



MULTIPLICIDAD Y FRAGMENTACIÓN CORPORAL EN LA ERA DIGITAL: RELACIONES CUERPO-SUJETO-COMPUTADORA EN UN MUNDO HUÉRFANO (2016)

Multiplicity and Body Fragmentation in the Digital Era: Body-Subject-Computer Relations in Un mundo huérfano (2016)

Anaís Neira Latorre ¹  

¹ Pontificia Universidad Católica de Chile, Chile.

RESUMEN

El presente trabajo propone una lectura de la novela *Un mundo huérfano* (2016) de Guiseppe Caputo y analiza las relaciones cuerpo, sujeto y mundo digital que el texto desarrolla. Se centra en las interacciones cibersexuales, desde el prisma de la filosofía poshumanista y las lógicas de la cultura digital que entra en una dinámica de influencia mutua con la subjetividad, transformando la percepción sensible y los afectos humanos en una mutación constante. Así, el cuerpo adquiere importancia vital ante la pregunta por el devenir de subjetividades híbridas, producidas por nuevos agenciamientos entre humanos y no humanos insertos en el capitalismo informacional. En la novela encontramos la representación de un cuerpo multiplicado y fragmentado en el proceso de digitalización, reflejado en la enunciación metonímica y deshumanizado en su posición de consumible. Surgen, así, nuevas formas estéticas que buscan expresar los efectos de la cultura digital sobre la subjetividad en el plano semiótico y artístico desde el ser latinoamericano como lugar del híbrido, al margen de los centros desarrolladores de la tecnología digital.

Palabras clave: digitalidad; poshumanismo; cuerpo; subjetividad; Caputo.

ABSTRACT

This article proposes an interpretation of *Un mundo huérfano* (2016) of Guiseppe Caputo and analyzes the relations between body, subject, and digital world that the text develops. It focusses on cybersexual intercours, through the prism of posthuman philosophy and the logics of digital culture which establishes a dynamic of mutual influence with subjectivity, transforming sensitive perception and human affections in a constant mutation. In this way, the body takes vital importance to the question about the becoming of hybrid subjectivities, produced by the new agencies between humans and non-humans in informational capitalism. In the novel, we find the representation of a multiple and fragmented body due to the process of digitalization, reflected in the metonymic enunciation and the dehumanization that implies the consumable body arrangement. Thus, new aesthetic forms are revealed that seek the semantic and artistic expression of the effects of digital culture on subjectivity, from the hybrid Latin-American perspective, on the margins of world's digital technology development centers.

Keywords: digitality; posthumanism; body; subjectivity; Caputo.

Fecha de Recepción	2022-06-07
Fecha de Aceptación	2022-09-28

POSHUMANISMO, (POS) DIGITALIDAD Y MUTACIÓN SENSIBLE

Desde su aparición y a partir de su rápido desarrollo, la cultura digital implica un flujo bidireccional de influencias a raíz de los nuevos agenciamientos que el poshumanismo reconoce y visibiliza como vitales en la búsqueda de la comprensión por el devenir de las subjetividades producidas en este contexto. Los dispositivos digitales toman el lugar de mediadores entre el mundo análogo y el mundo virtual, pero también, como el cuerpo, median la relación del fuero interno del sujeto y su exterioridad. Bajo la idea de ‘membrana posdigital’, un límite continuo y dialógico entre el *bios* humano y la cultura digital, donde “las partes identificables no se reducen a oposiciones analizadas como constelaciones dialécticas sino son consideradas como continuidades unas de otras” (Pepperell y Punt, 2000, p. 164),¹ cobra sentido la visión de mundos separados únicamente por un límite difuso cuyo flujo, tal como la dermis, permite un movimiento de información bidireccional, recíproco y simultáneo si consideramos la noción cibernética de que tanto organismos vivos como máquinas somos procesadores de información (Wiener, 1948). La membrana recoge la idea del *in between*: un límite constitutivo entre el interior y exterior y lugar de procesos biológicos como de recopilación de información. Cabe especificar que el término ‘posdigital’ no es considerado como un indicador de pasado o la superación de la revolución digital, sino, más bien, responde a un distanciamiento crítico en pos de una formulación teórica que aborde el fenómeno desde una visión interdisciplinaria, considerando la cibernética, las artes y la filosofía, entre otras (Cramer, 2014; Pepperell y Punt, 2000; Peters y Besley, 2019; Taffel, 2016).

Con el fluir membranoso, surge una inevitable mutación sensible (Berardi, 2017) que da un vuelco sustancial en las maneras de percibir y representar el mundo, así como en las relaciones interpersonales, ahora marcadas por las lógicas subyacentes de la cultura digital que envuelven al ser y su corporalidad. Esta, más allá de su función mediadora, es donde se encarnan los ejercicios de poder ligados a las operaciones biopolíticas en el contexto del capitalismo avanzado e informacional (Colanzi, 2017; Costa, 2021). Como precisa Donna Haraway (1995), los cuerpos son “...mapas de poder e identidad” (p. 37) y son también el lugar de los afectos y cicatrices que deja la violencia (Moraña, 2010). En consecuencia, las relaciones entre cuerpo, sujeto y digitalidad adquieren una nueva relevancia al reflexionar los cambios ontológicos que implica el giro digital. Estas cobran un sentido particular al pensarlas desde el ser latinoamericano, “...ese ser híbrido que justamente por serlo demuestra una sensibilidad peculiar, una emotividad propia de situaciones de transición y de frontera” (Bartra, 2012, p. 20). Latinoamérica es una de las regiones del despliegue

¹ Todas las citas de este texto corresponden al autor (N. del T.).

casi extremo del capitalismo avanzado e informacional (bajo el bloque neoliberal), donde — considerando la historia de colonización y explotación del continente— el cuerpo deviene en mercancía y conforma parte del circuito de consumibles, facilitado por las tecnologías digitales.

Ante las inquietudes que aparecen frente al panorama digital, ha surgido un campo prolífico de estudios y proyectos en el ámbito académico y artístico.² Tanto obras digitales como textos impresos, buscan explorar las nuevas formas estéticas y creativas que surgen al imbricarse literatura y digitalidad, o los efectos sobre las nuevas subjetividades entre lo humano y lo no humano y su devenir en el panorama latinoamericano.

Un mundo huérfano,³ una de las novelas clave en este contexto,⁴ nos muestra los efectos de la relación cuerpo/sujeto cuando se atraviesa la membrana posdigital. Revela, de esta forma, una subjetividad que deviene en híbrido al agenciarse con la computadora en un flujo bidireccional entre el mundo análogo/virtual y el mundo interno del protagonista. Mediante una estética de la metonimia en la narración y la alternancia de pronombres en la identificación pornográfica, se evidencian los efectos de la deshumanización del cuerpo ante su datificación y digitalización, almacenado en formato digital para su posterior consumo cibersexual. De esta forma, no solo resaltan los agenciamientos humano-máquina propios del enfoque algorítmico (Finn, 2018), sino también el efecto de multiplicación y fragmentación corporal, cuestión que tiene por consecuencia la alteración de las relaciones afectivas que establece el protagonista con ‘otros’ y con su propio cuerpo.

La información, como principio organizacional, desestabiliza la noción de identidad humana al situarle junto a la máquina como procesadores de información. Con las imbricaciones entre tecnología digital y vida humana, tanto a nivel del *bíos* —la forma de vivir del humano— y el *zoé* —la potencialidad de la vida—, como apunta Rosi Braidotti (2015), el poshumanismo se posiciona como un cuestionamiento y búsqueda por comprender las nuevas subjetividades a la vez que, desde el posantropocentrismo (Braidotti, 2015; Pepperell, 2003), abre el panorama al reconocer la importancia de agentes no humanos (medioambiente, animales, inteligencia artificial, *mass media*)

² Mencionemos aquí los trabajos realizados por Liliana Colanzi (2017), que problematizan la noción de cuerpo en la ficción latinoamericana reciente, los proyectos de cartografías digitales de Carolina Gáinza y Carolina Zúñiga (2018), y la Red de Literatura electrónica latinoamericana (litelat.net), coordinada por Claudia Kozak, entre otros.

³ Desde ahora en adelante, *UMH*.

⁴ Textos como *Los cuerpos del verano* (2012) de Martín Castagnet, *Nefando* (2016) de Mónica Ojeda, *Mis documentos* (2017) de Alejandro Zambra, *Kentukis* (2018) de Samantha Schwebelin o *Throguel Online* (2020) de Nicolás Meneses, exploran, expanden y dialogan con la cultura digital y los efectos que tienen sobre el sujeto y la sociedad desde el punto de vista del ser latinoamericano en diferentes contextos (como migrante, voz generacional, experimentador de realidades o productores de material digital).

que inciden en la constitución del sujeto contemporáneo. Rompe con el pensamiento dualista del antropocentrismo (ser humano-naturaleza, mente-cuerpo, entre otras) al plantear estos como relaciones insertas dentro del *continuum* naturaleza-cultura (Braidotti, 2015), binomio que pierde su tensión antagónica y reconoce la relación simbiótica entre ambos aspectos. Surge así la noción de una subjetividad híbrida, múltiple, rizomática y fluida en el sentido de un permanente devenir (Deleuze y Guattari, 1998) bajo la influencia de las constantes interacciones entre humano y tecnología digital.

Traspasar la membrana posdigital implica una inevitable transcodificación, definida como “...el paso de un código a otro” (Bourriaud, 2009, p. 156): cambiar el material orgánico e intelectual a la materialidad digital —bits y ondas electromagnéticas— y viceversa, a favor de su circulación por la red o su almacenamiento como información. Esto implica necesariamente un dispositivo mediador para decodificar la información. Los datos, a su vez, circulan en un sistema económico que, gracias al desarrollo tecnocientífico y su cualidad fagocitadora, logra mercantilizar todo lo vivo (Braidotti, 2015) y consumir el devenir del *zoé* humano —principalmente el cuerpo— en mercancía e información dispuesta para el consumo de usuarios y empresas mediante la datificación. Así, el cuerpo se torna crucial en la experiencia digital, como soporte de prótesis tecnológicas, mediador de la experiencia estética en el mundo dentro y fuera de la pantalla (Machado, 2009) y como mercancía consumible en la circulación digital, acentuando a su vez su lugar de ejercicios biopolíticos necesarios para el capitalismo avanzado e informacional (Colanzi, 2017; Costa, 2021).

La materialidad digital, la variabilidad en base a los códigos, el flujo de información y la virtualidad de la red implican, como señala Franco Berardi (2017), efectos a largo plazo en nuestra sensibilidad humana. Nuestro sistema nervioso debe adaptarse a los cambios perceptuales que implica el mundo digital, y en particular la Internet: un espacio virtual construido desde la multiplicidad rizomática, la fragmentación y dispersión de la información, una temporalidad paralela a la vida real (pero definida por la rápida circulación de grandes cantidades de información) y la conexión como su lógica principal (Berardi, 2017; Bourriaud, 2009; Machado, 2009; Pepperell y Punt, 2000). El cibertiempos, como lo llama Berardi (2017), lleva al paulatino atrofiamiento de la sensibilidad, aquello que nos permite acceder y procesar lo semiótico intraducible al código verbal (p. 41). La sensibilidad, para producir una elaboración consciente, existe en el tiempo. Sin embargo, la densificación del ciberespacio implica un quiebre entre la temporalidad interna del sujeto y su exterior, quien es arrojado al vórtice de un presente centrífugo

provocando que la extracción de placer y significado se vuelva muy difícil: simplemente no hay tiempo para procesar tantos estímulos e información dispersos (Berardi, 2017, p. 51). La sensibilidad, que opera junto a la sensualidad directamente en la percepción estética del mundo, tiende a homogeneizarse a raíz de la lógica conectiva del ciberespacio, definida, explica Berardi, por la mente racional, sistematizada y artificiosa del ser humano. Ella contrasta con la conjunción o comprensión empática que permite la interpretación de signos no verbales y el acceso al mundo emocional manifestado por otro. Aunque ambas son lógicas complementarias, hoy existe un predominio de la conexión, más útil a la hora de transcodificar información en desmedro de la capacidad humana de significar emociones propias y de otros. Ante esta mutación, la relación cuerpo-sujeto (como lugar del afecto y la emoción) también sufre cambios. El cuerpo transcodificado en materialidad digital (operación conectiva) acaba por ser digerido a nivel simbólico como una imagen estéril y aséptica (Berardi, 2017). El cuerpo del 'otro', entonces, es consumido como una imagen mercancía. No hay tiempo para la profundización en vínculos afectivos significativos, producto de la deshumanización implícita en el devenir consumible de la corporalidad.

Esta mutación sensible será reflejada en la sexualidad, al ser el ámbito donde entra en juego no solo el placer, sino también la emoción alimentada por la interacción con otro, ya sea desde la fantasía o la consumación. La sexualidad conectiva (mediada por la tecnología digital) representa la seguridad y, en cierta medida, el control que se puede ejercer sobre las relaciones humanas (Bauman, 2005, p. 64). Este tipo de sexualidad, dice Bauman, abrió la puerta a los vínculos humanos fundados en la satisfacción inmediata por medio del consumo y posterior deshecho, convirtiendo a los participantes en cuerpos digitalmente consumibles y descartables en un espacio donde prolifera una sexualidad higienizada y deshumanizada, representada en las experiencias narradas por el protagonista de *UMH* al incursionar en la sexualidad conectiva.

DESDOBLAMIENTOS PORNOGRÁFICOS, MIRADAS MULTIPLICADORAS Y FRAGMENTOS METONÍMICOS

La novela relata las experiencias de un hombre joven homosexual —el protagonista— y su padre en el ámbito de la pobreza y la supervivencia diaria en una ciudad que puede ser Barranquilla. En dicho contexto, pareciera que el mundo digital se esfuma del panorama cotidiano de los personajes, y no es hasta el tercer capítulo que aterrizamos en el terreno digital. La computadora que tiene el narrador es un encargo que le deja la amiga familiar Ramón-Ramona —dueña del bar que

frecuentan padre e hijo— tras la masacre homofóbica acontecida en el barrio, donde los cuerpos de varios jóvenes fueron despedazados e intervenidos de formas degradantes: “...habían sido lúdicos: vimos un torso que sostenía dos piernas, y no al revés; vimos brazos saliendo de brazos, pegados a otros brazos, vergas y huevas colgando de un árbol, como frutas; y un hombre vuelto columpio” (Caputo, 2016, p. 41). Las protagonistas de esta escena son trozos de cuerpo fuera de su lugar, articulados con otros iguales o convertidos en cualquier cosa menos partes de un cuerpo humano, anunciándose la deshumanización del cuerpo, principalmente el cuerpo disidente, como eje transversal de la novela. Luego de semejante crimen, muchos de los vecinos del barrio, incluyendo las amistades de padre e hijo, deciden mudarse de la zona, quedándose solo quienes no tienen posibilidad de migrar. El vecindario queda impregnado del dolor que trae consigo este cruel acto y flotan durante un tiempo indeterminado la soledad y desamparo de los que deben quedarse y cohabitar con el dolor del recuerdo constante en un rayado escrito con sangre que dejan los perpetradores: “...sigan bailando mariposas” (Caputo, 2016, p. 43). Entre ellos, especialmente afectado se ve el joven protagonista, quien reconoce la amenaza a su vida y lo poco trascendente que resulta para las instituciones al tratarse de un crimen contra habitantes no solo del límite de la urbe (la Calle de las Luces, lugar donde vive el protagonista, termina en el mar), sino también del margen social: son pobres y maricas. Su padre se deprime y es incapaz de acompañar a su hijo en el dolor; el muchacho debe hacerse cargo de su padre y de sí mismo en la vorágine del miedo, la pena y la frustración.

La computadora es la posibilidad de conectar con otro ser humano sin abandonar el encierro y la seguridad del hogar, tornándose el valor de uso del dispositivo de vital importancia para el protagonista: es el lugar de placer sexual, de otras gramáticas del afecto fuera de la homonormatividad que niega los sentimientos negativos y el trauma, a la vez que es también el refugio ante una emocionalidad abrumada por su realidad. Todo ello es consolidado en la sala de chat que frecuenta y en el archivo digital que construye a partir de sus encuentros cibersexuales. Así, la computadora aparece únicamente en el contexto del deseo y el ocio, otorgándole la posibilidad de llenar el vacío social que afronta. Para el narrador —enfrentado al dolor de la soledad y el miedo por la incertidumbre de su situación marginal— la posibilidad de conectar con ‘otro’ se abre como abanico que despierta arrojo y avidez sexual, condensada en los encuentros de La Ruleta —el nombre de la sala de chat frecuentada— y la ciberpornografía, actividades principales a las que destina el uso de la computadora, además de la construcción de un documento digital titulado ‘Mi colección’, un archivo Word donde guarda las capturas de pantalla realizadas durante sus encuentros en el videochat. En la dimensión cibersexual, la computadora se convierte

en la herramienta que captura a Eros y lo vuelve un archivo reproducible, como una línea de vida que hace tolerable el vacío exterior y la convulsión interna del protagonista. Es el espacio del consumo sexual en donde la multiplicidad corporal surge desde la fragmentación y el placer de verse observado por medio de la identificación pornográfica, el sexo virtual en *La Ruleta* y la colección de pantallazos de los encuentros. El consumo se vuelve ‘algo que hacer’ a fin de evitar el dolor de la existencia en un mundo marcado por la escasez y la violencia hacia sujetos como él: “Flecha. Quiero venirme y, sin embargo, ¿qué haría al terminar? Flecha, flecha. Me angustia quedarme sin algo. Flecha. Algo, en este momento, es algo que hacer” (Caputo, 2016, p. 81).

La primera aparición de la computadora en la novela se da en el contexto de esta emocionalidad oscurecida por la soledad y la desesperanza, entregada al ocio en una actividad tan privada y cotidiana como lo es la visualización de un video porno. En la pantalla que observa el narrador “...continúa paralizado, las manos detrás del cuello, el actor que se parece a mí” (Caputo, 2016, p. 46). Es evidente y textual la identificación que realiza el protagonista con el actor que observa. Esta identificación literal se convierte en una duplicación de la subjetividad, expresada en las formas enunciativas utilizadas para referirse a la escena. En la representación del video, la voz se expresa alternando secuencialmente la tercera y la primera persona gramatical en un juego semántico de desdoblamiento y duplicación personal, efecto fomentado por la fantasía identificatoria que conlleva el clip pornográfico: “el otro hombre, mayor que él [énfasis agregado], mayor que yo [énfasis agregado], por muchos años...”, “Mi doble obedece”, “y entonces él —yo [énfasis agregado]— se arrodilla”; “Te gusta, ¿verdad?, le pregunta a la cámara —a él, a mí [énfasis agregado]—, y sin esperar respuesta se la mete en la boca” (Caputo, 2016, p. 81). Se entretienen los pronombres ‘yo’ y ‘él’ en una contigüidad cimentada en el espacio digital, siendo esta la única forma posible —el formato lineal— de lograr una representación narrativamente coherente para el lector. Además, en este último fragmento citado, se produce una doble identificación: el narrador se ve tanto en el actor como en el ojo de la cámara. De esta forma, la subjetividad del narrador fluye desde el actor hacia la cámara para volver a sí mismo en un tránsito simultáneo, deducible solo por medio de la alternancia de personas gramaticales.

Con las facilidades técnicas que trae consigo la era digital, la industria pornográfica explota en los medios digitales para aparecer de forma patente en la cultura, situando en escena lo tachado de obsceno e inapropiado y abriendo la discusión a la controversia cuando tensiona los límites de lo público y privado, visibilizando otro factor identitario y cultural (Williams, 2004). En particular, el ciberporno pone en la mesa la idea de “...el encuentro físico con un aparato tecnológico erotizado”

(Patterson, 2004, p. 105). Esto implica un circuito basado en el desparrame de energía erótica al estimular el eros sin el contacto directo con un 'otro', pues, según Patterson (2004), es la paradójica utopía del "no estar allí" que se convierte en el "estar allí" mediante la cámara web y el clip reproducible una de las fascinaciones del ciberporno (p. 115). En este sentido, y considerando la propuesta de "energía viva" (Pepperell y Punt, 2000, p. 144) —la vida entendida como energía organizada en cuanto cada organismo viviente la produce, consume y expone—, el ciberporno conjuga tecnología y cuerpo en una sola subjetividad híbrida: "...como puede ser entendido el impulso erótico, este conjuga determinadas tecnologías con el cuerpo, y al hacerlo produce un tipo de vida artificial" (Pepperell y Punt, 2000, p. 144). Al momento de ver el video porno, el narrador es consciente de su identificación, y al enunciarla, se vuelve un híbrido tras incorporar esta vida artificial como extensión de sí en la transmisión de energía libidinal humano-computadora, reflejado en el flujo pronominal. Precisamente, es este juego que realiza Caputo lo que revela en su linealidad narrativa la simultaneidad del ser híbrido: al momento de la identificación, el narrador no es el actor, sino la imagen reproducible de él, a la vez que también es la cámara y el observador que elige reproducir el video. Es el espacio digital lo que permite la existencia simultánea de la subjetividad híbrida y sus duplicaciones. Así, cada duplicación flota de forma rizomática, activándose en el momento en que la mirada dispone la identificación.

Mediante el efecto de duplicación se hace patente el deseo de ser visto por sobre el de ver. El narrador estudia la expresión del actor para figurar cómo se vería él en la misma situación de placer: "Lo hago para recordar cómo soy yo con una verga en la boca: cómo me veo, cómo me cambia el rostro. [...] Verlo arrodillado, complaciendo a otro, me duplica: estoy ahí y aquí, soy dos cuerpos" (Caputo, 2016, p. 46). No se trata de una proyección, sino la incorporación de ese cuerpo otro a la propia subjetividad por medio de la sexualidad como acto performativo. En la duplicación está el goce. Sin embargo, ello involucra la superposición del propio cuerpo por sobre la imagen del cuerpo del actor porno. Para Berardi (2017), la pornografía revela al cuerpo como espacio de estimulación placentera desde la estimulación mental. Al ausentarse el tacto, el consumo de pornografía se vuelve insatisfactorio al no producir el placer cinestésico esperado, ya que parte de la experiencia del ciberporno se basa en la promesa de la imagen ideal y la búsqueda de ella en un mar de imágenes y videos etiquetados en diferentes categorías, repitiendo la acción y postergando el placer aun cuando se ha encontrado un estímulo lo más cercano posible al idealizado (Patterson, 2004). Así, el acto de ver se repetirá una y otra vez, generando la duplicación (Berardi, 2017) y alterando el deseo sobre el cuerpo del 'otro' al trasladarle al plano de la imagen digital, donde no existe una epidermis sensitiva sino una membrana constituida por *bytes*, píxeles, electricidad y flujo

de datos que permiten la reproducción de esta imagen. Lo que fluye por ella tiene una base emocional, dirigida por la búsqueda mental y el hábito de la repetición/aplazamiento del placer que alimenta la energía libidinal. Esta repetición refiere a la insatisfacción que deja la duplicación corporal-digital y es motor del deseo de saberse visto por otro (la cámara y el consumidor), dinámica presente en cada encuentro erótico y sexual en el que se ve envuelto el narrador.

La mirada como mecanismo de multiplicación corporal aparece también en la visualización del documento construido por el protagonista mediante la digitalización de los cuerpos (capturas de pantalla) de los otros usuarios con quienes chatea en el espacio de La Ruleta. Se reafirma la noción del placer en la sexualidad performativa de la identificación pornográfica. Así, el juego de ver y ser observado convierte el archivo digital en un espacio de tránsito de miradas fluctuantes que multiplican el cuerpo cada vez que es procesado por los ojos:

De cara a esa multitud, descubro que me excita más verme a mí, gimiendo cuadro a cuadro [...] Es un círculo: me fijo en sus ojos, que miran mi cuerpo, fijado en sus ojos. Los extraños, en fin —sus miradas, que son cientos— me redirigen a mí. (Caputo, 2016, p. 73)

El cuerpo del protagonista se fija en las miradas que capturan su energía y la devuelven en esta simbiosis digital a la que solo él tiene acceso. Si la primera multiplicación corporal se da por la libido acumulada en la imagen pornográfica, será el flujo bidireccional de la mirada por medio de la membrana lo que la consolidará como tal.

Las visitas a La Ruleta están marcadas por la mirada multiplicadora del cuerpo y el sexo performativo. Pero eso no es todo, ya que se suma la fragmentación del cuerpo digitalizado, tanto en la forma metonímica como en su materialización digital, ambos mecanismos de multiplicación. Como un oxímoron, la instancia del videochat aleatorio es el lugar de conexión y desconexión: es el puente a otros espacios y extraños cuyo tendido implica para el joven desconectarse de su convulsionada realidad. La computadora, entonces, se vuelve mediadora del acto sexual y la *webcam* es un ojo bidireccional (el que ve también es visto) que permite una conexión íntima con otro físicamente distante. Al tratarse de relaciones sometidas al control del usuario —que puede prender o apagar su dispositivo, o simplemente clicar ‘flecha’ en cualquier momento—, el afecto en la sexualidad pasa a un segundo plano al simplificarse el acceso al cuerpo del otro: no hay necesidad de protocolos sociales y la sensualidad de la piel es reemplazada por la frialdad de una pantalla, un teclado y un cursor. Para Berardi (2017), este fenómeno —producido por la mediación tecnológica— es un síntoma de la mutación sensible que está experimentando la humanidad globalizada. Las relaciones conectivas, contrastadas con las conjuntivas, dependen de una estructura artificial. Es como valernos únicamente del código escrito para comunicarnos, dejando

de lado toda la comunicación no verbal (postura, gestos, tonalidad, etcétera) en las interacciones interpersonales.

El resultado se traduce en el paulatino atrofiamiento de la sensibilidad. Así, para quienes se relacionan mediados por una pantalla, la emocionalidad humana se disuelve, la subjetividad pasa a segundo plano y cada cual se vuelve un cuerpo digital consumible. En *UMH*, desaparecen los nombres como desaparecen la mayoría de los rostros, y el narrador se refiere a los otros en La Ruleta desde la enunciación metonímica del cuerpo: “El extraño, por su parte, enseña el torso solamente —son muchos los torsos sin cara que se ven por aquí” (Caputo, 2016, p. 47), “pregunto al extraño, una tetilla convertida en sol, con rayos tatuados”, “el torso en la pantalla”, “me escribe una barriga”; “Por fin, la verga en la pantalla contesta” (Caputo, 2016, p. 58). Cada personaje de La Ruleta se define por lo que exhibe mediante la *webcam*. Rostros elididos dan paso al desfile de partes corporales erotizadas (torso, cuello, pecho, boca) o derechamente pornográficas (penes erectos, testículos, anos), enmarcando en la metonimia el devenir fragmento del cuerpo y su consecuente deshumanización.

Para Elsa Drucaroff (2015), la metáfora y la metonimia corresponden a modos de producción de sentido opuestos y en tensión permanente, pero necesarias para la comunicación. A grandes rasgos, mientras que la metáfora es una sustitución generadora de un grado mayor de abstracción respecto de lo que reemplaza, la metonimia surge en la contigua existencia: “...su movimiento se da en el sintagma y, por ende, no establece un nivel nuevo de abstracción, es una significación que se produce por su contacto existencial con otra” (Drucaroff, 2015, p. 158). Estos dos flujos de pensamiento implican diferentes formas de relacionarse con el mundo: el que puede ser eliminado y/o reemplazado, o puede ser constituido desde una contigüidad que lo toca, alcanza y/o modifica. Drucaroff (2015) señala la importancia de la metonimia en el origen del pensamiento, pues “...el logos también nace de acompañar al mundo señalándolo” (p. 161). Se reafirma el lugar del lenguaje como un puente de contigüidades entre lo semiótico y lo no semiótico.⁵ En el contexto discursivo de la novela, la metonimia se convierte en la forma de mitigar la abstracción que implican el espacio digital y la mediación de la computadora. Ante el inminente vacío de las conexiones digitales y la abstracción mental implicada en una sexualidad conectiva, el nombrar las partes del cuerpo de aquellos extraños es una manera de traerlos y significarlos en el plano del mundo no semiótico, anclándolos en su contigüidad con el gesto de la resistencia metonímica. Las

⁵ Drucaroff propone esta distinción desde la determinación negativa porque sería un error distinguir entre mundo real/material en oposición a lo semiótico, ya que ello implica la negación de la materialidad de la dimensión semiótica: lo no semiótico es todo lo demás fuera de lo semiótico.

interacciones con los hombres de La Ruleta comparten la temporalidad —mas no la proximidad física— con el protagonista, y el anhelo de tocar y ser tocado queda flotando en los caracteres del chat: el cuerpo queda suspendido en la ilusión de proximidad y acceso al otro. Así, los torsos, la verga, la tetilla o la barriga son nombrados en proximidad con el mundo, en el anhelo implícito de anular la abstracción digital. Pero dichos encuentros solo son conexiones, el calor corporal que alimenta la piel sensual se disipa en el teclado y la cámara. Además, en este mismo proceso el cuerpo es nuevamente deshumanizado al estar implícita la idea de los cuerpos mutilados por la matanza homofóbica que antecede a las incursiones cibersexuales del protagonista.

La fragmentación corporal cobra sentido desde la estética metonímica del capítulo, pero ¿qué sucede con las capturas de ‘Mi Colección’? ¿Son cuerpos fragmentados o imágenes? Si se retoma la noción de flujo bidireccional de la membrana posdigital se puede plantear una contigüidad entre el cuerpo y su digitalización: “no existe una distinción intrínseca entre las cosas y sus consecuencias, ni entre la realidad objetiva y su reflejo en la mente” (Pepperell y Punt, 2000, p. 33). Es decir, las distinciones categóricas desde las oposiciones del adentro/afuera, sujeto/objeto se anulan al considerarse constitutivas unas de otras. En este sentido, el cuerpo digitalizado y reproducido en el computador es parte también del cuerpo original, aunque se trate de materialidades diferentes. Los torsos y las tetillas archivadas en el documento digital del narrador son cuerpos fragmentados. Así, la fragmentación corporal implica una multiplicación en el espectro de lo no semiótico: las capturas de pantalla se vuelven una extensión tanto de la subjetividad como del cuerpo que involucran. Los fragmentos digitalizados son constituyentes del cuerpo y del ciberespacio, y lo que gatillará esta multiplicación es la articulación de los fragmentos en el acto de visualización: “Paso rápidamente por las hojas y disfruto el efecto: cada hombre se va volviendo otro, o un fragmento de cuerpo, a medida que yo me voy moviendo [...]: cien hombres en uno; un extraño volviéndose cien. Todos intercambiables, excepto yo” (Caputo, 2016, p. 71). Es el rápido flujo de información que permite la interfaz de la computadora lo que sitúa en un mismo plano temporal/espacial mirada, fragmento y datos, impulsando la multiplicación corporal con el narrador como ancla de la acción. Todos los demás hombres se funden en una amalgama de cuerpos fragmentados, partes de un colectivo desplegado en el documento archivado.

La dinámica que narra el protagonista al visualizar su archivo de cuerpos remite a lo planteado por Michel Foucault (1999) en la conferencia *Espacios otros*, presentada en 1967 en el Círculo de Estudios Arquitectónicos, donde el espejo es leído como un lugar mixto que es tanto utopía, aquel “lugar sin lugar” (p. 19), como heterotopía “...en la medida en que el espejo existe

realmente y tiene, sobre el lugar que ocupo, una especie de efecto de retorno; a partir del espejo me descubro ausente en el lugar en que estoy, puesto que me veo allá” (Foucault, 1999, p. 19). En una de las escenas de *Vapores*, el sauna que visita el joven antes de la masacre y luego de mudarse a la zona limítrofe de la ciudad por problemas económicos, el narrador se ve genuinamente atraído por un hombre y decide aproximarse, pero, al acercarse, cae en cuenta de que es su propio reflejo:

En uno de los dos pasillos, llegando a la última puerta, vi a un hombre: estaba a contraluz y me gustó su figura. Caminé hacia él, decidido a hablarle, o, a mirarlo, quizás, de frente, en busca de que pasara algo [...] cuando aceleré el paso, él también lo aceleró, cada vez más cerca, ambos, más cerca, cerca, hasta que... Un espejo. (Caputo, 2016, p. 73)

El espejo al que se enfrenta el narrador le presenta el reflejo de un cuerpo que lo atrae en la ilusión de un lugar extendido y real, pero al momento del acercamiento máximo, el espejo devuelve al joven a sí mismo, a su propia emocionalidad tensionada por la precariedad económica y la consecuente mudanza al límite urbano que esto apareja. El espejo le revela simultánea y decepcionantemente su propia ausencia como parte del flujo y desplazamiento al que debe acoplarse para sobrevivir. En su contexto, ningún lugar le pertenece, está sumergido en su mundo huérfano y lo que lo ha engañado es la dimensión heterotópica del reflejo: la ausencia del cuerpo ‘otro’ se traduce en la ausencia del cuerpo del narrador, y en su retorno a sí mismo por medio de la mirada se le revela aquel lugar en el que no está. Con el espejo, la sensibilidad del narrador, hasta el momento volcada hacia su interior, se activa como una brújula que alimenta la expectativa por el encuentro con otro sensualmente significativo en el mundo externo, pero la mirada engaña y revela simultáneamente los efectos ilusorios del reflejo especular. El deseo está implícito en aquel que es similar a él, en la insinuación de una duplicación corporal, pero se desvanece en cuanto capta que fue su reflejo todo el tiempo.

La sensación de ‘ser devuelto a sí mismo’ y la revelación del espacio heterotópico está también en el pasaje referido a la visualización del documento ‘Mi Colección’ y su efecto sobre el narrador. Al pasar la mirada por cada captura de pantalla, se ve enfrentado a un montón de extraños en cuyas miradas está el retorno a sí, a la subjetividad híbrida que comparte con esos otros. Las capturas son un equivalente al reflejo especular transcodificado en la forma de *bytes* y *pixeles*. Más que ser fotografías, cada captura enmarca al narrador y a un ‘otro’ en el espacio de la materialidad digital, lo sitúa en un lugar real en donde, como el espejo de Foucault, se le permite al sujeto ver su propia ausencia espaciotemporal. Ahora bien, la heterotopía que puede encontrarse en esta circunstancia solo es tal cuando el protagonista decide experimentar su colección. Encontrarse con esas miradas, que siempre acaban por redirigirlo a sí, lo sitúan en el ciberespacio y lo devuelven a esos fragmentos temporales y corporales que significan las capturas.

El cuerpo fragmentado en su datificación es parte de los efectos de la cultura digital. Sin embargo, la fragmentación —y más en relación con la subjetividad— no es novedad, ya que se trata de un *modus operandi* común al ser humano en la organización del mundo. Para que la psique pueda asimilar y comprender la información percibida del mundo, fragmentar y dividir es mandatorio, mas el error está en asumir esas divisiones como constitutivas de la realidad (Pepperell y Punt, 2000). En este sentido, la fragmentación digital del cuerpo encarna la forma humana y no humana de comprender el entorno. El rizoma, como fragmento independiente, es la arquitectura detrás de esta realidad artificial, y los cuerpos digitalizados son permeados con esta cualidad. Paradojalmente, la operación de la enunciación metonímica del cuerpo digitalizado en *UMH* cobra el sentido de un puente entre el mundo análogo y virtual en la búsqueda de la extensión unificadora de estos polos.

Además de la metonimia, la construcción narrativa de las vivencias sexuales del narrador se basa en fragmentos que intercalan los episodios de *La Ruleta* con lo experimentado en *Vapores*, yuxtaposición que genera un efecto semejante al del nombramiento metonímico al entrelazar bajo la directriz sexual experiencias digitales con las de carne y hueso. Las experiencias al interior del sauna se ligan a las experiencias digitales, precisamente, al inscribir en el plano otras gramáticas del afecto que abren el diálogo a trayectorias emocionales alejadas de la homonormatividad matrimonial (Mattio, 2022), validando el lugar de sentimientos negativos como la depresión y el miedo posibles al relacionarnos con un ‘otro’. En este contexto, en ambos espacios surgen formas de relaciones sexoafectivas etiquetadas como parte de la “mala vida” (Mattio, 2022, p. 331) que hablan del trauma y el dolor del protagonista, afectado por una sociedad homofóbica que reacciona con el abandono ante la violencia. En un complejo ánimo por evitar el dolor interno, el narrador llega a *Vapores* porque no quiere regresar a casa —lugar de frustraciones familiares y económicas— tras el fallido intento de asistir a una concurrida fiesta de disfraces en la disco local. La clave comunicativa del lugar es la mirada: “Yo los miraba, y lo miraba a él mirarlos; me veía en ellos y en él. Y entendí, pues, los códigos del sitio: estábamos en un laberinto, y los hombres adentro éramos puertas, paredes o espejos. Caminos” (Caputo, 2016, p. 57). Como en *La Ruleta*, donde cada clic es la ventana a la conexión con un extraño, los hombres de *Vapores* son todos ‘puertas’ elegibles, mas todos, tanto en el ciberespacio como en el sauna, son insuficientes en la experiencia del placer como en la posibilidad para encontrar un sentido y lugar propio a las emociones negativas que existen como trasfondo del protagonista durante sus interacciones.

La multiplicidad corporal vuelve a aparecer desde la enunciación metonímica, pero ahora a través del Popper (droga blanda de aspiración utilizada para aumentar el placer sexual): “Sentí cerca el frasquito, me rozó el vidrio; aspiré. Mil vergas entraron” (Caputo, 2016, p. 88), “Las mil vergas entraron de nuevo. Mil bocas al tiempo me besaban, chupaban.” (Caputo, 2016, p. 89). El narrador se encuentra en el cuarto donde hay un columpio rojo, lugar donde el límite entre el placer y la violencia se difuminan al quedar quien monta el columpio vulnerable y a merced de la masa ávida de carne: “Eros impulsa a las manos a tocarse, pero las manos que acarician también pueden oprimir y aplastar”, dirá Bauman (2005, p. 17). Precisamente, es ante la amenaza del contacto con un hombre que se ha burlado de él antes del ingreso al recinto, por ir disfrazado de mariposa, que el narrador ve detonada su emocionalidad porque no existe el control absoluto que sí se tiene en las interacciones cibersexuales. A diferencia de La Ruleta, no puede desconectarse y debe actuar rápido si no quiere verse vulnerado. Así, la emocionalidad introvertida que explota, en el contexto de una sexualidad no mediada, es el vector que devuelve al protagonista a sí mismo y lo saca del trance de exploración sexual y devenir consumible de los cuerpos al arrojarle de vuelta al mundo que atormenta su interioridad. Tanto Vapores como La Ruleta son espacios de escape ante la emoción desbordante (a diferencia de la depresión y la desesperanza, que tienden a la cerrazón), aunque inevitablemente ésta se filtra en algún hecho que extrae al narrador de su burbuja conectiva y lo devuelve a su solitaria realidad. En la Ruleta esto es ejemplificado brevemente cuando aparece un hombre armado con un revólver en el videochat: “...en primer plano, una boca. ‘Hola’, me escribe, y acerca un revólver a la cámara. Le pregunto, incómodo: ‘¿Y esa pistola’. La boca sonríe y responde: ‘Para matarte’. Entonces, un recuerdo: las cabezas en los faroles” (Caputo, 2016, p. 55). El acto es inofensivo en lo físico, pero resulta letal en lo simbólico y extrae al chico de su ruleteo para arrojarlo con violencia a la realidad del peligro y la violencia ejercida en contra de su vida en un diálogo con la historia traumática del ser marica y las economías afectivas homonormalizadoras (Mattio, 2018).

De esta forma, los cuerpos del videochat contrastan con los que encontramos en Vapores. Marcados por una sexualidad desencarnada, los cuerpos devienen en materialidad digital en La Ruleta, mientras que en Vapores tienen un sentido netamente de consumo (dar y recibir placer), en un juego de conjunciones corporales que puede dar paso a la violencia, aspecto revelador de la frágil subjetividad. La aplastante soledad y desesperanza que marca el tiempo en La Ruleta abre un vórtice espaciotemporal colmado por la búsqueda del placer conectivo y la insatisfacción en un montaje narrativo. Pone espalda contra espalda lo digital y lo análogo en un enlace de contigüidad paralela: son eventos que nunca llegan a cruzarse, pero reaccionan en cadena al ser detonantes del

recuerdo o experiencia siguiente, conducidos por un hilo emocional latente que solo surge ante la presión de la violencia inminente y el desborde de la interioridad. Así, los cuerpos de Vapores chocan con sus homólogos digitales al concatenar las experiencias sexuales y cibersexuales del narrador en el panorama común del consumo de cuerpos en aras del placer personal. Pero, al igual que en La Ruleta, implican un vínculo afectivo superficial, aunque la forma de iniciar contacto con el otro al interior del sauna sea casi completamente conjuntiva (casi no se intercambian palabras, basta leer las intenciones corporales).

CONCLUSION

UMH refleja en su forma estilística y en el montaje narrativo realizado cómo la relación entre subjetividad y cuerpo se ve afectada por las lógicas de la cultura digital y el capitalismo informacional, en el contexto de un sujeto marginal y disidente. El narrador y su cuerpo —al entrar en el flujo bidireccional de la membrana posdigital y bajo la premisa de la energía viva— deviene en híbrido de carne y *bytes* al conjugar el goce corporal con el placer mediado en el video porno, el videochat o el Word “Mi Colección”. Este proceso fluido tiene como resultado en el agenciamiento cuerpo-computadora la subjetividad poshumana. La percepción del cuerpo cambia al afectar su dimensión material —por medio de la cámara web y la mirada— y la manera en que la subjetividad lo percibe: de forma múltiple y fragmentada, representada por la yuxtaposición de recuerdos y la estética metonímica. Esta última encarnará una respuesta ante la insatisfacción dérmica de las relaciones cibersexuales y un intento por invisibilizar la mediación tecnológica al significar ese cuerpo digitalizado en el mundo semiótico. Cuando Caputo articula las imágenes metonímicas de los cuerpos fragmentados en La Ruleta con los encuentros fugaces en Vapores, logra englobar las dimensiones conjuntiva y conectiva de la intimidad del protagonista en una unidad contrastiva. Cada una por sí sola no es suficiente, sino solo cuando accedemos a dicha totalidad se puede comprender realmente el porqué de ese arrojamiento por el consumo sexual: la desbordante emocionalidad que atosiga al narrador producto de su contexto, límite, social y económico, marcada por el trauma de la violencia. Tras la masacre homofóbica la subjetividad del narrador explota en emociones negativas como la soledad, el miedo y el dolor que vive intensamente en su corporalidad, y comienza su devenir híbrido al tratar de llenarse con experiencias cibersexuales poco significativas en la errancia de la sexualidad conectiva de La Ruleta. Se refleja aquí la mutación fenomenológica que plantea Berardi (2017) al alterar su dimensión sensual/sensible para priorizar lo conectivo en el videochat por sobre lo conjuntivo del dolor empático, tratando de exiliar las emociones del plano perceptivo. Sin embargo, eventualmente estas vuelven a surgir con el

ímpetu de quebrar el aparente *statu quo* que había alcanzado el narrador con situaciones-gatillo imprevistas por el despliegue de la percepción conectiva en el sauna y el videochat.

Mediante la textura narrativa de Caputo, se evidencia la función mediadora de la computadora que traduce y vuelve inteligible la materialidad digital para la experiencia humana. Esta materialidad fluye atravesando la membrana posdigital de un punto a otro para llegar a esa otredad espaciotemporalmente lejana. Pero, al pasar por ella, aparece de forma paralela un flujo inverso al primero, pues para conectar y/o consumir cuerpos digitales inevitablemente parte de la subjetividad debe ser transcodificada. A raíz de la cualidad bidireccional y simultánea del flujo en la membrana posdigital, no se puede fluir de un punto a otro sin hacerlo de vuelta. Así, tanto la expresión metonímica situada en el consumo cibersexual como el intento por escindir subjetividad y mundo emocional (a fin de postergar el dolor interno) bajo la influencia de lógicas conectivas, reflejan la deshumanización del cuerpo al fragmentarse en lo semántico y en lo digital.

La literatura aterriza el complejo fenómeno del desarrollo tecnológico ya imbricado con el devenir humano y pone en el terreno de juego de las significaciones y representaciones una contemporaneidad afectada inevitablemente por su interacción con la membrana posdigital y los cambios perceptibles en las esferas de lo social, fisiológico y mental. Narrativas como esta se vuelven faros en el largo camino de volver la mutación fenomenológica algo inteligible en la búsqueda de certezas en un mundo fluctuante por el desarrollo de la tecnología y cultura digital. Empero, las preguntas planteadas en torno al cuerpo desde la perspectiva del poshumanismo crítico y no antropocentrista nos permite observar la amplitud de estos cambios con cierta humildad y cautela, replanteándonos qué es lo que realmente está en juego. Además, la novela de Caputo abre el diálogo y la reflexión a considerar los espacios otros que se abren con la posibilidad de las interacciones en el mundo digital. Surgen economías emocionales que vienen a reposicionar el dolor, el miedo, la desesperanza y la depresión como reflexiones críticas sobre la historia social de sujetos disidentes, en Internet, también llamado el lugar de lo posible.

RECONOCIMIENTOS

El presente artículo forma parte del proyecto Fondecyt Regular N°1200172, “Literatura y cine en la era digital: experimentaciones, expansiones y resistencias latinoamericanas”.

REFERENCIAS

Bartra, R. (2012). La batalla de las ideas y las emociones. En M. Moraña e I. M. Sánchez (Eds.), *El lenguaje de las emociones. Afecto y cultura en América Latina* (pp. 17-36). Iberoamericana.

- Bauman, Z. (2005). *Amor líquido. Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos*. Fondo de Cultura Económica.
- Berardi, F. (2017). *La fenomenología del fin. Sensibilidad y mutación conectiva*. Caja Negra.
- Bourriaud, N. (2009). *Radicante*. Adriana Hidalgo.
- Braidotti, R. (2015). *Lo posthumano*. Gedisa.
- Caputo, G. (2016). *Un mundo huérfano*. Penguin Random House.
- Colanzi, L. (2017). *Of animals, monsters and cyborgs. Alternatives bodies in latin American fiction* [Tesis doctoral, Cornell University]. eCommons. <https://doi.org/10.7298/X4765C8J>
- Costa, F. (2021). *Tecnoceno. Algoritmos, biohackers y nuevas formas de vida*. Taurus.
- Cramer, F. (2014). What is 'post-digital'? *A peer-reviewed journal about*, 3(1), 10-22. <https://doi.org/10.7146/aprja.v3i1.116068>
- Deleuze, G. y Guattari, F. (1988). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Pretextos.
- Drucaroff, E. (2015). *Otro logos. Signos, discursos, política*. Edhasa.
- Finn, E. (2018). *La búsqueda del algoritmo. Imaginación en la era de la informática*. Alpha Decay.
- Foucault, M. (1999). Espacios otros. *Versión, estudios de comunicación y política*, (9), 15-26. <https://cutt.ly/97Lsqzq>
- Haraway, D. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres: La reinención de la naturaleza*. Cátedra.
- Machado, A. (2009). *El sujeto en la pantalla. La aventura del espectador, del deseo a la acción*. Gedisa.
- Mattio, E. (noviembre, 2018). *Veneno marica: una desarticulación de las economías emocionales homonormativas* [Presentación]. 5to Congreso Género y Sociedad: "Desarticular entramados de exclusiones y violencias, tramar emancipaciones colectivas", Córdoba. <https://cutt.ly/C5q8HgQ>
- Mattio, E. (2022). Trauma marica. El lugar de los afectos en el archivo sexo-disidente. En L. Anapio y C. Hammerschmidt (Coords.), *Política, afectos e identidades en América Latina* (pp. 317-335). CLACSO.
- Moraña, Ma. (2010). *La escritura del límite*. Iberoamericana.
- Patterson, Z. (2004). Going On-Line: Consuming Pornography in the Digital era. En L. Williams (Ed.), *Porn studies* (pp. 104-123). Duke University.
- Pepperell, R. (2003). *The Posthuman condition. Consciousness beyond the brain*. Intellect Books.
- Pepperell, R. y Punt, M. (2000). *The postdigital membrane. Imagination, Technology and Desire*. Intellect Books.

- Peters, M. y Besley, T. (2019). Critical philosophy of the postdigital. *Review of Contemporary Philosophy*, 18, 64-79. <https://doi.org/10.22381/RCP1820193>
- Taffel, S. (2016). Perspectives on the postdigital: Beyond rethorics of progress and novelty. *Convergence*, 22(3), 324-338. <https://doi.org/10.1177/1354856514567827>
- Wiener, N. (1948). *Cybernetics: or Control and Communication in the Animal and the Machine*. MIT.
- Williams, L. (2004). Porn Studies: Proliferating Pornographies On/Scene: An Introduction. En L. Williams (Ed.), *Porn Studies* (pp. 1-23). Duke University Press.