

De lo virtual a la hiperrealidad, una lectura de *Pantalla total* de Jean Baudrillard

From virtual to hyperreality, a reading of Jean Baudrillard's *Total Screen*

Pierre-Ulysse Barranque  

Paris-1/Panthéon-Sorbonne, Paris, Francia.

Enviado: 07/09/2024

Evaluado: 11/09/2024

Aceptado: 02/01/2025

Editor: David Solís Nova

Cómo citar: Barranque, P. -U. (2024). De lo virtual a la hiperrealidad, una lectura de *Pantalla total* de Jean Baudrillard. *Revista de Filosofía UCSC*, 24(1), 110 - 126. <https://doi.org/10.21703/2735-6353.2025.1.24.2892>

Resumen

En su artículo epónimo *Ecran Total*, publicado originalmente en el diario francés *Libération*, Jean Baudrillard desarrolló una teoría de lo virtual, que nos permite comprender la gran conmoción metafísica que hemos experimentado desde la integración de las tecnologías digitales en nuestra vida cotidiana. De hecho, este artículo es uno de los textos en los que Baudrillard muestra, más claramente, como la revolución numérica está transformando todos los aspectos de la vida humana hasta alterar el sentido mismo que damos a la existencia. Así, el individuo ha entrado en la era de la hiperrealidad, y la representación moderna se ha convertido en un perfil numérico: una situación que ha provocado una total metamorfosis de nuestra vida cotidiana, y que es la causa de ciertos fenómenos extremos como la dismorfia numérica.

Palabras clave: Jean Baudrillard, virtual, hiperrealidad, tecnología, dismorfia numérica.

Abstract

In his eponymous article *Ecran Total*, originally published in the French newspaper *Libération*, Jean Baudrillard developed a theory of the virtual, that allows us to understand the great metaphysical commotion we have experienced since the integration of digital technologies into our daily lives. In fact, this article is one of the texts in which Baudrillard shows most clearly how the digital

revolution is transforming all aspects of human life to the point of altering the very meaning we give to existence. Thus, the individual has entered the era of hyperreality, and modern representation has become a numerical profile: a situation that has provoked a total metamorphosis in our everyday life, and which is the cause of certain extreme phenomena such as numerical dysmorphia.

Keywords: *Jean Baudrillard, virtual, hyperreality, technology, numerical dysmorphia.*

1. Introducción

A finales del siglo XX Jean Baudrillard comprendió —con una agudeza que pocos intelectuales tenían entonces— que la revolución numérica que se venía iba a transformar de manera radical y definitiva nuestra relación con el mundo. En efecto, una revolución tecnológica nunca se limita a los simples descubrimientos científicos que la han hecho posible, y esto es aún más cierto en el caso de las tecnologías de lo “virtual”. El filósofo francés percibió inmediatamente que esta revolución tendría consecuencias en los aspectos más profundos de la vida humana, alterando el sentido mismo que damos a nuestra existencia. Para comprender este problema, vamos a examinar más particularmente uno de los textos más explícitos de Jean Baudrillard sobre el tema. No fue escrito para ser publicado en una revista académica, sino en uno de los principales periódicos franceses; se trata de un artículo titulado *Pantalla total*¹ (1996) para el diario *Libération*, y recopilado un año más tarde en el libro² *Ecran total* (1997) que lleva el nombre de este breve texto.

Escrito para la prensa, este artículo es uno de los textos en los que Baudrillard muestra de la manera más explícita su interpretación de la revolución numérica que ya empieza a desarrollarse al final del siglo XX. A pesar de esta claridad conceptual, *Ecran Total* (1997) nunca fue analizado en un estudio propio hasta hoy. Sin embargo, este texto nos parece tanto más digno de atención, porque no sólo nos permite considerar las diferentes etapas de nuestra relación con la imagen a lo largo de los dos últimos siglos, sino que también anticipa, de manera visionaria, la metamorfosis que hemos experimentado en las dos últimas décadas.

¹ *Ecran Total* en francés.

² Todas las citas traducidas del francés son traducciones propias.

A través del análisis de las principales ideas de este texto, podemos intentar contestar a estas preguntas fundamentales: ¿qué es lo virtual según Baudrillard? ¿Es solamente un adjetivo describiendo una forma particular de tecnología o bien es un verdadero concepto filosófico? ¿Qué es la interactividad? ¿Cómo esta modifica nuestra relación con el mundo? ¿Tiene algo que decir la filosofía de Baudrillard sobre fenómenos actuales como las redes sociales, la dismorfia numérica y la angustia contemporánea?

2. Lo virtual según Baudrillard

Uno de los efectos más estimulantes que puede producir la lectura de Baudrillard, reside en el carácter concreto que adquiere el pensamiento metafísico en su obra. Los escritos del filósofo nos permiten entrever hasta qué punto las cuestiones metafísicas esenciales están omnipresentes en nuestra vida cotidiana, incluso en actos que podrían parecernos triviales, o en nuestros entretenimientos. Para Baudrillard, el pensamiento metafísico no es el coto de una disciplina abstracta, ajena a nuestras preocupaciones inmediatas; al contrario, está en nuestro alrededor, sobre todo en el “sistema de objetos” (Baudrillard, 1968, pp. 9-10) que constituye el marco de nuestra vida contemporánea. Este enfoque puede llevarnos a interrogarnos sobre la modificación de nuestro modo de vida en los últimos treinta años. ¿La velocidad de las evoluciones tecnológicas nos ha permitido realmente darnos cuenta del vuelco existencial que todos hemos vivido? Con la integración y multiplicación de las pantallas en nuestra vida cotidiana (computador, televisión, smartphone, smartwatch, etc.), es nuestra relación con la representación misma la que ha sido radicalmente trastocada, es decir nuestra relación con las imágenes, con las palabras, con los signos, en un sentido global.

Sabemos que, en la filosofía moderna, desde el “ego cogito” (Descartes, 1979, p. 83) de Descartes hasta el “para-sí” (Sartre, 1943, p. 109) de Sartre, pasando por supuesto por la subjetividad trascendental kantiana (KrV, B 132), la idea de representación se basa en una clara diferencia entre sujeto y objeto. Por un lado, hay un sujeto conciente que se representa la realidad exterior, y por otro, hay un mundo objetivo percibido por este sujeto. Estamos pues en un universo dual, organizado en torno a la diferencia entre un individuo que mira y un mundo que está mirado,

un sujeto que observa y un objeto que está observado, del mismo modo que el público de un concierto contempla el escenario desde las gradas. De manera similar, un admirador de arte mira un cuadro en la medida en que la obra es un ente exterior a su propio cuerpo: una realidad fuera del yo. Según Baudrillard, tal percepción del mundo ya está presente en el *Timeo* de Platón (1969): el arte aparece allí como un encuentro entre una mirada, un objeto y la luz (Sauvageot, 2014, pp. 67-68).

Esta definición de la actividad artística sigue siendo operativa en el cine, donde el espectador observa un objeto, el lienzo, sobre el que se proyecta una luz que el espectador percibe desde la oscuridad de la sala en la que está sentado. Esta separación entre sujeto y objeto, este espacio vacío donde se difunde la luz del proyector es lo que hace posible la representación moderna; y es precisamente porque existe una diferencia entre el sujeto y el objeto que se vuelve posible una distancia reflexiva. El sujeto percibe una escena fuera de sí mismo: así puede juzgarla, pensarla; analizarla y, por tanto, criticarla. Si se considera que no hay suficiente distancia entre el espectador y la obra, es posible incluso recurrir a formas artísticas que aumentan deliberadamente esa distancia para poder pensar mejor la escena contemplada, como es el caso típico del teatro épico de Bertolt Brecht, con su famosa estética del “distanciamiento” (Brecht, 2013, p. 40): el *Verfremdungseffekt* que permite al espectador analizar la obra de forma aún más crítica.

Sin embargo, si nos tomamos en serio la constatación de Baudrillard, este mundo de la representación moderna ya es, en su mayor parte, un mundo pasado para nosotros. En efecto, ¿qué caracteriza lo virtual, según Baudrillard? Precisamente el hecho de que borra la distinción entre sujeto y objeto. Lo virtual se define por un estado de confusión, en el que la separación entre subjetividad y objetividad se vuelve intelectualmente obsoleta, no sólo para el filósofo que lo analiza, sino también para las personas que lo experimentan en su vida cotidiana. En lo virtual, escribe el filósofo, “por doquier lo que estaba separado se confunde, por doquier está abolida la distancia” (Baudrillard, 1997, p. 199). Antes de ser una forma de tecnología, o una determinada etapa del desarrollo industrial contemporáneo, lo virtual es para Baudrillard un concepto teórico destinado a describir la relación completamente nueva que mantenemos con lo que consideramos real. Representa una metamorfosis radical de nuestro enfoque metafísico de la realidad.

En efecto, si nos focalizamos en la genealogía de este concepto en la obra de nuestro autor, se puede notar que, según el filósofo contemporáneo Ludovic Leonelli, lo virtual es la idea paradigmática de Baudrillard en los años noventa (Leonelli, 2007, p. 71). Después de su análisis del “simulacro” y de la “simulación” en los años setenta y ochenta (Baudrillard, 1981, pp. 9-29), el pensador hace evolucionar su sistema de interpretación, para que sea capaz de interpretar las transformaciones del mundo contemporáneo. Es en vano que se busque en Baudrillard un dogmatismo filosófico, negando toda posibilidad de mutación del pensamiento frente a un mundo histórico que, por definición, está siempre cambiando. Baudrillard pasa así de un paradigma de la simulación al paradigma de lo virtual en la última década del siglo XX. Sin embargo, debemos tomar en cuenta que según François Séguret, especialista de Baudrillard y amigo personal del filósofo, el concepto de lo virtual está presente en las preocupaciones de este desde sus años de estudios, a través de sus lecturas de Alfred Jarry (Séguret, 2018, p. 37).

3. Pensar la interactividad

Si hiciera falta una prueba del carácter eminentemente teórico, y no meramente descriptivo, del concepto de lo virtual, elaborado por Baudrillard, podríamos recordar que este concepto ya se aplica a la televisión. A diferencia de la actitud de un espectador en una sala de cine, o de la contemplación de una fotografía³, esta desaparición de la separación “entre sujeto y objeto” (Baudrillard, 1997, p. 199) comienza realmente con la invención del televisor. Para Baudrillard, la televisión no es el cine: cuando el hombre está frente a la pantalla del televisor, ya no se encuentra frente a un objeto exterior a él, que acoge la luz para aparecérselo; al contrario, es la propia pantalla de televisión la que produce la luz, y esta luz es la que engloba al individuo. Cuando veo la televisión, me veo envuelto en el halo de este brillo, y penetrado por él; me confundo con su luminiscencia, igual que el embrión se confunde con el cuerpo de la madre. La metáfora uterina es explícita en el texto de Baudrillard, el autor describe así la situación: “entramos en la sustancia fluida de la imagen” (Baudrillard, 1997, p. 200). Y en este mismo sentido: “A diferencia de la fotografía, el cine y la

³ Para comprender la posición específica de Baudrillard frente a la fotografía, tema central en su pensamiento como en su vida —ya que fue un arte que práctico con pasión— remito a Françoise Gaillard (L'Yvonnet, 2004, pp. 209-215) y Lin Chi-Ming (Poirier, 2016, pp. 199-210).

pintura, donde hay una escena y una mirada, la imagen de vídeo, como la pantalla del computador, induce una especie de inmersión, una relación umbilical [...], como decía McLuhan de la televisión” (Baudrillard, 1997, p. 200). El individuo ya no mira un objeto iluminado por un proyector, puesto que es el propio objeto el que ilumina al sujeto y, al hacerlo, lo absorbe. Por tanto, es evidente que, en esta absorción, es el propio sujeto el que desaparece.

Se podría pensar, erróneamente, que la luminiscencia, la difusión permanente de la luz por el televisor, es un detalle secundario, puramente técnico. Sin embargo, es precisamente esta pequeña diferencia la que distingue la pantalla de televisión de la del cine, y la que nos hace cambiar metafísicamente de mundo, porque esta especificidad de la pantalla de televisión es una de las condiciones de posibilidad de la realidad virtual. En su artículo, el genio de Baudrillard reside en haber comprendido —ya a finales de los años noventa— que la propia pantalla de televisión posee las potencialidades que nos conducirán a las prácticas numéricas más contemporáneas; este punto es uno de los más interesantes del artículo. El filósofo escribe: “No más separación, no más vacío, no más ausencia: entramos en la pantalla, en la imagen virtual” (Baudrillard, 1997, p. 200). En efecto, decir que el poder luminiscente de la televisión engloba al individuo significa necesariamente que el sujeto está incluido en la luz de este objeto. El individuo es, pues, un *elemento* del objeto luminoso, una parte de él. Desde el momento en que se creó el televisor, el individuo entró en la pantalla, ya no está fuera de ella y eso lo cambia todo⁴.

Es cierto que, si repasamos nuestros recuerdos, no tenemos la impresión de haber sido engullidos personalmente por una pantalla, como Jonás fue engullido por la ballena. Pero ¿estamos seguros de no ser Jonás? ¿Qué pruebas tenemos de lo contrario? Puede que incluso estemos en una situación peor que la de Jonás. Podemos ser Jonás inconscientes de sí mismos, Jonás errantes en el mundo numérico, completamente perdidos en el estómago del cetáceo virtual y que nunca hemos

⁴ Por supuesto, se podría argumentar que en el cine también estamos bañados por la luz que produce sobre nosotros la pantalla; basta con darse la vuelta y mirar a los demás espectadores que están detrás de nosotros para comprobarlo. Considerando este hecho, podríamos decir que el cine es ya una forma de transición entre la imagen objetiva de la pintura y la fotografía, por una parte, y la imagen virtual de la televisión y el computador, por otra. Evidentemente, esto no sería erróneo; sin embargo, sigue habiendo una diferencia importante, que excluye el cine del mundo virtual: en el cine, la luz sobre mi rostro es sólo un reflejo; un reflejo parcial de las imágenes proyectadas sobre el lienzo. El mero hecho de que haya un reflejo, y no la producción de luz por parte del objeto, implica la relación sujeto-objeto-luz antes mencionada, y por tanto la distancia crítica.

salido del aparato digestivo de este temible animal. Pues bien, por desgracia para nosotros, hay una prueba de que esta absorción por parte de la pantalla se ha producido, una prueba importante. Basta con reflexionar sobre nuestro uso contemporáneo de las tecnologías numéricas. La prueba de que ya no somos sujetos independientes que se enfrentan a cuerpos objetivos en lo “virtual”, sino que hemos sido absorbidos por el objeto, es la propia existencia de la “interacción” (Baudrillard, 1997, p. 199). Lo virtual crea un nuevo mundo: *el mundo interactivo*. ¿Qué es lo virtual sino la experiencia misma de la “interactividad” (Baudrillard, 1997, p. 199)? ¿Por qué nos gusta tanto utilizar objetos digitales? Precisamente porque son interactivos. La prueba, pues, de que he sido engullido por la pantalla es que puedo interactuar *en ella*. Por el solo hecho de interactuar con la pantalla virtual, estoy adentro de ella. Como escribe Baudrillard: “Vídeo, pantallas interactivas, multimedia, Internet, realidad virtual: la interactividad nos amenaza por todas partes” (Baudrillard, 1997, p. 199).

Pensándolo bien, esta práctica de la interactividad no es tan nueva. Ya está presente de forma básica en el uso de la televisión, sobre todo a través del control remoto: al cambiar de canal desde mi sillón, modifico la imagen; algo imposible en el teatro, la pintura, la fotografía o el cine. La interactividad con la imagen aumentó evidentemente con la invención de los videojuegos. No sólo la luz de la imagen me abarca constantemente, sino que me he convertido en una parte efectiva de esa imagen, interactuando con ella a través del personaje que manipulo con el joystick. La destrucción de la representación moderna, que aún existe en el cine, es aún mayor con los videojuegos que con la televisión; un hecho que puede aclarar esta cuestión es el fracaso de la mayoría de las adaptaciones de videojuegos al cine. Teniendo en cuenta la nueva e intensa experiencia del individuo que se ha convertido en un jugador interactivo en el mundo virtual, podemos entender la razón de este fracaso general. ¿Por qué la mayoría de las adaptaciones cinematográficas de videojuegos han sido tan decepcionantes? La respuesta es sencilla: ¿por qué querría ver las historias de Super Mario, Sonic o Lara Croft en una película, cuando ya fui Super Mario, Sonic o Lara Croft durante horas y horas jugando a mi consola? Los videojugadores ya han experimentado todas las posibilidades de aventura que ofrecen estos personajes jugando a sus juegos. ¿Qué más pueden desear? ¿Qué nueva experiencia podría ofrecerles una película?

No obstante, en los primeros tiempos de los videojuegos, la interacción no era más que una interacción limitada, porque encarnaba a un personaje, aunque sea mítico como Super Mario o Sonic, pero ya existía. La desaparición del sujeto en lo virtual se acentúa un poco más con los juegos en línea, en los que uno crea su propio personaje, que puede parecerse físicamente a uno o, por el contrario, encarnar a la persona que le gustaría ser: su ideal del Yo (Freud, 1924, p. 54), para utilizar el lenguaje de Freud. Pero nada de esto es comparable al verdadero salto cualitativo que se inició con la aparición de las redes sociales y, sobre todo, con la invención del *perfil*.

4. El Yo y su *perfil*

El perfil virtual es un objeto filosófico fascinante, y el pensamiento de Jean Baudrillard nos permite tomar consciencia de este hecho. Para empezar a pensar conceptualmente el perfil, tenemos que volver a lo que el filósofo dice sobre el espejo en este artículo, y su diferencia con el concepto de pantalla.

El espejo es, por supuesto, el reflejo (invertido) de mi cuerpo objetivo. Es, además, un reflejo parcial, que presupone un cuerpo existente, mucho más amplio que este reflejo. El espejo es un objeto situado frente a mí, separado de mí, a una distancia que permite la visión, gracias a una fuente de luz exterior, y que reproduce, de forma incompleta, un ángulo de visión sobre mi cuerpo. Nos encontramos en la situación típica de la percepción tradicional, como encuentro entre un sujeto, un objeto y la luz. Del mismo modo, por definición, un cuerpo está siempre más allá de su reflejo. En el propio reflejo, se ve que mi cuerpo pre-existe a su imagen, por tanto, nunca es reducible a ella. El reflejo de mi rostro en el espejo es impensable sin la existencia de mi rostro real, que sigue siendo el original objetivo, sin el cual ningún reflejo es posible. Pero frente a la pantalla, la situación es totalmente distinta; Baudrillard escribe: “Esto se debe a la esencia misma de la pantalla. No hay un más allá de la pantalla, como hay un más allá del espejo [...] Y puesto que la característica de toda superficie virtual es que está ahí en primer lugar, vacía y, por tanto, susceptible de ser llenada por cualquier cosa, a uno le corresponde entrar, en tiempo real, en interactividad con el vacío” (Baudrillard, 1997, pp. 200-201).

Si frente al espejo, mi cuerpo es la condición de posibilidad del reflejo, que no es más que una imagen parcial y secundaria, con el perfil, la única finalidad de mi cuerpo es ser el soporte de la imagen virtual. Mi cuerpo desaparece realmente en esta imagen que es el perfil, está como absorbido, se desvanece; mi cuerpo se convierte en una imagen que no tiene otra finalidad que integrarse e interactuar con otras imágenes, en una red cuyo funcionamiento, por supuesto, no elige el usuario. Al hacerme un perfil, convierto mi cuerpo en una imagen, para que pueda participar con otras imágenes en un sistema de imágenes que me supera, que no es otra cosa que la red. Ya no es mi cuerpo el que está *más allá del espejo*, es la red y sus reglas, a menudo oscuras, las que están más allá de mi perfil. Además, este perfil es un duplicado con el que interactúo con otros perfiles. En la “interactividad” de la red, a diferencia del cuerpo en el espejo, pero también del cuerpo representado por la pintura, la fotografía, etc., es la copia lo que prima.

Finalmente, la situación se ha invertido. mi cuerpo ya no es el objeto original reflejado en el espejo, o mi cuerpo ya no es el original del que un pintor puede producir una representación visual (más o menos realista) en el lienzo. Mi cuerpo ya no es sólo parte de la imagen virtual; está al servicio de esa imagen, está sometido a la forma que le impone la red para convertirse en un perfil, y no puede interactuar si no se somete a la forma que le impone la red. ¿Y qué es una red, sino un sistema que organiza las relaciones entre sus elementos y, por tanto, los controla?⁵ Así, al crear un perfil, manipulo la representación fotográfica, o vídeo de mi cuerpo, para insertarme en una realidad virtual mayor que Yo, compuesta a su vez por una red de imágenes. Así, ya no hay un sujeto y un objeto como fue en la época de la representación moderna. Hay más bien un individuo que se ha convertido en una imagen —en forma del perfil— combinada con otras imágenes en una imagen mayor (la pantalla), utilizando un sistema para procesar estas imágenes (que es el computador o el *smartphone*) según formas estéticas que no son creadas por el individuo, sino por el software de la red, un software que ciertamente puedo utilizar o manipular en la red, pero que nunca puedo crear, ni individual ni colectivamente.

Sin la creación de esta imagen virtual del Yo, que es el perfil, la red me está simplemente prohibida. Convertirse en imagen virtual, en perfil, es la condición de acceso a la red, sin la cual no

⁵ Nos referimos, por supuesto, al famoso análisis de Gilles Deleuze sobre las “sociedades de control” (Deleuze, 1990).

puedo utilizarla. Por tanto, podemos decir que, en el universo virtual, todo comienza con la transmutación de una representación de uno mismo en una imagen virtual, y si no se crea esta imagen virtual inicial, mi perfil no puede conectarse a ninguna red. Todas las fotos, vídeos, mensajes, música, etc., que publicaré después a través de la red social, todos los textos que pueda publicar no serán más que un desarrollo, una extensión, incluso una compleja ornamentación de esta imagen inicial que es el perfil. Y no importa que esta imagen publicada como perfil no se corresponda con mi verdadero rostro. La palabra imagen debe entenderse en el sentido más amplio del término. Lo que decimos de la imagen visual vale para todos los fenómenos semióticos, para todas las expresiones en forma de signos. Pueden ser fotos y vídeos, así como sonidos, textos, imágenes numéricas, memes, etc. Todas estas diferentes expresiones semióticas que produzco, dibujan en cualquier caso el único rostro que la red social quiere reconocer: a saber, mis gustos, mis opiniones, mis relaciones, mis deseos de consumo, que aparecen en el propio uso de la interactividad de la red. Incluso con un perfil anónimo, el uso de ese perfil me identifica: aparezco en la red como alguien a quien le gusta ese vídeo, escucha esa canción, comenta ese texto, se ha comunicado con esa persona, le ha dado *like* a ese perfil, etc., y eso es precisamente lo que la red quiere saber de mí.

Para entender el significado metafísico de esta experiencia de perfil virtual, pongamos un ejemplo concreto. En las fotos que publico en Instagram, o en los vídeos de Tik Tok, o en un *live stream*, puedo poner filtros en mi cara, así que puedo cambiar mi aspecto para que mi cara parezca más delgada, por ejemplo, o para ponerme ojos azules o pecas: el famoso filtro “*real freckles*”. ¿Son estas imágenes modificadas por un filtro menos reales que otros retratos sin filtro? Por supuesto que no, puesto que mi perfil ya es una imagen irreal cuya única función es permitir la interactividad en la red. ¿En nombre de qué criterio de verdad, o de autenticidad, podría considerar que esta imagen filtrada, incluida en el *live stream*, es menos real que mi imagen de perfil, que en cualquier caso, ya ha tenido que ser modificada y numerizada para integrarse en el diseño virtual de la red social? En cualquier caso, ya he aceptado la cirugía estética numérica inicial en la creación de mi perfil. Esta modificación de mi imagen virtual a través del filtro es sólo una diferencia de grado con respecto a la imagen de perfil, no una diferencia de esencia. Cabe señalar que ocurre lo mismo con estos filtros que con todo el resto de la práctica virtual.

Estos filtros están preprogramados, están estereotipados y dictados por el software, pero no más que cualquier otra cosa, ya que sólo soy un simple usuario de la red. Mi elección se limita a utilizar un cierto número de funciones posibles, más o menos amplias, pero que me son igual de exteriores, trascendentes y opacas, que el funcionamiento general de la propia red. Como hemos visto antes, en el mundo virtual es la red la que determina al usuario, no el usuario el que construye la red. Si mi cuerpo estaba, según Baudrillard, más allá del espejo; mi perfil no puede estar más allá de la red, sino que es sólo una ínfima parte de ella.

No es casualidad que hayamos hablado de cirugía estética numérica. Desde hace varios años, la prensa internacional viene informando de que cada vez son más las personas que solicitan cirugía plástica real, es decir, modificar su cuerpo para parecerse a esos perfiles estereotipados y filtrados (Hosie, 2018). Este fenómeno se ha extendido tanto, que Instagram ha tenido que eliminar el filtro que producía la apariencia de cirugía plástica antes de la operación (Piton, 2019), para no animar a la gente a realizar este tipo de prácticas.

El uso constante de filtros en las *selfies* produce dismorfia numérica (Pierron, 2020), en la que el individuo ya no es capaz de reconocerse a sí mismo, es decir, de tener una mínima conciencia de su cuerpo y de la forma de su rostro, así como una capacidad básica para representarse visualmente. Recordamos las primeras investigaciones del psicoanalista Jacques Lacan sobre *El estadio del espejo como formador de la función del Yo* (1949). Este “estadio del espejo” se refiere a la capacidad del niño pequeño de reconocerse en la imagen reflejada en el espejo. Esta etapa del desarrollo de la psique humana era considerada por él como necesaria, decisiva y específica del sujeto. Es porque el niño es capaz de identificarse, de reconocerse en el reflejo, comprendiendo la diferencia entre el Yo y su reflejo, que el niño se vuelve capaz de constituirse como sujeto activo en un mundo de objetos. Por el contrario, la incapacidad de reconocerse en el espejo, la ausencia de tal percepción de sí mismo, era uno de los síntomas de las psicopatologías más agudas, a menudo referido en el caso de diferentes formas de psicosis.

Pero ¿cómo reconocermé en una pantalla si mi perfil no es Yo, sino un signo lejano de un cuerpo integrado en la pantalla y a menudo olvidado? ¿Cómo podría ser de otra manera, dado que

el Yo se ha reducido desde hace varios años, oculto tras los avatares⁶ en los que nuestros contemporáneos viven la mayor parte del día? En una sociedad en la que a los individuos les resulta cada vez más difícil saber quiénes son, la identificación ha pasado del sujeto al objeto. El "reconocimiento facial" se ha convertido en una simple función de las cámaras de seguridad por las que pasamos hasta varios cientos de veces al día en ciertas megalópolis, como Londres (Classement. Vidéosurveillance : le top 20 mondial des villes qui espionnent leurs habitants, 2019).

¿Qué significa esta disolución del Yo, visible en “fenómenos extremos” (Baudrillard, 1990) como la dismorfia numérica? ¿Cuál es su causa? Gracias al concepto de virtual de Baudrillard, esta situación contemporánea resulta muy clara. La imagen del perfil, filtrada según la estética del software, aparece ante estas víctimas de la dismorfia como su verdadero Yo, del que su Yo corporal no es más que una copia inauténtica; su perfil se ha vuelto más real que su cuerpo. Ya no es la imagen del perfil la que representa sus cuerpos, son sus cuerpos los que se han convertido en una imagen inadecuada de su verdadera identidad, que es la imagen estereotipada de su avatar, según la estética impuesta por las redes sociales que utilizan.

Para ser preciso, la oposición entre un Yo de perfil virtual que se ha vuelto auténtico y un Yo corporal que se considera inauténtico sigue siendo demasiado binaria y, por tanto, no es del todo fiel a la verdadera lógica de lo virtual analizada por Baudrillard. Su Yo físico, su Yo real, no es exactamente una copia inauténtica de su perfil virtual; es más bien una versión anticuada que necesita actualizarse, reprogramarse. Su Yo real es una “versión 1.0”, insatisfactoria, y tendrá que modificarse para evolucionar hacia este Yo “2.0” que es el perfil: un Yo “2.0” que ha sido capaz de integrarse en la red, a diferencia de su cuerpo. Lo que nos parece cirugía estética no es en hecho más que una reprogramación. Y esta, ¿quién lo dicta? La red social misma y su diseño numérico, que define una estética preconcebida para sus usuarios. Así se desarrolló todo el proceso: acepté modificar mi imagen para integrarla en la red de ordenadores, y ahora la red me ordena convertirme

⁶ Es un hecho muy significativo que la cultura de internet haya elegido el término hindú “avatar”, que, como sabemos, designa las diferentes encarnaciones, o más bien, etimológicamente las diferentes “bajadas”, de los dioses hindúes en forma de héroes. Los dioses hindúes son tan puros que sólo pueden intervenir en la Tierra para restablecer la armonía, el *Dharma*, en forma de sus distintos avatares. El ejemplo más conocido del hinduismo es Krishna, avatar del dios Visnú y héroe del *Mahabharata*. ¿Nos hemos vuelto seres tan abstractos de nosotros mismos que sólo podemos actuar a través de nuestro avatar numérico, como un dios que habría olvidado que existe?

en el cuerpo cuyo perfil es la imagen. Mi cuerpo no es más que una versión anticuada; pero, afortunadamente, puede mejorar sus prestaciones si me dejo modificar por el *sistema operativo* (que llamamos en francés *ystème d'exploitation*, “sistema de explotación”; un nombre sin duda muy acertado). Podría entonces ser reprogramado, y convertirme finalmente en la “mejor versión de mí mismo”; como nos aconsejan los vídeos de los *stars* de desarrollo personal, que serán voluntarios de la gran reprogramación para todos nosotros. No puede haber ninguna duda al respecto, desde que todos nos hemos convertido en perfiles, todos nos hemos convertido también en desarrolladores informáticos; unos desarrollan programas, otros hacen desarrollo personal e intentan reprogramarse a sí mismos.

Cuando pensamos en el caso extremo de la dismorfia numérica, es legítimo preguntarse ¿cómo ha sido posible semejante situación de desposesión de sí mismo? ¿Qué modificaciones se han producido en nuestra relación con la realidad en los últimos años para llevarnos a tales extremos? En nuestra vida cotidiana, ¿no hemos experimentado una metamorfosis en nuestra relación con la realidad y, por tanto, una metamorfosis metafísica, tanto más poderosa por haber pasado desapercibida para la mayoría de nosotros? El gran sociólogo contemporáneo Edgar Morin, amigo personal de Baudrillard, afirmó que según este: “con la difusión y la extensión de lo virtual, el colmo de la irrealdad se convierte en el colmo de la realidad” (Fantin y Zéhenne, 2023, p. 13). Analizando *Ecran Total*, el balance del autor nos parece aún más radical. De hecho, en el mundo virtual, la imagen se ha vuelto más real, a través del perfil, que lo que representa. Según Baudrillard (1981), el signo se ha vuelto más real que lo que significa: no se trata ya de imitación ni de reiteración, ni siquiera de parodia. Se trata de una sustitución real por los signos de lo real, es decir, de una operación de disuasión de todo proceso real por su doble operativo, máquina [...] programática, impecable, que ofrece todos los signos de lo real (p. 11).

Esto, ya lo había anunciado en *Simulacres et simulación* (Baudrillard, 1981, p. 11). La imagen se ha vuelto más real que lo real, y esto es precisamente lo que Baudrillard entiende por virtual. Así pues, hemos dejado atrás la realidad, y con ella, la metafísica moderna; para entrar en otra relación con el mundo, y por tanto, en otro sistema metafísico, que Baudrillard denomina la

“hiperrealidad”. Como ya había afirmado en su breve ensayo *A l'ombre des majorités silencieuses*⁷ (1982): “por [la] abolición de la brecha entre lo real y su representación, por [la] implosión de los polos diferenciados por los que pasaba la energía de lo real: esta hiperrealidad pone fin al sistema de lo real” (Baudrillard, 1982, p. 89). Del mismo modo, en 1983, en *Las estrategias fatales* (1983), Baudrillard (1983) escribía: “Lo real no desaparece en beneficio de lo imaginario, desaparece en beneficio de lo que es más real que lo real” (p. 11), es decir, “lo hiperreal” (Baudrillard, 1983, p. 11). La abolición contemporánea de la separación entre sujeto y objeto es producto de la separación entre lo real y su representación, provocada por el desarrollo exponencial de las tecnologías digitales. Para Baudrillard, la metafísica moderna —fundada en la soberanía de un sujeto para el que aparece el sentido del ser— parece estar en vías de desaparición.

5. Conclusión

Dado que, el individuo contemporáneo es cada vez menos un sujeto enfrentado a un objeto, comprendemos mucho mejor el origen de la angustia de muchos de nuestros contemporáneos; Baudrillard también nos advirtió de ello. Recordemos que el filósofo, definió la pantalla virtual como una superficie necesariamente vacía y “susceptible de ser llenada por cualquier cosa” (Baudrillard, 1997, p. 201); El usuario se conecta así “en interactividad con el vacío” (Baudrillard, 1997, p. 201); pero, en cuanto hay vacío, surge el “pánico” (Baudrillard, 1997, p. 203). ¿Cómo podría ser de otra manera? ¿Cómo podría el individuo contemporáneo, ante el vacío de la pantalla, no sentir angustia y pánico?

El vacío que separaba al sujeto del objeto y permitía la representación moderna, ha sido totalmente absorbido por la pantalla en el mundo virtual. Así pues, al ser, en esencia, una superficie vacía, el objeto virtual ha monopolizado este vacío, y por consiguiente ha impedido que el sujeto haga el vacío entre sí mismo y el objeto. Teniendo en cuenta lo que hemos analizado, esto es totalmente lógico, ya que lo virtual ha sido justamente definido por Baudrillard como la situación de confusión entre la subjetividad y la objetividad (Baudrillard, 1997, p. 199). Si nada separa al sujeto del objeto, no se queda el espacio reservado al vacío entre ambos. Pero el vacío no carecía de

⁷ En español: *A la sombra de las mayorías silenciosas*.

función, este protegía al sujeto creando una distancia con el objeto. Esto no quiere decir que este vacío desaparezca porque se lo haya apropiado la superficie de la pantalla; todo lo contrario, en lugar de situarse entre el sujeto y el objeto (como en la época de la representación moderna), el vacío rodea ahora al Yo por todos lados. Una vez eliminado el espacio del vacío que selló la separación entre subjetividad y objetividad, el individuo sólo puede caer en él. El individuo se vuelve engullido por el abismo de la pantalla: la *hiancia*⁸ ya no está frente a él, sino en torno a él (en la interactividad). Encontramos aquí una idea presente en una famosa oración del *Evangelio*, que Baudrillard: incluso “al que no tiene Nada se lo quitará” (Baudrillard y Valiente, 2005, p. 154). Quizá haya algo peor que ser desposeído de todo: ser desposeído de la Nada. En tal caso, hay motivos para el pánico.

Baudrillard concluye su artículo sobre esta experiencia del pánico ante la hiperrealidad, haciendo un inesperado retorno a las reflexiones existencialistas de Sören Kierkegaard. El filósofo danés escribió que “la angustia carece de objeto” (Kierkegaard, 2007, p. 35). Según este autor, la angustia se diferencia del miedo en que el sentimiento de angustia no tiene un objeto manifiesto que le de origen. Tenemos miedo de algo (de las arañas, por ejemplo), pero no conocemos la causa de nuestra angustia, y eso es precisamente lo que nos produce angustia. La angustia, o el pánico, es un miedo sin objeto, el miedo de alguien que ya no tiene relación con el objeto, que ha perdido la objetividad, como el internauta que deambula por el mundo virtual.

Solo y sin objeto, el individuo numerizado se enfrenta a la angustia: este verdadero miedo al vacío creado por la vacuidad de la pantalla. Razón de más para intentar reflexionar hoy sobre esta situación de angustia y afrontarla, porque la angustia es, en efecto, una emoción existencial, una emoción que llama a la acción⁹. Kierkegaard dio la definición más sublime de ella, y sobre la que

⁸ La “hiancia” traduce la palabra *béance* en francés, que se refiere a un hueco, un agujero, una abertura imposible de llenar, un vacío insaciable, que sea al nivel geográfico (como el hueco de un barranco) o al nivel psicológico. Se ha vuelto un concepto central de Jacques Lacan, particularmente en su análisis del “estadio del espejo” (Lacan, 1966, p. 96). Se necesita agregar el libro de la cita a la sección de referencias.

⁹ Como todos los síntomas, emociones tales como la angustia y el pánico, son expresiones de un intento de curación que ha fracasado. El hecho mismo de que lo virtual produzca tanta angustia en nuestros contemporáneos, ¿no es una manifestación de un deseo inconsciente de re-subjetivación creativa frente a un Yo evanescente? ¿No es un intento de reconstituir un nuevo “territorio existencial”? (Guattari, 1989, pp. 23-25). Creemos que sí. Sobre este tema, como sobre muchos otros, una reflexión cruzada entre la conceptualización de Jean Baudrillard y la de Félix Guattari sería muy enriquecedora para nuestra época.

aún debemos meditar, cuando dijo que “la angustia es el vértigo de la libertad” (Kierkegaard, 2010, p. 118).

6. Referencias

- Baudrillard, J. (1968). *Le Système des objets*. Gallimard.
- Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et simulation*. Galilée.
- Baudrillard, J. (1982). *A l'ombre des majorités silencieuses*. Denoël/Gonthier.
- Baudrillard, J. (1983). *Les stratégies fatales*. Grasset & Fasquelle.
- Baudrillard, J. (1990). *La Transparence du Mal : essai sur les phénomènes extrêmes*. Galilée.
- Baudrillard, J. (1997). *Ecran total*. Galilée.
- Baudrillard, J., y Valiente, E. (2005). *Les exilés du dialogue*. Galilée.
- Brecht, B. (2013). *Petit organon pour le théâtre*. L'Arche.
- Classement. *Vidéosurveillance : le top 20 mondial des villes qui espionnent leurs habitants*. (5 de diciembre de 2019). Courrier international.
<https://www.courrierinternational.com/article/classement-videosurveillance-le-top-20-mondial-des-villes-qui-espionnent-leurs-habitants>
- Deleuze, G. (1990). *Pourparlers 1972-1990*. De Minuit.
- Descartes, R. (1979). *Méditations métaphysiques*. Garnier-Flammarion.
- Fantin, E., y Zéhenne, C. (2023). *Le livre dont Jean Baudrillard est le héros*. MF.
- Freud, S. (1924). *Zur Einführung des Narzissmus*. Internationaler Psychoanalytischer.
- Guattari, F. (1989). *Les trois écologies*. Galilée.
- Hosie, R. (6 de febrero de 2018). *More people want surgery to look like a filtered version of themselves rather than a celebrity, cosmetic doctor says*. Independent.
<https://www.independent.co.uk/life-style/cosmetic-surgery-snapchat-instagram-filters-demand-celebrities-doctor-dr-esho-london-a8197001.html>
- Kant, I. (2007). *Crítica de la razón pura*. Colihue.

- Kierkegaard, S. (2007). *Tratado de la desesperación*. Gradifco.
- Kierkegaard, S. (2010). *El concepto de angustia*. Alianza.
- Lacan, J. (1949). *Le stade du miroir comme formateur de la fonction du Je*. Universitaires de France.
- Lacan, J. (1966). *Ecrits*. Seuil.
- Leonelli, L. (2007). *La Séduction Baudrillard*. Ecole nationale supérieure des Beaux-Arts.
- L'Yvonnet, F. (2004). *Baudrillard*. de l'Herne.
- Pierron, S. (18 de enero de 2020). *Les filtres photo ont engendré une forme de dysmorphie sociétale*. Le Monde. https://www.lemonde.fr/m-perso/article/2020/01/19/les-filtres-photo-ont-engendre-une-forme-de-dysmorphie-societale_6026494_4497916.html
- Piton, A. (25 de octubre de 2019). *Instagram : c'est la fin des filtres "chirurgie esthétique"*. Radio France. <https://www.radiofrance.fr/mouv/instagram-c-est-la-fin-des-filtres-chirurgie-esthetique-9641451>
- Platon. (1969). *Sophiste, Politique, Philèbe, Timée, Critias*. Garnier Frères.
- Poirier, N. (2016). *Baudrillard, cet attracteur intellectuel étrange*. Le Bord de l'eau.
- Sartre, J. -P. (1943). *L'Etre et le néant*. Gallimard.
- Sauvageot, A. (2014). *Jean Baudrillard, La passion de l'objet*. Presses Universitaires du Mirail.
- Séguret, F. (2018) *Jean Baudrillard pataphysicien*. Sens & Tonka.