



ESPEJOS Y AUTORREPRESENTACIÓN EN LA ERA DE LA HÍPER-MEDIACIÓN DIGITAL

Mirrors and Self-Representation in the Age of Digital Hyper-Mediation

RODRIGO FLECHOSO FERNÁNDEZ
Universidad Complutense de Madrid, España

KEYWORDS

Self-representation
Interface
Virtual
User
Mirror
Reflection
Algorithm

ABSTRACT

This text aims to compare the experience in front of the mirror with that maintained with the virtual platforms we interact with on a daily basis (such as web 2.0 or social networks). Both devices play an intermediary role in the image that they give back to us and that has a great impact on the construction of our identity. By analyzing the symbolic and morphological characteristics they share, we can see to what extent they are determinant for the nature of the reflection they emit, revealing the alarming loss of control that individuals have over their own subjectivity.

PALABRAS CLAVE

Autorrepresentación
Interfaz
Virtual
Usuario
Espejo
Reflejo
Algoritmo

RESUMEN

Nos proponemos comparar la experiencia del individuo frente al espejo con la mantenida por el usuario con las plataformas virtuales con las que interactúa diariamente (como la web 2.0 o las redes sociales). Ambos dispositivos cumplen un papel intermediario en la imagen que nos devuelven y que tiene un gran peso la construcción identitaria de cada uno. Analizando las características tanto simbólicas como morfológicas que comparten, advertimos hasta qué punto son determinantes para con el carácter del reflejo que emiten, evidenciando la preocupante pérdida de control que el individuo tiene sobre su propia subjetividad.

Recibido: 27/ 03 / 2022
Aceptado: 23/ 09 / 2023

1. Introducción

1.1. Marco contextual

Como bien apunta Leyre Marinas (2019, p. 188), «que las redes sociales forman ya parte de nuestra vida no es algo nuevo». Especialmente en esta última década, el mercado de tecnologías de uso personalizado ha experimentado un gran crecimiento y una progresiva sofisticación. Dispositivos como los *smartphones*, los *iPhones*, ordenadores portátiles, *smartwatches* o *smartbands*, entre otros, nos permiten estar conectados en todo momento. Su inserción en los recovecos de nuestra cotidianidad es cada vez más profunda. Prueba de ello, fue el uso exhaustivo que se hizo de las mismas durante el confinamiento a gran escala, el cual fue propiciado por la situación sociosanitaria que durante el año 2020 trajo consigo el Covid-19. La instauración del teletrabajo y la alternativa online que se naturalizó en contextos como el laboral, el educativo, o el comercial, trajo consigo una exposición mayor frente a las pantallas y, con ello, una producción de datos mayor por parte de los usuarios en la red. La necesidad de relacionarnos con el exterior y con familiares y amigos se satisfizo de estas tecnologías. No obstante, también trajo consigo frecuentes «ensimismamientos basados en el encuentro con el dispositivo, en sucedáneos de experiencias vitales» (Vaquero-Cañestro, 2022, p. 543).

A pesar de la desescalada y, con ella, las progresivas medidas a través de las cuales se ha ido devolviendo a la normalidad la afectada movilidad de las personas, el uso exacerbado que se hizo de estas tecnologías durante los meses que duró el encierro no ha cambiado en absoluto. Su omnipresencia y ubicuidad se han hecho cada vez mayores, condicionando todavía más los procesos de subjetivación y socialización que ya se adivinaban en los años previos a la pandemia (Rabadán-Crespo, 2016, pp. 29-30). La experiencia de estar conectado se traduce en la producción de un constante flujo de información de nuestro estar en línea. Dicha sobreproducción atiende a la lógica de funcionamiento de las plataformas con las que solemos interactuar diariamente, tales como la web 2.0, aplicaciones donde es preciso tener una cuenta de usuario, y redes sociales como *Instagram*, *TikTok*, *BeReal*, *Twitter*, *Facebook*, *YouTube*, o *LinkedIn* entre otras. Muchas de ellas, dado su uso generalizado, ya vienen preinstaladas en nuestros smartphones recién adquiridos.

El contenido principalmente autobiográfico y personal con el que se nutren estas plataformas en forma de imágenes, comentarios, etiquetas o ubicaciones, ofrece una ventana abierta a nuestros gustos personales, nuestras preferencias ideológicas, nuestra sexualidad, nuestro círculo de personas cercanas, el lugar donde vivimos, nuestros hábitos; y en definitiva, a los aspectos de nuestra vida que deberían quedar relegadas a una dimensión privada, permeabilizando la delgada línea que separa nuestra intimidad de la vida pública. En palabras de Matesanz y de Ríos-Coello (2021, p. 226) «desde la inclusión de Internet en la comunicación, la privacidad y la intimidad son reveladas, son exhibidas a través de multitud de redes sociales, medios digitales, blogs, etc., que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación posibilitan». El contenido, fundamentalmente reflexivo, con el que abastecemos diariamente estas plataformas nos invita a advertir su «impacto en los procesos de producción de la identidad individual y colectiva» (Rabadán-Crespo, 2016, p. 27), siendo más evidente en las Generaciones Y (*Millennials*) y Z (*Centennials*), cuyos rangos de edad no están aún definidos (Marinas, 2019, p. 188) (se especula que el cambio de una a otra se da a mediados de la década de los noventa). *Instagram* se ha convertido para los individuos pertenecientes a estas últimas en el principal mediador de la imagen que exportan de sí mismos (Hernández-Serrano et al., 2021, p. 135).

La naturalización de este peculiar fenómeno ha favorecido la aparición de gran cantidad de estudios que se dirigen a las redes sociales como «portales de identidad», como «espacios privilegiados para la autorrepresentación, para la encarnación del “yo” en el ámbito digital» (Rabadán-Crespo, 2016, p. 34). Contextualizando este problema desde el entorno educativo nos topamos con los estudios de Vaquero-Cañestro (2022), Figueras-Ferrer (2020) o Madariaga-López y Cilleruelo (2020). Abordándolo desde un enfoque sociológico contamos con Hernández-Serrano et al. (2021) como ejemplo. Desde la perspectiva de los estudios visuales nos encontramos con Contreras y Marín (2021) o Fontcuberta (2016). También, entre las publicaciones, se hace hincapié en la dimensión fotográfica de este fenómeno, donde retomamos a Fontcuberta (2016) y destacamos el trabajo de Marinas (2019). Son asimismo numerosos los estudios que abordan la práctica cultural y autorretratística del *selfie*, así como su impacto en la autopercepción del individuo: Vaquero-Cañestro (2022), Madariaga-López y Cilleruelo (2020), Ayerbe y Cuenca (2019), Rabadán-Crespo (2016) o Murolo (2015).

1.2. Hipótesis

El impacto que, desde el psicoanálisis, supuso la formulación del estadio del espejo (Lacan, 1990) en la construcción del «yo» quiso reforzar aún más la figura del espejo como arquetipo bajo el que entender los procesos de autopercepción, asumiendo un potencial identitario al favorecer la asociación entre el individuo y su propia imagen. Ya que las nuevas plataformas virtuales (enumeradas en el anterior apartado) se prestan cada vez más a cargarse de contenido personal como resultado de nuestra interacción diaria, ¿sería posible dirigirnos a ellas como nuevas formas de espejo? ¿Cumplirían, pues, un papel intermediario entre el usuario y la imagen con la que se identifica?

La hipótesis principal de este texto defiende que las redes sociales y las tecnologías virtuales que constituyen nuestra cotidianeidad, en vista del uso que se hace de las mismas, han devenido un terreno fecundo para la autorrepresentación. Por ello, la forma en que impactan sobre la autopercepción del individuo propicia que se las vea como una suerte de espejo, con quien comparten características morfológicas, funcionales y simbólicas afines. Así pues, es de esperar que la construcción de las identidades en línea se vea afectada tanto por la forma en que se genera la información personal en dichas plataformas, como por la compleja relación que se adivina entre lo real y el doble virtual, la morfología y el diseño de las interfaces, o la gestión algorítmica, propiciando un considerable impacto sobre las subjetividades individuales.

En vista de la complejidad que se advierte, creemos conveniente segregar la hipótesis principal en varias más concretas que, posteriormente, relacionar con los respectivos objetivos que las demostrarán:

1. Existe una correspondencia entre la autorrepresentación en línea y la percepción de la identidad del individuo, lo que anima a mirar las plataformas interactivas como espejos virtuales.
2. La autorrepresentación en línea, como toda forma de representación, posee un poder creador de realidades, lo que condiciona la lógica de funcionamiento de esas plataformas, animando al usuario a generar una producción exhaustiva de contenido personal, nunca saciante.
3. La sobreproducción de información que caracteriza a la autorrepresentación en línea hace que la correspondencia especular entre lo real y su doble se vea modificada y complejizada, disolviendo la frontera que los diferenciaba, hibridándolos.
4. La morfología y el diseño de las interfaces, así como en los espejos, van a mediar la experiencia interactiva del individuo, constituyendo un gran condicionante en la percepción y construcción de su imagen virtualizada.
5. Sumado a lo anterior, la gestión y procesamiento de datos a gran escala por parte del Big Data y los algoritmos nos hacen sospechar que, efectivamente, las plataformas interactivas exceden su papel de meras intermediarias en este proceso de autopercepción.

1.3. Objetivos

Motivada nuestra investigación por las anteriores cuestiones, centrará sus objetivos en:

1. Advertir qué pueden tener en común la imagen que nos devuelve el espejo y el reflejo que extraemos de nuestro deambular en línea.
2. Profundizar en las motivaciones que se ocultan detrás de la sobreproducción de información personal a la que nos invitan estos dispositivos con los que convivimos diariamente.
3. Repensar y cuestionar la tradicional correspondencia especular que se da entre lo real y su doble en el contexto de las nuevas tecnologías y las plataformas interactivas de nuestro interés.
4. Analizar cómo la morfología del dispositivo intermediario, (ya sea en la curvatura del espejo o bien el diseño de las interfaces con las que interactuamos), es determinante sobre el carácter de la imagen que nos es devuelta, la cual, intuimos, será decisiva en nuestra autopercepción.
5. Atender a la forma en la que la información que producimos en línea es gestionada y procesada, para tomar así consciencia del poder que se les está otorgando a los algoritmos como creadores de subjetividad, repercutiendo directamente sobre la construcción de nuestras identidades.

1.4. Metodología

1.4.1. Enfoque

Este es un estudio cualitativo interpretativo, que pretende constituir un enfoque añadido a los estudios que se han venido realizando sobre esta problemática desde otras disciplinas, tal y como aparecen reflejados en el apartado 1.1.1. La metáfora interfaz-espejo o pantalla-espejo ha sido ya explorada por autores como Remedios Zafra (2010), Vicente Alemany (2020), Ricardo Tourón (2017), o Juan Martín-Prada (2018). Nuestro estudio se apoya fundamentalmente en la analogía que traza este último en su libro *El ver y las imágenes en el tiempo de internet* (2018), y más concretamente en el capítulo que dedica a los «Ecosistemas personales en las redes», donde compara nuestra navegación diaria en la red con el acto de mirarnos en un espejo (p. 77).

Nuestra propuesta con el presente texto trata de hacer un acercamiento a este fenómeno desde un enfoque estético, basado en el análisis de imágenes y su contraste con tres aspectos fundamentales que aparecen recogidos en los objetivos, sobre los que se articulará la comparativa deseada entre espejo y pantalla, y en los que se profundizará de manera transversal a lo largo del texto, siendo:

1. La dualidad entre lo real y lo virtual.
2. La morfología, el diseño y el mecanismo de funcionamiento de ambos análogos.
3. La identificación con las imágenes o discursos que se desprenden.

Así pues, para concretar la ambigüedad que se adivina en el primero de ellos, se acude a Juan Martín Prada (2018) y la asociación que hace del reflejo como una imagen virtual para justificar nuestra forma de acercarnos a la autorrepresentación en las plataformas interactivas. No obstante, para legitimar esta asociación, recurrimos a la teoría de los regímenes escópicos de Brea (2010), los cuales atienden a la condición técnica y material de las imágenes. Paralelamente, la distinción que en este artículo se hace del mundo «virtual» y del mundo «real» no puede obviar el impacto que han tenido en nuestra relación con las imágenes tanto la teoría de la simulación de Baudrillard (2005) como la tradicional relación entre lo «real» y su «doble» expresada por Clément Rosset (1993).

Seguidamente, el segundo de ellos se apoya en el trabajo de Baltrusaitis (1988) sobre la catóptrica, los juegos visuales y las aberraciones derivadas de la curvatura de los espejos. Buscando un parangón de este fenómeno con las interfaces visuales con las que interactuamos diariamente, nos apoyaremos en la «métaphore du chez-soi» de Fanny Georges (2010, a). Esta idea, también explorada por Remedios Zafra (2010) junto con Chelo Matesanz y Yolanda Ríos-Coello (2021), recrea la vida privada del usuario como una habitación, a través de la cual, su intimidad se filtra por los muros que la delimitan. El muro (nombre que también recibe el espacio que en las redes que el usuario llena con contenido personal), adquiere aquí un gran poder simbólico, constituyendo la difusa frontera entre lo privado y lo público, pero también entre lo real y lo virtual (enlazando con el anterior aspecto), asemejándose al cristal del espejo, tal y como lo concibe también Ricardo Tourón (2017).

Por último, y en tercer lugar, para abordar la cuestión de la identificación con las imágenes resultantes se acude a Foucault (1980) y el particular modo en que describe cómo se asumen los discursos sobre los cuerpos en su *Historia de la sexualidad*. Asimismo, la visión que Tourón (2017) tiene del «dato» (lo dado) servirá para comprender mejor las expectativas en base a las cuales se gesta nuestro reflejo en las plataformas interactivas.

1.4.2. Material de investigación

En el presente estudio se ha llevado a cabo un sondeo de material bibliográfico en bases de datos electrónicas como Scopus o la Web of Science (WoS), donde los criterios de selección han atendido principalmente a priorizar aquellas publicaciones que fuesen más recientes, ya que el ámbito de las nuevas tecnologías es un campo fácilmente expuesto a la rápida obsolescencia por su continua renovación. Por ello, al menos en los textos sobre redes sociales, se ha prestado especial atención a que la bibliografía estuviera actualizada. No obstante, el manejo de conceptos a lo largo de toda la investigación como lo real, el doble, el simulacro, los reflejos o lo virtual, han hecho preciso acudir a las fuentes primarias donde éstos adquieren especial relieve.

Como materiales de investigación relevantes también se ha optado por escoger tres ejemplos extraídos de prácticas artísticas del contexto español contemporáneo que reflexionan sobre las cuestiones que tocamos en este artículo. Como mencionamos con anterioridad, la forma en que abordaríamos el objeto de estudio sería a través de una aproximación estética. Recurriendo a fuentes artísticas para analizar la analogía deseada entre el espejo y los nuevos dispositivos no pretendemos argüir como única la función estética del arte; no obstante, los conceptos implícitos en esta comparación como autorrepresentación, representación, realidad o réplica, son categorías tradicionalmente asociadas al arte, lo que hace necesaria su inclusión en nuestro texto. Por otro lado, la obra de los artistas que analizaremos -Manuel Minch (2019), Patxi Araújo (2015) y Elisa Cuesta (2019)- atienden a un mismo criterio de selección: los tres dotan de una dimensión física y tangible a la inmaterialidad de la experiencia mantenida en línea para evidenciar los parámetros en los que se forja nuestra auto-imagen.

Su inclusión aquí es pertinente pues, en palabras de Moraza y Cuesta, recuperadas por Figueras-Ferrer (2021, p. 450), «los artistas se comportan como usuarios extremos de las tecnologías, desplegando nuevas posibilidades y usos insospechados, alejados incluso de las funciones para las que fueron concebidas». Sus aportaciones en torno al tema que nos interesa deben ser tenidas en cuenta por proporcionar un conocimiento crítico de gran valor sensorial, el cual es aún mayor cuando se ha tenido la oportunidad de presenciar su obra en directo. Este último factor ha sido también determinante en el criterio de selección, facilitando el posicionamiento en la investigación al contar con un «conocimiento tácito, corporal y sensible» (Rabadán-Crespo, 2016, p. 29) extraído de la interacción física con la obra de arte. Asimismo, poner en valor a la producción artística nacional y advertir los temas que interesan a las nuevas generaciones de artistas de nuestro país (dos de los tres que aquí se mencionan pertenecen a la Generación *Millennial*), fueron también aspectos decisivos a la hora de escogerlos.

1.4.3. Estructura de contenidos

Así pues, teniendo en consideración todos estos aspectos, se decide estructurar el texto en cinco apartados, destinando cada uno de ellos a profundizar respectivamente en los cinco objetivos e hipótesis enumerados unos cuantos párrafos más arriba, quedando ordenados de la siguiente manera:

1. *Dos mundos conectados* (primer objetivo y primera hipótesis).
2. *Hipertrofia de virtualizaciones* (segundo objetivo e hipótesis número dos).
3. *Disolución del cristal* (tercer objetivo y tercera hipótesis).
4. *El marco de la interfaz* (cuarto objetivo y cuarta hipótesis).
5. *Identidades algorítmicas* (quinto objetivo y última de las hipótesis).

Como se puede intuir en el encabezado de los apartados, el desarrollo de los contenidos irá desplazándose desde la experiencia más superficial mantenida frente a los dispositivos especulares, [tomando el mito de Narciso como hito fundacional (Martín-Prada, 2018), (Baigorri-Ballarín, 2019), (Murolo, 2015), lo que hace preciso acudir a las fuentes primarias de Ovidio (2011) y Robert Graves (2011)]; para terminar abordando lo que se encuentra detrás de dicha experiencia, aquello que pasa inadvertido para el usuario pero que será decisivo en la imagen que extrae de sí mismo y las dinámicas de poder que se adivinan en esta asunción significativa.

2. Dos mundos conectados

Antes de aventurarnos a buscar respuesta alguna, recuperemos el mito del joven Narciso, quien, palpitando en el imaginario colectivo gracias a Ovidio (2011), se detiene a contemplar pasmosamente su reflejo sobre la límpida charca:

No sabe qué es lo que ve pero lo que ve le quema, y la misma ilusión que engaña sus ojos, los excita. Crédulo, ¿para qué intentas en vano atrapar fugitivas imágenes? Lo que buscas, no existe; lo que amas, apártate y lo perderás. Esa sombra que estás viendo es el reflejo de tu imagen (Ovidio, *Metamorfosis*, III, vv. 430.434)

Es en este preciso instante en el cual Narciso deviene la imagen arquetípica de la experiencia de verse desdoblado frente al espejo. Por su parte, la superficie del estanque termina por ser la intermediaria

entre el efebo y la imagen que le devuelve entre sus ondas. Esta alegoría ha pasado a convertirse en el ejemplo más socorrido a la hora de reflexionar sobre nuestra convivencia cotidiana con el mundo de las tecnologías virtuales. Autores como Vaquero-Cañestro (2022), Alemany (2020), Baigorri-Ballarín (2019), Martín-Prada (2018) o Murolo (2015), encuentran en el narcisismo el germen de nuestra obstinada interpelación a las pantallas, mirando al usuario como un «nuevo Narciso» que «trata de reconocerse reflejándose permanentemente en la superficie espejular de la pantalla de su computadora» (Martín-Prada, 2018, p. 77).

Al igual que el espejo, las interfaces con las que interactuamos diariamente demarcan la existencia de dos mundos conectados. Así, el universo de los reflejos, de las réplicas y de los ecos, se correspondería con aquel que los dispositivos virtuales encierran, constituyendo una duplicación cuyos unos y ceros recogen el rastro que deja nuestro ser-en-línea hasta alcanzar envergadura similar a la del famoso mapa imperial del relato de Borges (2018)¹.

Su vasta extensión bien podría corresponderse con la alcanzada por el *Autorretrato* (2019) [Figura 1] que el artista Manuel Minch expuso en la Sala Amadís de Madrid. Desenrollada, expandiéndose por suelo y muros de la sala, nos encontramos su propia autobiografía de *Facebook* impresa sobre un extenso rollo de papel. Estando compuesta tanto por los diferentes posts publicados por su autor como por los comentarios de sus amigos dejados en su muro, deja entrever que la interactividad, como «base de la comunicación digital, [...] afecta a la propia comunicación, al individuo y a la construcción de su privacidad y la gestión de sus emociones» (Matesanz y Ríos-Coello, 2021, p. 233); al tiempo que invita a pensar en la autopercepción del usuario de un modo relacional (Rabadán-Crespo, 2016, p. 32). Los recordatorios, avisos y notificaciones de la propia red social también aparecían incluidos en el discurrir de la línea temporal. La exposición de la que formaba parte, *Posespacios*, pudo verse desde el 20 de noviembre de 2019 hasta el 17 de enero de 2020, invitando al espectador a reflexionar sobre cómo las formas de producción cultural se han alterado con la irrupción de las nuevas infraestructuras online.

Figura 1. Manuel Minch, *Self-portrait* (2019).



Fuente: Página web del artista: <http://www.manuelminch.com/Comoromperunapantalla.html>

No obstante, nuestro afán por trazar una analogía entre la relación que mantiene el usuario con respecto a las plataformas virtuales, y la que se da entre el individuo y su propio reflejo en el espejo, arrastra desde el principio un problema que compromete directamente a la naturaleza de las imágenes devueltas en ambas situaciones. En el primer caso nos topamos con lo que José Luis Brea (2010) denomina imagen electrónica (p. 68), incorpórea, o, parafraseando a Fontcuberta (2016), desmaterializada (p. 208), el resultado de una «codificación, [de] metadatos [y] parámetros» (Contreras y Marín, 2022, p. 629). En el caso de los reflejos, nos hallamos ante una peculiar forma de «imagen-materia» (Brea, 2010, p. 7), dado que, a pesar de que el reflejo en un espejo es una virtualidad que no

¹ Se trata del relato titulado *Del rigor en la ciencia*, que componía junto con otros cuentos *El hacedor*, publicado por primera vez en 1960. En esta narración alegórica se habla de un imperio que se jactaba de tener la ciencia cartográfica más exacta existida, por lo que para elaborar el mapa más fiel de sus dominios únicamente sería posible realizarlo a escala real. Sin embargo, su envergadura lo volvía inaprehensible para la mente humana y, consecuentemente, inútil.

posee cuerpo alguno más que el cristal que nos lo devuelve y que habita por un instante, necesita de las condiciones físicas de luz óptimas y una superficie pulida para adquirir presencia.

Ambas condiciones de ser de las imágenes son bautizadas por Brea (2010) con el nombre de «régimenes escópicos» (p. 5) para plantear cómo su condición técnica influye y determina el modo en que nos relacionamos con ellas. Fernando R. Contreras y Alba Marín (2022) también advierten en la imagen electrónica una nueva forma de régimen escópico diferente a la tradicional manera de entender las imágenes (p. 630). Pero lo que realmente legitima nuestro enfoque comparativo es el hecho de que éstos puedan «solaparse y cohabitar en distintos tiempos y épocas – la nuestra» (Brea, 2010, p. 5) a pesar de ser diferentes.

Como ya apuntábamos en la introducción al artículo, la extensión y complejidad del reino de la imagen electrónica, (de nuestro reflejo virtual), ha experimentado un aumento exponencial al compás de las renovaciones en los dispositivos tecnológicos. El resultado: una cartografía insertada en rincones cada vez más profundos de la realidad, constituida a partir de huellas, datos, rastros, de nuestro uso continuado de estas tecnologías, las cuales «absorben los indicios de nuestra existencia» y son susceptibles de «vehicular la imagen que el propio individuo se forma a partir de su propia actividad» (Flechoso, 2022, p. 85).

3. Hipertrofia de virtualizaciones

El término «digital» proviene de dígito, esto es, dedo, que inmediatamente nos transporta a concebir el estar conectado como una experiencia puramente táctil, háptica, estrechamente relacionada con la huella que pueda permanecer tras nuestro contacto con las plataformas. La presencia del individuo en esta dimensión virtual se manifiesta a través de indicios, de emanaciones que se desprenden de sí, las cuales Lucrecio relaciona con el reflejo e identifica como simulacros:

Digo que existen cuerpos a quien llamo simulacros, especie de membranas, [...] porque tienen la misma forma y la apariencia misma que los cuerpos de donde se separan [...] que nadie puede ver aisladamente. [...] Emanaciones [...] que llegadas a objetos exteriores penetran unos, [...] en otros se dividen sin que puedan reflejarnos la imagen, [...] pero no es lo mismo si encuentran cuerpo denso y aislado, así como el espejo, pues no pueden atravesarle [...] y no se descomponen sin que hayan sido primeramente reflejados enteros por la plana superficie (Lucrecio, *De la naturaleza de las cosas*, IV, vv. 49-50, 67-69, 125, 203-214).

Esa condición de «emanaciones de humo, desfoliaciones de piel, sudores del cuerpo» que Lucrecio concede a los simulacros, es retomada por Vicente Alemany (2020, p. 206), ayudándonos a comprender mejor la naturaleza de nuestro poso en la red. Toda actividad en línea del individuo, (que en esta dimensión adopta el próson de «usuario»), produce datos. Sin embargo, la información que emana del uso que hacemos de estas tecnologías difiere del carácter fugaz que se adivina en la definición que Lucrecio hace de sus simulacros:

La acción especular de la red no opera como los espejos, [...] la web como espejo sería más bien una nueva tipología de “espejo con memoria” capaz de recordar nuestras deambulaciones por la red, nuestros likes, nuestros intereses, nuestros gustos. (Martín-Prada, 2018, pp. 78-79)

Frente a la condición efímera del reflejo en el espejo, el devuelto por las plataformas digitales es perenne. La inmediatez con que se genera ese contenido produce una ilusión de fugacidad que en realidad está eclipsando su vocación a perdurar en la red, «permaneciendo accesible en el tiempo» (Hernández-Serrano et al., 2021, p. 137). Un reflejo congelado, como huellas que no se borran. El que podamos invocar nuestros recuerdos «a un golpe de *click*» (Marinas, 2019, p. 189) puede parecer a simple vista algo ventajoso, pero también compromete considerablemente la imagen que extraemos de nosotros mismos a largo plazo, al negarnos el derecho al olvido, «haciendo que la autorrepresentación pueda ser contradictoria a largo plazo, o interfiriendo en la identidad y los roles que se alcancen a futuro» (Hernández-Serrano et al., 2021, p. 137).

Esta imagen que se extrae de uno mismo no únicamente se limita a los datos que el propio usuario genera accidentalmente en su deambular ininterrumpido, ni a aquellos que publica de forma consciente y premeditada en los espacios que las redes reservan para estos fines, sino que a éstos debemos añadir

además los derivados de la interacción con otros usuarios. El *Autorretrato* impreso de Manuel Mincha cuenta de ello.

Esta suerte de presencia inmaterial del usuario propiciada por el flujo ininterrumpido de sus datos en línea genera como consecuencia una auténtica cascada de representaciones de sí. La experiencia es la misma que advertimos en una cotidianeidad en la que nos vemos envueltos por todo tipo de cuerpos reflectantes, desde los más obvios, como el espejo de casa, hasta los más inusuales: el espejo retrovisor de un coche, los cristales de un escaparate, cámaras de videovigilancia, vista satélite de dispositivos de geolocalización, o el objetivo fotográfico de nuestro teléfono móvil que vehementemente ha migrado a su parte frontal; son sólo algunos ejemplos.

La sobreproducción de información reflexiva, muchas veces intencionada y otras no tanto, puede encontrar su germen en un uso cada vez más exclusivo y personalizado con la tecnología, la cual, ejerce un influjo híper-individualizador (Sadin, 2018, p. 60) como resultado de una oferta ajustada a necesidades particulares (siendo el *smartphone* un elemento representativo), susceptible de irradiar su efecto sobre todas las facetas de la vida: «la meta de "ser más uno mismo", de colmarse individual y colectivamente, se consigue en la aspiración por lo superlativo» (Fontcuberta, 2016, p. 25).

Esa ansiedad por autoafirmarse de manera reiterada nos recuerda a un Narciso que lucha por asir su imagen en la superficie de la charca, la cual, enturbiada al ser perforada por sus dedos, era incapaz de devolverle una imagen estable de sí mismo. Sus intentos frustrados de abrazar ese rostro que le contemplaba desde el otro lado del espejo bien podrían entenderse desde la perspectiva del usuario que se obstina en autorrepresentarse de forma exhaustiva a través de las plataformas de interacción que nos interesan. La motivación que se oculta detrás de esta labor continua es achacada por autores como Murolo (2015) a un arrebató fundamentalmente narcisista a través de la cual el usuario busca la admiración de sus semejantes.

No obstante, intuimos que dicha motivación responde a un apremio mucho más profundo: el desasosiego que genera «un oscuro sentimiento de las relaciones secretas entre las dos partes [que] siempre ha existido. El doble egipcio que nace con el hombre y que le sigue no es otra cosa que su sombra, [...] su reflejo, cuya pérdida se teme» (Baltrusaitis, 1988, p. 10). Un temor infundido por la sospecha de que «las cosas existen en tanto que poseen imagen (una sombra, un reflejo, un retrato), toda vez que los seres que no dejan huella, cuya forma no puede ser reproducida o reflejada en una imagen, son invisibles o inconcebibles» (Azara, 1997, p. 81).

Por tanto, extrapolándolo a la autorrepresentación en la red, nos invita a pensar en «la exposición de la intimidad [como] la mejor forma de constatar la propia existencia: me sobreexpongo, luego existo» (Baigorri-Ballarín, 2019, p. 613). Esta peculiar condición existencial que se da a través de las imágenes, ¿implica que la representación asuma entonces un papel generador de realidad? ¿Qué todo aquello que existe, que se percibe, que es cognoscible, que adquiere relieve; lo es en tanto que se representa?

El concepto de doble *visual* y las inquietudes derivadas de éste han sido centro de reflexión, análisis y debate desde que el hombre percibió, por primera vez, su sombra o su reflejo y fue consciente de la existencia de un *otro* que alude constantemente al *yo*. (Rabadán-Crespo, 2016, p. 34)

Si poseer una imagen que nos articule, (esto es, un doble que funcione a modo de índice existencial), es indispensable para adquirir tal condición, ¿garantiza entonces que asuman nuestras sucesivas autorrepresentaciones en línea un estatus de realidad por encima de quien las genera? Nos encontramos ante un sujeto en estado permanente de crisis cuya reiterada autorrepresentación trata de paliar esa angustia, quien desarrolla una conducta frente a la pantalla nunca saciante, propiciando una hipertrofia de réplicas de sí mismo, entre las cuales se disipa la unicidad del «yo».

4. La disolución del cristal

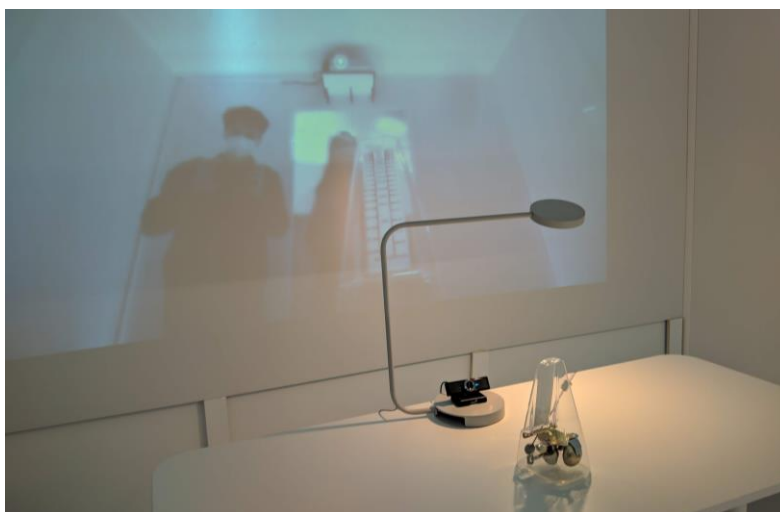
Ante tal confusión, ¿tiene sentido seguir hablando, en el contexto de la autorrepresentación en línea, de original y copia, o siquiera de lo real? Baudrillard (2005) defiende la precesión del simulacro a su modelo. La repetición exhaustiva que caracteriza a la autorrepresentación dentro de las plataformas virtuales surte un deslizamiento semántico en la imagen resultante, que ya no se corresponde con quien la origina, sino que adquiere un estatus aparte, una entidad propia, una suerte de autonomía existencial:

En este paso a un espacio cuya curvatura ya no es la de lo real, ni la de la verdad, la era de la simulación se abre [...] No se trata ya de imitación ni de reiteración, incluso ni de parodia, sino de una suplantación de lo real por los signos de lo real. (p. 11)

Todo quedaría reducido a simulacros. La correspondencia especular de lo real y su doble ha sido víctima de su propia paradoja, como resultado de ese reflejo-pantalla que termina «copando la realidad» (Vaquero-Cañestro, 2022, p. 545). El “yo” del usuario deviene igual de evidente que todos esos reflejos, que ese «*alter ego mediático* [...] simulacro del yo-aquí-ahora» (p. 546).

Esta indistinción, este hibridismo que se da entre el propio individuo y sus múltiples virtualizaciones, es explorada por la exposición colectiva *New (Ego) Cuerpos Conectados* que se inauguró en marzo de 2021 en el Centro ETOPIA de Zaragoza. Las piezas artísticas comprendidas participaban de un hilo narrativo donde se reflexionaba en torno al impacto que han tenido los nuevos dispositivos de uso cotidiano derivados del avance tecnológico sobre las formas en que nos percibimos y nos sentimos. La pieza de Patxi Araujo, *Time Out* (2015) [Figura 2], dispuesta en el centro de la sala, nos invitaba a acceder al interior de un cubículo entre cuyas paredes resonaba la cadencia constante de un metrónomo. Frente a éste, una cámara enfocándonos directamente. Sobre ella, la imagen recogida y proyectada que se generaba al compás de la claqueta. Avanzamos, retrocedemos, nos acercamos y seguimos sin comprender por qué ni nuestra imagen ni la manecilla adquieren presencia alguna en el vídeo, por qué la cámara nos niega esa condición existencial. A través de un algoritmo que impide que la cámara registre imágenes que se encuentran en movimiento, el artista, tal y como reza el texto que precede a su instalación, «lanza un reto a nuestra irrefutable autopercepción y cuestiona el uso y la dependencia humana de la tecnología. “¿Realmente soy/estoy si la imagen no lo confirma? ¿En qué medida soy imaginadx por mí mismx o lo soy por la máquina?”» (Patxi Araújo, 2021).

Figura 2. Patxi Araújo, *Time Out* (2015).



Fuente: Imagen tomada por el autor en la exposición *New (Ego) Cuerpos Conectados* de Zaragoza (abril de 2021)

Además de reforzar la idea expresada en el tercer apartado de que aquello que no posee imagen es como si no existiera, la obra de Patxi Araújo evidencia la indistinción entre el individuo y su virtualización a efectos de su autopercepción. Asistimos con ello a «la disolución de la fina membrana que separa lo real de lo virtual o representado» (Tribe y Reena, 2006, como se citó en Figueras-Ferrer, 2021, p. 453), a una indiferenciación entre el Imperio y su mapa, como resultado de movernos «por mundos que están a la vez en línea y fuera de línea» (Contreras y Marín, 2022, p. 629). Una realidad híbrida donde el individuo se confunde con las manifestaciones que de sí aparecen en las pantallas. Por encontrar parangón de este fenómeno con la experiencia mantenida frente al espejo, sería como si el cristal, que en un principio parecía inaccesible, hubiese devenido permeable, y el individuo se confundiera con los reflejos que le rodean: «las fronteras entre el sujeto, imagen y objeto de la representación se cuestionan, se desalinean, se vuelven híbridas» (Figueras-Ferrer, 2021, p. 457). Una metáfora visual que viene a constatar que no somos más que réplica que se auto-replica a sí misma.

5. El marco de la interfaz

La analogía buscada con el espejo, a pesar de remitir a primera vista casi más a lo inaccesible que a lo permeable, seguiría resultando pertinente en tanto que las interfaces y las plataformas interactivas no dejan de ser, al igual que éste, mediadoras de nuestra representación virtualizada; la cual será indisociable del propio diseño de las mismas, de igual modo que el reflejo lo es de la curvatura del cristal. ¿Cabría entonces denominar tal efecto como «deformación» o «distorsión»?

El mero hecho de que algo no se nos presente como en su condición «real» adjudica una connotación negativa al aspecto de lo deforme o aberrante al presuponer que no es fiel a un modelo previo. Pero ahora que hemos prescindido del precepto de realidad al desmoronarse en este contexto la tradicional correspondencia entre lo real y su doble, podemos entender la deformación como una posibilidad de existencia más.

Baltrusaitis (1988) presta una elevada atención a la catóptrica, los juegos especulares y las ilusiones ópticas que son, fundamentalmente, resultado de la curvatura superficial del espejo, gracias a la cual, se abre ante nuestros ojos todo un abanico de imágenes nuevas y perspectivas imposibles: «multiplicado, diferentemente dispuesto o curvado de distintas maneras, cambia las apariencias de la vida que en él se deshace y recrea con total independencia de sus medidas y de su equilibrio» (p. 281). El espejo, en su calidad de intermediario, revela la imagen al antojo de su propia morfología:

Del mismo modo que un espejo, en función de su curvatura es capaz de devolvernos monstruos, la imagen mediada que estaríamos dispuestos a asumir como propia estará necesariamente sujeta a las distorsiones del medio reflector y al capricho de las aberraciones catóptricas, pudiendo aparecer fragmentada, multiplicada, escindida, dispersa, difuminada, enjuta, oronda o fugitiva. Una imagen inconsistente, inestable, supeditada a las exigencias del soporte que nos la devuelve. (Flechoso, 2022, p. 84)

La interfaz de las plataformas digitales en las cuales se desenvuelve el usuario también se inserta en este juego de enmascarar y desvelar la imagen. Una imagen que está sujeta a la catóptrica de las propias constricciones que posee el diseño de estas arquitecturas de interacción. El marco de la interfaz (también presente en el espejo) impone sus propios límites a la imagen que el usuario produce y consume de manera simultánea. Su diseño, aparentemente inocuo, puede inducirnos a pensar que incluso brinda al usuario las herramientas necesarias para que el contenido con el que las nutre sea el resultado de «una construcción calculada donde el sujeto mantiene cierto control» (Baigorri-Ballarín, 2019, p. 609). Desde esa perspectiva, se podría argüir que es este quien decide qué fotos subir, qué filtros escoger aplicar para sacarles más partido, a quién etiquetar, o con qué comentarios o reflexiones contextualizar sus publicaciones.

Sin embargo, esta supuesta «libertad» para el autodiseño de su propia imagen es relativa. Nuestra interacción diaria con las interfaces al servicio de nuestra autorrepresentación en línea las ha vuelto más familiares a nuestros ojos, favoreciendo así que naturalicemos la principal función de su diseño: facilitar de forma masiva la experiencia «personalizada» de estar online, quedando en contrapartida reducidas a una matriz de estandarización de los usuarios (siendo, tal vez, la retícula de *Instagram* el ejemplo más representativo):

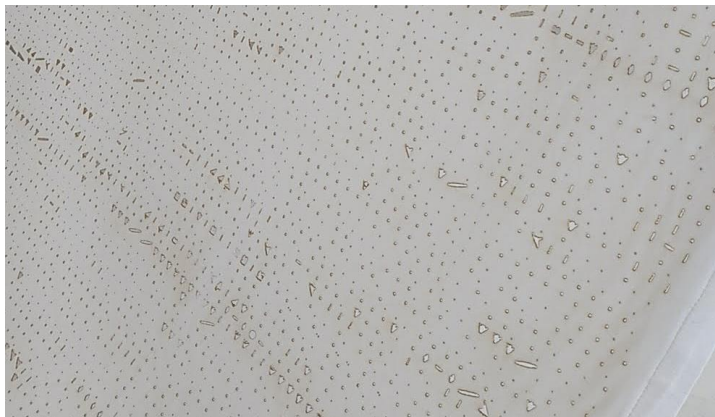
Las formas cuadradas y geométricas son características de la arquitectura, entendidas como configuraciones arbitrarias que organizan el espacio vital: cuadrados, rectángulos y otras formas geométricas lograron subyugar el individualismo humano y simplificaron nuestra vida social de una manera asombrosamente fácil y simple (Grzeszykowska y Smaga, 2004, como se citó en Matesanz y Ríos-Coello, 2021, p. 227)

Asimismo, dicho diseño responde a la necesidad de dinamizar e identificar el flujo de datos que se produce diariamente con su uso. Por ello, las acciones y los comportamientos de sus usuarios se ven conducidos bajo estos parámetros de manejabilidad. De aquí se desprende una relación de dependencia con las usabilidades preconfiguradas que encuentra similitudes con la superficialidad de la experiencia frente al espejo.

El peso que se adivina en las usabilidades preconfiguradas de este tipo de plataformas es explorado por Elisa Cuesta. En 2020, la artista presenta en la madrileña Sala de Arte Joven de Avenida de América su autorretrato bajo el título *Skeens* (2019) [Figura 4], acrónimo entre Skin, (piel), y Screens (pantallas),

compuesto de diversas piezas que materializan sus últimos diez años de habitar *Facebook*, y que han quedado reducidos a meros datos cuantitativos. A través del textil como principal material, y mediante procedimientos tales como el troquelado por láser (que recuerda a las antiguas tarjetas informáticas) [Figura 3], corporeiza esa información decisiva en la autorrepresentación del usuario en línea.

Figura 3. Detalle de *Skeens*, Elisa Cuesta (2019).



Fuente: Imagen tomada por el autor en *Muestra de Artes Plásticas del Principado de Asturias y Premio Labjoven_Los Bragales*, en Sala de Arte Joven, Madrid (noviembre de 2020)

Distingue tres naturalezas distintas: en primer lugar la producida por el propio individuo a través de sus posts, sus fotos de perfil o las fotos de su biografía; en segundo lugar, la información que deriva de la interacción del sujeto con los demás usuarios de la red social, como los mensajes enviados, los comentarios recibidos, o las reacciones al contenido subido; y por último la información pasiva generada por *Facebook* como registro de la actividad del individuo, una suerte de estadística de los posts que han tenido más éxito, los lugares donde más clics se han hecho, efemérides de acontecimientos subidos o mensajes estandarizados de felicitación a amigos. A todo ello la artista le confiere una interfaz tangible alternativa para facilitar su percepción y concienciar al espectador.

Figura 4. Elisa Cuesta, *Skeens* (2019).



Fuente: Imagen tomada por el autor en *Muestra de Artes Plásticas del Principado de Asturias y Premio Labjoven_Los Bragales*, en Sala de Arte Joven, Madrid (noviembre de 2020)

Por otro lado, parte de las dinámicas de revelar y ocultar la imagen, así como la cuestión de la catóptrica se corresponden con los diferentes niveles de visibilidad de la interfaz. Fanny Georges (2010, a) entiende la interfaz como la metáfora de una casa, «métaphore du chez-soi» (p. 1), cuyas ventanas acristaladas que dejan penetrar la luz y sus muros opacos se corresponden con la transparencia que el usuario elige dar a sus datos al introducirlos en su perfil: «una estructura de puesta en visibilidad comparable a una casa y, para ser más precisos, a un hogar, dibujando un límite entre un interior y un exterior» (p. 4).² Georges (2010, a) no es la única que hace hincapié en el aspecto arquitectónico que se intuye en las plataformas con las que interactuamos diariamente y en las que renegociamos nuestra propia imagen. La analogía de las ventanas la emplea asimismo Leyre Marinas (2019), quien concibe *Instagram* como «un mundo digital, dispar e interconectado» cuyas cuentas de usuarios se asemejan a ventanas desde las cuales se produce y reproduce el contenido en línea (p. 194). Al igual que el espejo, la ventana también posee unos marcos que acotan la porción de información que nos devuelven. No obstante, puede que quien tal vez encuentre mayor resonancia con la métaphore du chez-soi sea el «cuarto propio conectado» que propone Remedios Zafra (2010) y que retoman Matesanz y Ríos-Coello (2021), donde se redefinen los límites de nuestra privacidad en el contexto de la hiperconexión virtual. En palabras de éstas últimas, se trata de «un espacio poroso y abierto que alberga la intimidad del hogar, pero está ligado y tiene acceso a diversos eventos y circunstancias que suceden fuera de él» (p. 222).

Por otro lado, el juego de visibilidades que trae consigo esta forma de ventana indiscreta también se adivina en lo que reside detrás de la pantalla, pero que nos resulta inaccesible: el desarrollo del código, así como la vasta cantidad de datos producidos que, estando cifrados devienen ilegibles:

Como si la interfaz fuese un espejo de esos que permiten pasar parte de la luz hacia su lado trasero[...], dada su posición intermediaria, diferencia dos espacios: uno que sólo refleja las interacciones preconfiguradas del usuario devolviéndole su misma imagen sin dejar escapar nada más allá que la propia refracción; y el otro de los extremos, la visibilidad absoluta (Tourón, 2017, p. 358).

Saber interpretar esos datos equivaldría a traspasar el espejo.

6. Identidades algorítmicas

El dato (procedente del latín, *datum*, lo dado) (Tourón, 2017, p. 136) únicamente cobra sentido al ser introducido en un sistema o cartografía sin presentar fricción alguna cuya gestión está orientada hacia unos objetivos determinados: *quaesita*, «lo buscado» (p. 401). Por tanto, podríamos definir el Big Data como el almacenamiento y procesamiento de grandes cantidades de datos con el fin de volverlos inteligibles y útiles. Así, el dato posee la característica consustancial de «agregado», en tanto que únicamente cobra sentido al formar parte de un conjunto en el cual se articula bajo categorías y preceptos que le son previos. Esta labor de gestión de información es llevada a cabo por patrones algorítmicos, que favorecen y posibilitan la automatización de procesamiento de datos.

Diferentes datos, unos obtenidos y otros calculados, unos medidos y otros extrapolados, todos ellos en un conjunto conformando una nueva unidad; y, de este modo, incluso datos pasados que habían sido desestimados -por tratarse de formas subjetivas de conocimiento, saberes subyugados- habiendo pasado desapercibidos, se tornan válidos y son privilegiados ontológicamente al articularse sin fricción en el conjunto total (Tourón, 2017, p. 406).

En este procedimiento puramente mecánico su función consiste en buscar patrones, simplificar conjuntos, revisar preceptos o desarrollar estrategias de clasificación de la masa de información dada. La creciente inteligencia en la tecnología ha permitido reducir la intervención humana (Contreras y Marín, 2022, p. 629) en una tarea que le sobrepasa, gracias a la aparición de los algoritmos de aprendizaje automático, capaces de reformular sus bloques a través de datos, y susceptibles de hacer extrapolaciones al futuro. Los algoritmos de aprendizaje no supervisado, también conocidos como *data mining*, analizan grandes cantidades de datos con la voluntad de extraer patrones previamente

² Texto original: «Une structuration de mise en visibilité comparable à une maison et plus précisément à un chez-soi, dessinant une limite entre un intérieur et un extérieur» (Georges, 2010, a: 4).

desconocidos, de tal manera que esta información pueda transformarse en una estructura inteligible para su futuro uso y explotación. La diferencia de aquellos cuyo aprendizaje es supervisado radica en que éstos últimos están entrenados por una primera muestra de datos previamente procesada, para ser, de este modo, capaces de extrapolar lo aprendido a casos futuros.

¿Qué supone esta autonomía interpretativa? Nos encontramos ante una realidad que se explica a sí misma. Los algoritmos, al haber legitimado en ellos la tarea gestora de la información que producimos y nos determina, gozan de un papel creador de realidad y subjetividades. Filtrando, limitando, etiquetando y clasificando la heterogeneidad que envuelve a cada usuario condicionan sobremanera la formulación de identidades algorítmicas al producir, acotar, definir y adjudicar determinados perfiles, roles o discursos sobre los individuos conectados. A través de la performativización de esas categorías por parte de los usuarios se da un proceso de significación al asumir por su parte estos discursos, convirtiéndose la representación de sí en el entorno digital en un terreno de ejercicio del poder: «la mecánica del poder que persigue a toda esa disparidad no pretende suprimirla sino dándole una realidad analítica, visible y permanente: la hunde en los cuerpos, la desliza bajo las conductas, la convierte en principio de clasificación y de inteligibilidad, la constituye en razón de ser y orden natural del desorden» (Foucault, 1980, p. 57).

No se trata de una implantación del discurso inteligible sobre el cuerpo de manera externa. Hemos visto que el poder cobra forma en el preciso instante en el que se da tal asunción, pero ésta es llevada a cabo por el propio individuo, y no como una imposición, sino en un proceso «mediante el cual un sujeto asume, se apropia, adopta una norma corporal, no como algo a lo que, estrictamente hablando, se somete, sino, más bien, como una evolución en la que el sujeto, el "yo" hablante, se forma en virtud de pasar por ese proceso de asumir» (p. 19).

7. Conclusiones

Echando la vista atrás, y teniendo presentes los objetivos con los que arrancamos nuestra investigación, confirmamos, llegados a este punto, nuestra hipótesis principal: la existencia de una correspondencia especular entre el mundo que habitamos y aquel que llenamos con nuestras virtualizaciones. Un mundo en clave de unos y ceros que crece al ritmo de nuestras pulsiones vitales y hacia el que es susceptible que migren nuestros impulsos por autorrepresentarnos.

Esta circunstancia favorece el empleo de la metáfora del espejo para explicar la experiencia mantenida por el usuario frente a los reflejos de sí que le devuelven las plataformas con las que interactúa diariamente y que nutre de contenido. A pesar de la disparidad intuible entre la naturaleza de nuestra imagen rebotada en el cristal del espejo, y aquella producida de forma electrónica, la teoría de los regímenes escópicos de José Luis Brea nos sugiere la pertinencia de la comparación buscada, al indicar que ambos tipos pueden convivir entre sí sin fricción alguna, quedando así confirmada la primera de las hipótesis específicas con el cumplimiento del primer objetivo.

Al mismo tiempo, en nuestra segunda hipótesis se relacionaba la cascada de autorrepresentaciones en que se ve envuelto el usuario con el potencial que posee toda forma de representación para crear realidades. Detrás de la hipertrofia de datos que nos invita a generar la lógica de funcionamiento de las plataformas con las que interactuamos diariamente, adivinamos una necesidad oculta de autoafirmarse en todo momento, apremiada por el miedo que infunde la aniconicidad: todo aquello que no posee imagen es como si no existiera. Esta acuciante condición sine qua non responde al segundo de los objetivos, confirmándose así la segunda hipótesis. Esta afirmación nos invita a desconfiar de la tradicional correspondencia entre lo real y su doble planteada en el tercer objetivo, donde la frontera del cristal y la pantalla, otrora diferenciación de dos mundos escindidos, se diluye en pos de un hibridismo donde únicamente cabe hablar de simulacros para referirnos a la indistinción entre el individuo y sus múltiples virtualizaciones, satisfaciendo de este modo la tercera de nuestras hipótesis.

Advirtiendo el influjo que éstas últimas ejercen sobre nuestra autopercepción, nuestra cuarta hipótesis derivaba su atención hacia la morfología de los dispositivos que nos las devuelven, que, al igual que la curvatura de la superficie de los espejos, es capaz de modular y distorsionar su carácter. Así pues, queda confirmada con el cumplimiento del cuarto objetivo, gracias al cual nos queda claro que el diseño de las interfaces será de todo menos inocente, al estar pensado para favorecer de forma masiva la experiencia, como ya apuntamos anteriormente, «personalizada» del estar en-línea, dependiente de las usabilidades preconfiguradas y reducida a una matriz de estandarización de usuarios.

Confirmada la opacidad de gestión de nuestra información en estas plataformas que creemos al servicio de nuestra autoafirmación como individuos, la quinta de las hipótesis avanzaba que tras la pantalla se adivinaba una suerte de «gubernamentalidad algorítmica» (Sadin, 2018, p. 137). Este fenómeno, como hemos podido comprobar, no es únicamente visible en la asunción inconsciente de los discursos sobre nuestros cuerpos, ni tampoco reducible a un confiar esa gestión de datos a una tecnología de mayor eficacia y potencia; sino en función de la *quaesitas*, en la explotación eficiente de datos con la voluntad de sacar rentabilidad a toda esa información para desarrollar tanto estrategias de mercado como estrategias políticas. Sin ir más lejos, remitámonos a la comparecencia del fundador de Facebook, Mark Zuckerberg, ante el Senado por el caso de Cambridge Analytica³, la consultora que tuvo acceso a los datos de 87 millones de usuarios de la red social sin que ellos lo supieran. El botón informativo fue decisivo para el resultado de las elecciones presidenciales estadounidenses del 2016, y también fue explotado por las plataformas partidarias del Brexit en Reino Unido.

Añadiendo la dimensión digital en este tipo de plataformas al resto de modalidades que pueda abarcar la representación que uno se hace de sí mismo, podemos observar una notable pérdida de control sobre estos procesos auto-afirmativos de la identidad donde el sujeto adquiere un prósoyon más configurador que configurado, confirmando así la quinta hipótesis con el cumplimiento del último de los objetivos. Consumiendo la propia imagen que se le devuelve de su participación en estas arquitecturas virtuales de interacción, el usuario se auto-parasita performativizando lo que cree su imagen especular inmediata, incorporándose de este modo a una modulación híper-mediada: «la Red hizo de la pantalla: ventana, espejo, pizarra y panóptico» (Zafra, 2010, p. 16).

No obstante, somos conscientes de que quedan flecos sueltos al concluir este artículo, los cuales pueden abrir vías en las que seguir profundizando en futuros estudios. Por un lado, sería interesante observar cómo el usuario se auto-parasita bajo el análisis de lo que Eli Pariser denomina «efecto burbuja» (2017), una función algorítmica decisiva en el contenido que consumimos y proyectamos en línea que, en palabras de Juan Martín Prada (2018), «invita [al usuario] a encerrarse cada vez más en su particular burbuja personal de información, conformada por filtros que se ajustan a nuestras propias actividades ideológicas y ámbitos específicos de interés y consumo» (p. 79). Otra posible vía en la que seguir profundizando es la de la producción artística como dispositivo capaz de producir subjetividades y operar en el subconsciente e imaginario colectivos. Los ejemplos escogidos en este texto nos sugieren que los artistas son cada vez más conscientes de las problemáticas que encierra el fenómeno de la autorrepresentación en línea, el cual no se detiene únicamente en la parcela de la autopercepción individual, sino que repercute colateralmente sobre las identidades colectivas, un terreno en disputa y fecundo, que sin duda ha marcado las primeras décadas de nuestro siglo.

³ El día 10 de abril de 2018.

Referencias

- Azara, P. (Ed). (1997). *L'Ultima Mirada*. [Catálogo de la exposición celebrada en Barcelona, MACBA, del 17/10/1997 al 06/01/1998]. Museu d'Art Contemporani de Barcelona, Lunwerg Editores.
- Alemany, V. (2020). El rostro líquido: de la fisiognomía académica de las emociones a la fisiología sustancial de las pantallas en el arte contemporáneo. *Arte, Individuo y Sociedad* 32(1), 195-210. <https://doi.org/10.5209/ARIS.62973>
- Araújo, P. (2015). *Time Out*. [Instalación] Zaragoza: Centro de Arte y Tecnología ETOPIA.
- Ayerbe, N., Cuenca, J. (2019). El *selfie* como performance de la identidad. Explorando la performatividad de la auto-imagen desde el arte de acción. *Papeles del CEIC*, 2019/2, 1-16. <http://dx.doi.org/10.1387/pceic.20260>
- Baigorri-Ballarín, L. (2019) Identidades robadas. Arte, apropiación y extimidad en la vida online. *Arte, Individuo y Sociedad* 31(3), 605-624. <https://dx.doi.org/10.5209/aris.61417>
- Baltrusaitis, J. (1988). *El espejo. Ensayo sobre una leyenda científica: revelaciones, ciencia ficción y falacias*. Miraguano, Polifemo.
- Baudrillard, J. (2005). *Cultura y simulacro*. Kairós.
- Baudrillard, J. y Calabrese, O. (2017). *El trompe-l'oeil*. Casimiro.
- Borges, J. L. (2018). *El hacedor*. Penguin Random House.
- Brea, J. L. (2010). *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image*. AKAL.
- Contreras, F. R. y Marín, A. (2022). La visualidad algorítmica: una aproximación social a la visión artificial en la era post internet. *Arte, Individuo y Sociedad* 34(2), 627-647 <https://dx.doi.org/10.5209/aris.74664>
- Cuesta, E. (2019). *Skeens*. [Instalación]. Madrid: Sala de Arte Joven de Avenida de América.
- De Diego, E. (2011). *No soy yo. Autobiografía, performance y los nuevos espectadores*. Siruela.
- Flechoso, R. (2022). El rostro del artista en disputa. Un acercamiento a la autorrepresentación desde la ecología. En T. Raquejo y V. Perales (Eds.), *Arte ecosocial. Otras maneras de pensar, hacer y sentir*. Plaza y Valdés.
- Figueras-Ferrer, E. (2021). Reflexiones en torno a la cultura digital contemporánea. Retos futuros en educación superior. *Arte, Individuo y Sociedad* 33(2), 449-466. <https://dx.doi.org/10.5209/aris.68505>
- Fontcuberta, J. (2016). *La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía*. Galaxia Gutenberg.
- Foucault, M. (1980). *Historia de la sexualidad 1. La voluntad del saber*. Siglo Veintiuno.
- Georges, F. (2010a, Agosto). La construction de soi médiée par ordinateur: apprentissage et interactivité. En *Ludovia 2010: Créativité et interaction*. Aix-lès Thermes. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01575177/document>
- Georges, F. (2013a, Octubre 7). De l'identité numérique aux éternités numériques. En *Sixième Université d'automne des RAMM. Les Nouvelles technologies*. Aix-les bains. <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01576152/document>
- Georges, F. (2013b). L'avatar comme opérateur du sentiment d'immersion: figures et métaphores. En R. Bourassa y L. Poussant (Eds.), *Avatars, personnages et acteurs virtuels* (pp. 1-20). Prensas de la Universidad de Québec. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-03348442/document>
- Georges, F. (2017). La blessure de l'Homme-trace. Étude du spectre de la page de profil. En Galinon-Mélenec, B. (Ed.), *L'homme-trace. Des traces du corps au corps-trace*. (pp. 125-141). CNRS Éditions. <https://books.openedition.org/editions-cnrs/29872>
- Georges, F; Sallantin, J. y Seilles, A. (2010b). Des illusions de l'anonymat: les stratégies de préservation des données personnelles à l'épreuve du web 2.0. En *Terminal. Technologie de l'information, culture et société*. 105(1) (pp. 97-107). L'Harmattan / CREIS. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01575192/document>
- Graves, R. (2011). *Los mitos griegos 1*. Alianza.
- Hernández-Serrano, M^a J., Renés-Arellano, P., Campos Ortuño, R. y González-Larrea, B. (2021). Privacidad en redes sociales: análisis de los riesgos de auto-representación digital de adolescentes españoles. *Revista Latina de Comunicación Social*, 79, 133-154. <https://www.doi.org/10.4185/RLCS-2021-1528>

- Hung, K., Lee, N.A., Peng, K., Sui, J. (2021). Profile Pictures in the Digital World: Self-Photographs Predict Better Life Satisfaction. *International Journal of Environmental Research and Public Health* 18, (6667), 1-10. <https://doi.org/10.3390/ijerph18126667>
- Lacan, J. (1990). *Escritos 1. Siglo Veintiuno*.
- Lucrecio (1990). *De la naturaleza de las cosas*. Cátedra.
- Madariaga-López, I., Cilleruelo, L. (2020). Educar en tiempos de *selfies*: hacia el *antiselfie*. *ArtsEduca* 27, 114-127. <http://dx.doi.org/10.6035/Artseduca.2020.27.9>
- Marinas, M. (2019). Instagram: Donde Millennials, Generación Z, McLuhan y Bolter se cruzan, en *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación* 24, 187-201. <http://dx.doi.org/10.5209/ciyc.64641>
- Martín-Prada, J. (2018). *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*. AKAL.
- Matesanz, C., Ríos-Coello, Y. (2021) La construcción sensible del espacio privado en la modernidad líquida: el cuarto propio conectado. *Arte, Individuo y Sociedad* 33(1), 217-235. <https://dx.doi.org/10.5209/aris.67954>
- Minch, M. (2019). *Self-portrait* [Instalación]. Madrid: Sala Amadís.
- Murolo, N. L. (2015). Del mito de Narciso a la *selfie*. Una arqueología de los cuerpos codificados. *Palabra Clave*, 18(3), 676-700. <https://dx.doi.org/10.5294/pacla.2015.18.3.3>
- Ovidio (2011). *Metamorfosis*. Alianza.
- Pariser, E. (2017). *El filtro burbuja: cómo la web decide lo que leemos y lo que pensamos*. Taurus.
- Rabadán-Crespo, A. V. (2016). *Selfie* y la impronta visual: el autorretrato 3.0 representación, presentación, corporealización. *Icono* 14(2), 25-47. <https://dx.doi.org/10.7195/ri14.v24i2.952>
- Rosset, C. (1993). *Lo real y su doble*. Tusquets.
- Sadin, E. (2018). *La humanidad aumentada, La administración digital del mundo*. Caja Negra.
- Tourón-Rodríguez, R. (Dir. De La Colina-Tejeda, L.) (2017). *Arte y medios: tácticas de Resistencia (1932-2016)* [Tesis doctoral] Universidad Complutense de Madrid. E-Prints Complutense (Repositorio Institucional de la UCM). 49593. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/49593>
- Vaquero-Cañestro, C. (2022). El *antiselfie*: una propuesta artística y educativa alternativa al relato mediático en la formación de maestras y maestros. *Arte, Individuo y Sociedad* 34 (2), 541-561, <https://dx.doi.org/10.5209/aris.74543>
- Zafra, R. (2010). *Un cuarto propio conectado: (ciber)espacio y (auto)gestión del yo*. Fórcola