). Mientras Heidegger veía a la muerte como “la última posibilidad”, “la posibilidad de la imposibilidad” (Hardie-Bick, 2012), Lévinas la entiende como la “imposibilidad de la posibilidad”; la imposibilidad de poder experimentar la muerte al estar vivo (Liping, 2008), o de percibir sin un cuerpo.

En esta posibilidad/imposibilidad, Ernest Becker (1997, p. 68) identifica a la conciencia de la muerte como la paradoja central de la condición humana; todos le tenemos un miedo más o menos oculto. En este miedo podemos identificar tres componentes: el *interpersonal*, miedo a la pérdida de relaciones con los demás; el *intrapersonal*, temor a las metas incumplidas y al deterioro del cuerpo; y finalmente el *transpersonal*, miedo a la vida después de la muerte, el castigo y la trascendencia (Florian y Mikulincer, 1992). Respondemos a esta ansiedad afirmándonos como seres especiales y únicos. En el deseo de una seguridad ontológica continuidad del ser podemos confiar en un “último rescatador”, un ser superior que nos ofrezca algo después de la muerte, o podemos buscar logros que den sentido a nuestra vida (Yalom citado en Hardie-Bick, 2012, p. 418). Aspiramos a influenciar a otros después de la muerte teniendo hijos, escribiendo un libro o dejando algún tipo de legado. Es así que la sociedad genera cosmovisiones para ofrecernos esta continuidad. Becker (1975) lo define como un *sistema de héroes* que permite la ilusión de trascender la muerte: deseamos dejar rastros

que demuestren una vida significativa, porque más que miedo a la extinción, tenemos miedo a una vida insignificante.

Hoy las tecnologías nos brindan nuevas formas de dejar legados y memorias: subimos información y dejamos rastros de nuestras acciones constantemente en la red. Mark Zuckerberg afirma que el *Timeline* de Facebook permite “contar la historia de nuestras vidas en una sola página” (citado en Van Dijck, 2013, p. 204). Pero ¿qué tanto nos representan estas huellas digitales y qué tipo de legado dejan? Son acaso memorias de lo que somos y de algo que quisimos transmitir, o son sólo desechos: restos de acciones en una inmensidad virtual que pueden o no ser reciclados por alguien.

Espectro y representación



Fig. 4

Podemos aproximarnos a estos restos digitales desde las nociones de *espectro* e *inmediatez*. Derrida plantea un espectro ligado a los conceptos de huella y de *différance* diferencial/diferido. “Lo espectral es no estar presente, ni ausente; no es ser, ni no ser... es lo que excede toda oposición ontológica entre ausencia y presencia” (Rottenberg citado en Peim, 2005, p. 75). El espectro depende de algo que no se encuentra ahí, que disrumpe en la temporalidad; tiene la misión de informar y de representar al pasado (Peim, 2005). Por estas características,

también podemos asociar el espectro al concepto de *inmediatez* de Bolter y Grusin (2000), donde la representación, y nuestros deseos sobre ella, invisibilizan al medio de transmisión, asumiendo lo representado como presente. Un clásico ejemplo de cómo actúan la representación y sus componentes es la pintura *Ceci n'est pas une pipe* (1948) de René Magritte (fig. 4). Primero hay una figuración que permite asumir que hay una pipa: una *identificación*. Esta identificación vuelve invisible al segundo elemento: el *medio*, el lienzo, el óleo y la técnica. Lo que distinguimos es una pipa, no un cuadro o una imagen. Finalmente, este cuadro devela la *inmediatez* con el mensaje “esto no es una pipa”, visibilizando el tercer elemento: la *ausencia de lo representado*.

¿Es esto Marilyn?

Para acercarnos a la construcción e identificación de los restos digitales, analizaremos la obra de Philippe Parreno: *Marilyn*, donde encontramos una recreación fantasmagórica de Marilyn Monroe. La figura de diva como ícono cultural ejemplifica el sistema de héroes de Becker. Su presencia/ausencia en la obra permite indagar en las nociones de identidad/identificación, espectro, representación y simulacro.

Marilyn, presentada en el *Palais de Tokyo*, París (2013-2014), consistía en la proyección de un video sobre una pantalla transparente (fig 5), que al apagarse revelaba una montaña de viruta blanca detrás de la pantalla (fig. 6). En el video aparece una habitación del hotel Waldorf Astoria en Nueva York, que la actriz habitó en la década de 1950 (fig 7). Movimientos de cámara recorren los detalles de la habitación inhabitada, mientras se escucha la voz de Marilyn describiéndolos. También vemos una pluma que escribe una carta



Fig. 5



Fig. 6



Fig. 7



Fig. 8



Fig. 9



Fig. 10

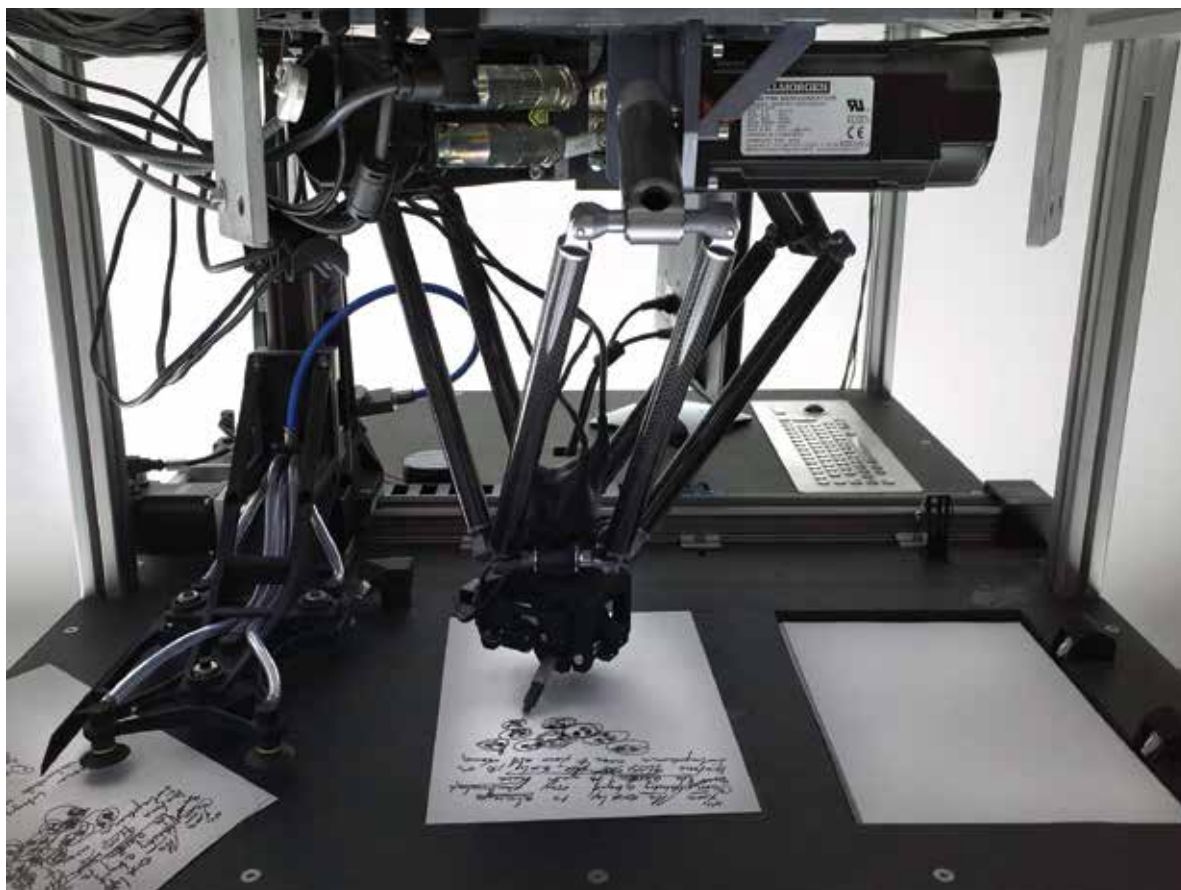


Fig. 11

con la caligrafía de la actriz (fig. 8). Avanzado el video, se ve que la habitación es en realidad una recreación en un estudio de grabación (fig 9) y que la pluma está controlada por un brazo mecánico (fig 10). En un espacio separado de la muestra se exhibía este brazo conectado a una computadora (fig. 11), escribiendo una y otra vez la carta con la caligrafía de Monroe. Parreno usa algoritmos para recrear elementos a partir de distintas huellas analizadas de la actriz.

Estoy usando biometría de la misma manera que se utiliza la biometría para identificar a una persona – por voz, caligrafía y reconocimiento ocular... hay un mecanismo matemático para recrear la voz, otro para la caligrafía y otro está incorporado en una nueva cámara digital que usa el mismo

algoritmo que estoy usando para la caligrafía, así la cámara se vuelve los ojos que miran la habitación (Parreno entrevistado por Buck, 2012).

A través de ciertos rastros particulares: el espacio, la mirada, la voz y la caligrafía, Parreno intenta recrear un espectro de Marilyn. ¿Pero a quién le pertenece el espectro? Para Adriana Cavarero (2000), en el reconocimiento identitario distinguimos dos elementos: el *qué* y el *quién*. El *qué soy* está localizado en el reino de la filosofía y en una universalidad humana. El *quién soy* se encuentra en lo biográfico, en nuestra narrativa única e irreplicable. El proceso oficial de identificación, actualmente exacerbado con la biometría, se condiciona al *qué*: cara, huella digital, firma. Se genera una reducción de la identidad personal a una

semejanza identificable del cuerpo (Ajana, 2010, p. 242). En el caso de *Marilyn*, es también el *qué* lo que genera el espectro: voz, mirada y caligrafía. Quizás el elemento más ambiguo es la reproducción caligráfica, que podría ir más allá del *qué* si creemos en la grafología como técnica para develar facetas de la personalidad. Pero *Marilyn* ofrece también un acercamiento al *quién*: una suerte de relato sobre ella y los espacios que habitó. Sin embargo, esta narrativa no es generada por ella, sino por Parreno, quien establece el guión y la puesta en escena. Cavarero (2000, p. 20-22) afirma que el *quién* es revelado para otros; actuamos en la presencia de otros como en un teatro interactivo en donde todos somos al mismo tiempo actores y espectadores. El fantasma de Marilyn no interactúa con otros, solo está expuesto a ellos. No hay un cuerpo sensible, no hay una exposición recíproca entre cuerpos, solo trazos descorporalizados, un fantasma con una narrativa impuesta.

Derrida (1994) toma como ejemplo a *Hamlet* de Shakespeare para analizar el espectro. Hamlet, y nosotros con él, tiene la necesidad de creerle al fantasma cuando afirma “yo soy el espíritu del padre”. El fantasma, que se esconde en una armadura que le permite ver sin ser visto, porta un mensaje. El fantasma de *Marilyn* tampoco es visible, también lleva un mensaje ajeno y así mismo le creemos. En *Hamlet*, éste alterado exclama: “El cuerpo está con el rey, pero el rey no está con el cuerpo, el rey es una cosa”. Tal vez la cosa a la que se refiere Hamlet es la *inmediatez* de la representación. Derrida (1994) descompone al rey-cosa en tres elementos, que podemos relacionar con los componentes de la representación. El primero es el “duelo”, una manera de “ontologizar restos, de hacerlos presentes” (p. 9). En *Marilyn*, esto sería la memoria cultural compartida, la

nostalgia del signo de la diva. Así mismo, en el cuadro de Magritte, sería la noción cultural de la pipa: la *identificación*. El segundo elemento que menciona Derrida (ibid) es la “condición del lenguaje y la voz”: el mensaje del pasado como aparición. En *Marilyn*, sería la narrativa impuesta por el autor y la eventual revelación de la *ausencia*: el momento que se muestra la puesta en escena. En el caso de la pintura, sería el mensaje escrito que devela el simulacro: “esto no es”. Finalmente, el tercer elemento es que “la cosa funciona”: la posibilidad de transformación de cuerpo a fantasma (ibid). Es la posibilidad de un resto parcial, ya sea espiritual o tecnológico, que lleve el mensaje del ser. Tanto en *Marilyn* como en la pipa, e incluso en la escena del fantasma del padre, es el *medio* técnico y tecnológico que hacen posible esta transformación.

En *Marilyn*, Parreno busca ir más allá de la imagen como representación:

Marilyn Monroe representa... que el inconsciente mató a la persona -su imagen la mató... La película es un retrato de un fantasma encarnado en una imagen... [U]n intento de producir una imagen *carnal* (Parreno entrevistado por Buck, 2012).

Sin embargo, hay una imposibilidad de una imagen *carnal*. *Marilyn*, como cualquier imagen, funciona de la misma manera que el espectro en la fotografía. Como un marca presente de una presencia ausente (Peim, 2005). Una *huella* que para lograrse necesita que un objeto físico haya estado ahí (Dubois, 1986). Con el efecto de *inmediatez*, genera la ilusión de una relación presencial no mediada entre lo real y lo representado (Bolter and Grusin, 2000). En ese sentido, la fotografía miente (Fontcuberta, 1997). A pesar de que *Marilyn* aclara “esto no es” al develar el medio y el simulacro, nos

embauca al igual que la fotografía. No hay una imagen encarnada, no hay un cuerpo que percibe e interactúa a través de una narrativa propia. Esto no es Marilyn, es la representación de una recopilación de huellas parciales que recomponemos como un todo identificable, aun si no recordemos la voz de la actriz o nunca hayamos visto su caligrafía. Instintivamente confiamos, incluso cuando el simulacro es revelado. O confiamos aún más cuando el simulacro es revelado, porque queremos creer que la tecnología nos puede replicar, no solo representar o amplificar. Jean Baudrillard (1983) afirma que cuando la representación intenta absorber la simulación, revelando su falsa representación, el simulacro envuelve a la representación. Es decir, se genera una confusión entre realidad y réplicas sin originales, haciendo que el simulacro preceda a la realidad, así como los mapas preceden los territorios. En otras palabras, asumimos estos datos simplificados como ciertos, como una metonimia que nos permite generar sentido sobre algo o alguien. Es Hamlet quien necesita al fantasma para justificar su venganza.

Conclusiones: rastros y restos digitales

Los imaginarios de descorporalidad y espectro influyen en nuestra vida cotidiana. Los avances tecnológicos y su expansión a varios ámbitos de la vida nos confrontan de manera más directa con nuestra representación. Ahora que se han multiplicado las herramientas para dejar una memoria, un espectro de nosotros mismos, ¿creamos nuestra propia *Marilyn*? y ¿a qué punto la tecnología nos ha permitido sobrepasar los imaginarios religiosos de trascendencia y descorporalidad?

Dejamos cada vez más huellas en el ciberespacio que son recolectadas como datos y

metadatos: las páginas que visitamos, los lugares que recorremos con el GPS activado, las cosas que compramos, y demás. Estas huellas generan espectros individuales y colectivos, que empresas y Estados empiezan a utilizar para analizar y definir acciones a tomar. Se impone una narrativa con base en intereses puntuales, prioritariamente comerciales; una metonimia que pretende hablar por nosotros. Así como Parreno impone una narrativa a un cuerpo sin interacción, el espectro parece responder más a las necesidades de quien lo invoca que a quien representa. Por otra parte, deliberadamente estamos curando y subiendo una narrativa de nosotros a la red. Creamos un yo idealizado, ya sea como auto-presentación o auto-promoción, buscando la representación de una vida significativa (Van Dijck, 2013). Las redes sociales se vuelven un atajo para dejar un legado. Estas narrativas son asumidas como representaciones válidas que generan sentido, ya sea por amigos o desconocidos, por estadistas de marketing, empleadores que evalúan el Facebook de candidatos, o personas que encuentran recuerdos, espacios de diálogo y consuelo en los perfiles de seres queridos fallecidos.

Así como el mapa precede al territorio, nuestras huellas digitales nos preceden y generan una narrativa de nosotros, ya sea manipulada por nosotros mismos o por los intereses de otros. Según quién manipula esta narrativa, nuevamente surge la dualidad del ser corporal y el descorporalizado. A diferencia de la fotografía, el ciberespacio sí nos permite una conexión experiencial con el cuerpo y un relato interactivo del *quién*. Claro, mientras sean cuerpos quienes generen la experiencia de interacción. Sin embargo, los medios digitales también nos permiten una automatización de memorias y acciones en la ausencia de un cuerpo, como por ejemplo, una cuenta de banco que sigue pagando

las facturas de un fallecido. Se están desarrollando algoritmos que analizan los comportamientos de usuarios para crear inteligencias artificiales que permitan interactuar con ellos después de muertos³. Los restos digitales pueden fácilmente ser usados y manipulados por otros, alterando o reinterpretando sus narrativas, o sencillamente pueden deambular como residuos errantes si nadie les da uso. De una u otra manera, dependen y giran alrededor de la lectura de un otro.

Estamos condicionados a identificar al fantasma como plausible. Creemos que el fantasma es quién dice ser por la necesidad de crear una nueva seguridad ontológica que nos permita conjugar la inmortalidad cultural del sistema de héroes con una inmortalidad real del ser. Una continuidad que ya no tenga que estar estrictamente ligada a una espiritualidad religiosa, sino a la fuerza de la razón, a deseos y esperanzas tecnológicas. El miedo a la muerte sigue siendo una constante, lo que parece cambiar es dónde buscamos consuelo. Deseamos que la ciencia y la tecnología ya no sólo busquen expandir la vida y las habilidades del cuerpo, sino trascender la muerte y preservar nuestro espíritu. Prevalece la utopía de este ser descorporalizado, frente a la imposibilidad de un espectro sensible y no automatizado. Es curioso que aunque la ciencia y la tecnología parecieran alejarnos de la religión como el medio para una trascendencia del ser, aún seguimos atados a creer, más que en una identidad en constatación y modificación, en una esencia identitaria del individuo que pueda ser reproducida o salvada. Queremos creer en fantasmas.

Bibliografía

- Ajana, B. (2005). Disembodiment and cyberspace: a phenomenological approach. *Electronic Journal of Sociology*. Recuperado de <http://www.sociology.org/content/2005/tier1/ajana.html>
- Ajana, B. (2010). *Recombinant identities: biometrics and narrative bioethics*. *Bioethical Inquiry*, 7, 237-258.
- Baudrillard, J. (1983), *Simulacra and Simulations*. New York: Sémiotext(e).
- Becker, E. (1997), *The denial of death*. New York: The Free Press.
- Becker, E. (1975), *Escape from evil*. New York: The Free Press.
- Berghaus, G. (2005), *Avant-garde performance: live events and electronic technologies*. New York: Palgrave Macmillan.
- Bolter, J. D., & Grusin, R. (2000), *Remediation: Understanding New Media*. New York: The MIT Press.
- Buck, L. (2012). The uncanny world of Philippe Parreno. *The Art Newspaper*. Recuperado 8 de abril de 2014 de <http://www.theartnewspaper.com/articles/The-uncanny-world-of-Philippe-Parreno/26518>
- Cavarero, A. (2000), *Relating narratives: Storytelling and selfhood*. London and New York: Routledge.
- Clark, A. (2003), *Natural-born cyborgs: minds, technologies, and the future of human intelligence*. Oxford; New York: Oxford University Press.
- Deleuze, G. y Guattari, F. (1987), *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*.

³ Ver proyectos como Eterni.me, Eter9 o Replika de Luka.

- Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Derrida, J. (1994), *Specters of Marx*. New York: Routledge.
- Dubois, P. (1986), *El acto fotográfico. De la Representación a la Recepción*. Barcelona: Paidós
- Florian, V. y Mikulincer, M. (1992). The impact of death-risk experiences and religiosity on the fear of personal death: The case of Israeli soldiers in Lebanon. *Omega: Journal of Death and Dying*, 26 (2), 101-111.
- Fontcuberta, J. (1997), *El beso de Judas: fotografía y verdad*. Barcelona: G. Gili.
- Grosz, E. (1994), *Volatile Bodies: Toward a Corporeal Feminism*. Sydney: Allen and Unwin.
- Haraway, D. (1991). A cyber manifesto, Science, technology, and Socialist-feminism in the late twentieth century. En *Simans, cyborgs and woman: the reinvention of nature* (pp. 149-181). New York: Routledge.
- Hardie-Bick, J. (2012). Transcendence, symbolic immortality and evil. *Hum Stud.* 35, 415-428.
- Hayles, K. (2001). The condition of virtuality. En P. Lunenfeld (Ed.), *The digital dialectic: new essays on new media* (pp. 68-87). Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Horn, R. (1997). Finger Gloves 1972. Tate. Recuperado de <http://www.tate.org.uk/art/artworks/horn-finger-gloves-t07845>
- Liping, W. (2008). Transcendence or immanence? Lévinas, Bergson, and Chinese thought. *Journal of Chinese Philosophy*. 189-104.
- Lupton, D. (1995). The embodied computer/user. *Body and Society*, 1, 97-112.
- Merleau-Ponty, M. (1962). *Phenomenology of Perception*. London: Routledge & Kegan Paul Ltd.,
- Peim, N. (2005). Spectral Bodies: Derrida and the philosophy of the photograph as historical document. *Journal of Philosophy or Education*, 39(1), 67-84.
- Raymond, L. M. L. (2008). Modernity, morality and re-enchantment: the death taboo revisited. *Sociology*, 42(4), 745-759.
- Richardson, I., & Harper, C. (2002). Corporeal virtuality: The impossibility of a fleshless ontology. *Virtual/Informational/Digital*. Recuperado 8 de abril de 2014 de <http://www.mcc.murdoch.edu.au/ReadingRoom/VID/corporeal.html>
- Robins, K. (1995). Cyberspace and the world we live in. *Body and Society*, 1, 135-154.
- Van Dijck, J. (2013). 'You have one identity': performing the self on Facebook and LinkedIn. *Media, Culture & Society*. 35 (2), 199-215.
- Van Loon, J. (2007). *Media technology: Critical perspectives*. Maidenhead: McGraw-Hill Education.