

{ El retorno artificial de lo efímero: Las *live stories* y el deseo

{Resumen}

El presente artículo busca presentar la centralidad de las *live stories* en aplicaciones para dispositivos móviles como SnapChat e Instagram, para la creación de un deseo colectivo contemporáneo en términos materiales que se hace ilimitado, ya no en tanto lo *posible* y lo *real*, sino lo *actual* y lo *virtual*.

Palabras clave: deseo, redes, Instagram, virtualidad.

Jorge Esteban Corredor Torres

Pontificia Universidad Javeriana
Estudiante Maestría en
Creación Audiovisual
Colombia

CORRESPONDENCIA AL AUTOR
elparlantemundo@gmail.com

INFORMACIÓN DEL ARTÍCULO
Recibido: 31.10.2018.
Aceptado: 04.12.2018.

• Para citar este artículo • To cite this article • Para citar este artículo
Cortés, D. (2019). El retorno artificial de lo efímero: Las *live stories* y el deseo. {Común-A}, 3(1), 101-122.

Este es un artículo de acceso abierto distribuido bajo los términos de la licencia de Creative Commons 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>), la cual permite su uso, distribución y reproducción de forma libre siempre y cuando el o los autores reciban el respectivo crédito.



The Artificial Return to the Ephemeral: Live Stories and Aspirations

{Abstract}

This article presents the importance of live stories in applications for mobile devices, such as SnapChat and Instagram, for creating contemporary and collective material aspirations that have unlimited possibilities not only in terms of what is *possible* and *real* but what is *current* and *virtual*.

Key words: desire, networks, Instagram, virtuality.

A volta artificial do efêmero: as live stories e o desejo

{Resumo}

Este artigo apresenta a centralidade das *live stories* em aplicativos para dispositivos móveis como SnapChat e Instagram, para criar um desejo coletivo contemporâneo, em termos materiais, que se faz ilimitado, não quanto ao *possível* e ao *real*, mas sim quanto ao *atual* e ao *virtual*.

Palavras-chave: desejo, redes, Instagram, virtualidade.

*And when it rains / You're shining down for me
And I just can't get enough / And I just can't get enough
Just like a rainbow / You know you set me free
And I just can't get enough / And I just can't get enough.*

—Depeche Mode (*Just can't get enough*, 1981)



Antecedentes: la búsqueda de la liberación

En 1897 Émile Durkheim (1992), intrigado por la incidencia de la economía en las tasas de suicidio en Europa, postula el tipo de *suicidio anómico*, según el cual, quitarse la vida es una decisión basada en la ausencia de límites frente al deseo:

Ningún ser vivo puede vivir, mucho menos vivir feliz, si no tiene los medios necesarios para cubrir sus necesidades. Si se le exige más de lo que puede conceder siempre estará a disgusto y no dejará de sentir dolor. (...) si nada la contiene desde fuera, no puede ser por sí misma sino una fuente de tormentos. Porque los deseos ilimitados son insaciables por definición y, no sin razón, se ha considerado que la insaciabilidad es patológica. Puesto que nada los limita, sobrepasan siempre e indefinidamente los medios de los que disponen; nadie sabría calcularlos, pues una sed inextinguible es un suplicio perpetuamente renovado. (pp. 198-199)

El fragmento anterior me permite insinuar que, aunque el deseo indefinible se nos presenta como norma en nuestro tiempo, este es un comportamiento definido y estudiado desde la modernidad, y que ha acompañado al ser humano a lo largo de su existencia viéndose acrecentado con la ampliación del *imaginario*, es decir,

con el consumo cada vez mayor de imágenes por la dirección en que ha evolucionado la técnica desde entonces. Para ver esta insaciabilidad en el corazón de la modernidad podemos considerar el caso de Flaubert, quien se comporta como un personaje típico de su época al decir: «Tengo ganas de conocer a los lapones, la India, Australia. ¡Ah, la tierra es hermosa! ¡Y morir sin haber conocido la mitad!» (Virilio, 1996, p. 90). La difusión de imágenes desde entonces ha generado una pulsión incesante por el *no estar*, es decir, una impermanencia el espacio-tiempo y la búsqueda de expansión para estas dimensiones. Ya lo han visto autores como Kracauer (2008), al interesarse en sus estudios por el surgimiento del turismo como práctica efectiva en el XIX con la promesa de una «aventura segura», oxímoron potencialmente posible gracias a agencias especializadas, novelas, fotografías, pintura y cine; en total, imágenes del mundo que permiten ampliar el espectro de la posibilidad y, por tanto, de lo deseable.

Se puede pensar así: si el humano desea lo ordenado y repugna lo caótico —por su incapacidad para comprenderlo y hacerse con ello—, este solo ampliará sus límites de deseo en la medida en que se relativiza su idea de lo exótico y esto, a su vez, solo será posible si logra controlar o, en cuanto menos, tener

cierta sensación de control de las dimensiones espacio-temporales del objeto. Viéndolo de nuevo en la modernidad, podemos leer a Flaubert diciendo: «El movimiento me repugna» al tiempo que, en la *Tentación de San Antonio* pregunta «¿No estás cansado del cuerpo que pesa sobre tu alma y la dobla como una celda demasiado estrecha? Destroza entonces tu carne... la carne de la que huimos y a la que execramos» (1874, citado por, Virilio, 1996, p. 91), dejando en claro que lo que le resulta detestable —y con él a sus contemporáneos— es el entretiem po que le exige su condición corporal para llegar al lugar-objeto imaginado; como lo afirma Mary Ann Doane (2012): la modernidad «se percibía como una exigencia de tiempo» (p. 18). De ahí la rápida difusión de relojes de bolsillo en la última década del XIX —doce millones para una población de cincuenta y dos millones de personas en Alemania— (Lamprecht, citado por Doane, 2012, p. 18), sin que esto pueda dejar de interpretarse como una exigencia de vida. Es decir, el tiempo no es un fin si no es tiempo vivido. Asimismo, podemos recordar inventos decimonónicos como la cámara fotográfica (1826), el ascensor (1851), el teléfono (1854), el fonógrafo (1878), el automóvil (1885), el gramófono (1888), el avión (1890) y el cinematógrafo (1894), que buscan

responder a este afán generalizado por expandir el tiempo el espacio vivido.

La imagen es y ha sido el medio potencialmente predilecto para el dimensionamiento del mundo pues, dados sus avances técnicos, la representación de lo real y lo realizable se funden cada vez más, haciendo de uno la imputación del otro. Es en la imagen donde se abre el humano a la posibilidad de exteriorizar el tiempo y el espacio que vive.

Frente al suicidio anómico en Durkheim debo aclarar que, más allá de ser un asunto de riqueza, se trata de la incapacidad para limitar racionalmente el deseo, y que este, a su vez, no se encuentra estrictamente ligado a la ilimitada capacidad adquisitiva. Resalte-mos la distinción entre capacidad adquisitiva y la capacidad de deseo, recordando que el rey medieval no se suicida con la frecuencia con que lo hacen los burgueses del siglo XIX pues, a despecho de su riqueza, sus límites de clase y lugar solo le permiten adquirir imaginarios específicos correspondientes a sus posibilidades; en cambio, el burgués moderno comienza a conocer el mundo gracias a la imagen técnica y, con ello, a desear aquello que desborda su condición humana en términos de espacio-tiempo. Para ahondar en esta distinción resulta importante revisar la

obra de Norbert Elias, sobre todo, *El proceso de la civilización...* (2015).

Luego de este breve tratamiento de la tendencia en el consumo de imágenes desde el XIX, con el ejemplo de Flaubert, veamos el seguimiento histórico de su uso desde las posiciones de Eckerman y Goethe, citadas por Fontane, como síntesis de las antípodas existentes en la modernidad frente a la representación de sí. Fontane afirma que «el alemán vive para vivir, el inglés vive para representar. El alemán vive para sí, el inglés vive para los demás» (Fontane, 1854, citado por Elias, 2015, p. 82) y, en consecuencia, cita a Goethe (alemán del siglo XIX), quien dice: «Yo expreso abiertamente mis declaraciones y aversiones personales», comparándolo con Eckerman (inglés del mismo tiempo), quien a su vez afirma que «es preciso tratar de armonizar con los demás incluso aunque a uno no le guste» (Fontane, 1854 citado por Elias, 2015, p. 82). Seguir ambas posturas permite, como se mostrará a lo largo del texto, dimensionar el espectro de usos que en la actualidad se hace de la imagen en redes sociales y los tipos de usuarios en estas, dándoles un lugar histórico sin crearlas una novedad desbordante.

La apariencia mediante la propia representación es una herramienta de socialización con un pasado extenso en el tiempo y, aunque la tradición del retrato en su totalidad da cuenta de ello, me permito recordar un par: en primer lugar, el *Matrimonio Arnolfini* de Jan van Eyck (figura 1), pues nos obliga a preguntar la pertinencia de cada objeto en la escena que, en suma, dan cuenta de una clase social específica y dejan testimonios de la presencia del autor en el lugar con un claro «Jan Van Eyck estuvo aquí» sobre el espejo. Además, el *Retrato de la Duquesa de Alba* de Francisco de Goya (figura 2) hace uso de símbolos novedosos y sutiles como la escritura del nombre ‘Goya’ tanto en la arena como en el anillo. La reutilización de estos y muchos otros símbolos de la tradición ha dado pie a las maneras convencionales de representarse, llegando así hoy a su uso en las *selfies* que, al ser producidas por el mismo personaje que es representado, llevan a la objetivación de la autorrepresentación subjetiva y, gracias a la evolución técnica, abarcan la totalidad de la red haciendo que el receptor sea indeterminado, pero los códigos sean los mismos. El gesto de Goya con la duquesa se

puede ver repetido en el *tag* contemporáneo y la importancia que Jan van Eyck le da al lugar y a los objetos se retoma en la posibilidad de geolocalizar nuestras fotografías con Snapchat e Instagram.

Figura 1. *Matrimonio Arnolfini*



Nota. Jan Van Eyck. *Arnolfini Portrait*, 1434. Imagen de dominio público.

Figura 2. *Duquesa de Alba en duelo*



Nota. Francisco Goya. *Duquesa de Alba*, 1797. Imagen de dominio público.

Quien se enfrenta a sus redes sociales desde la posición de Eckerman busca insertar en la red únicamente sus visiones de lo público; asimismo, incentiva al debate y sobrestima el espacio virtual al nivel del ágora contemporáneo. En consecuencia, los personajes que participan en política y en la vida académica tienden a usar Twitter, Facebook, YouTube o blogs especializados. Quien navega con la postura de Goethe hace de las

representaciones de su mundo más personal un asunto público y global, insertando su imaginario en el de los demás, ampliando así sus posibilidades y redefiniendo sus necesidades; hacen uso de las redes sociales que ingresan en la cotidianidad y que permiten agenciar públicamente la *vida privada*, esto es: Instagram, Snapchat, Tinder, etc.

La infinitud de posibilidades fue la causa del *suicidio anómico* en el siglo XIX y se ve normalizada con el tiempo en la ampliación ilimitada del deseo que, dada la imposibilidad de la imagen para mostrar más allá de la materia física del mundo, es siempre un deseo material. Los cuestionamientos que presento en este artículo corresponden tanto a usos de la imagen naturalizados por su masificación como a la sensación de desarraigo entre las personas y los imaginarios construidos en torno a ellas que encarna la generación a la que pertenezco. Es importante dejar en claro que parto de la posición de usuario y consumidor (no productor) de *live stories* sin que esto me motive a minimizar sus consecuencias; por el contrario, es necesario que al diagnosticarlas se las trate como las fuentes primarias del futuro para el estudio de los personajes de nuestro tiempo, pensando que —guardadas las dimensiones— será lo

mismo Twitter que encíclicas hológrafas y la conjunción Snapchat-Instagram que un álbum fotográfico.

La memoria y el deseo

La memoria humana actúa como el bastón blanco de aquel que viendo no sabe a dónde ir; es el recurso primordial para relacionarse con el mundo y no errar infinitamente. Así, no solo se deposita en ella lo que *es* sino lo que *podría ser o es en potencia* y que, en consecuencia, también *es*. Se memoriza tanto el rostro del padre como el del bisabuelo y, aunque uno se haya *experimentado* y el otro se haya *descrito*, ambos construyen nuestra existencia y nuestra visión del mundo de la misma manera en que un niño, antes de su primera relación sexual, desea el sexo mediante la pornografía y los relatos de adultos que alimentan su excitación curiosa de lo que para él no ha podido *ser*. Este proceso de constitución de la subjetividad desde las imágenes y los imaginarios es en Pierre Lévy (1999) el *Resplandecimiento* que se hace cuerpo social y se apodera de comportamientos individuales en un proceso autotélico. En palabras de Lévy:

El cuerpo sale de sí mismo, adquiere nuevas velocidades, conquista nuevos espacios. Se vuelca al exterior y transforma la exterioridad técnica o la alteridad biológica en subjetividad concreta (...). Mi cuerpo personal es la actualización temporal de un enorme hipercuerpo híbrido, social y tecnobiológico. El cuerpo contemporáneo es como una llama. Con frecuencia es minúsculo, aislado, separado, casi inmóvil. Más tarde, sale fuera de sí mismo, intensificado por los deportes o las drogas, se confunde con un satélite, eleva brazos virtuales en el cielo, a lo largo de las redes de salud o de comunicación. Entonces se ata al cuerpo público y arde con el mismo calor, brilla con la misma luz que otros cuerpos-llamas. Luego regresa, transformado en una esfera casi privada, a veces aquí, a veces en todas partes, a veces en sí mismo, a veces mezclado. Un día se separa completamente del hipercuerpo y se apaga. (p. 32)

Por tanto, aunque se suele considerar que para que algo fuera deseable a finales del siglo XIX debía presentarse materialmente, lo que Durkheim estaba advirtiendo era

la brecha enorme —aun entonces— entre la *realidad* y la *posibilidad* de las cosas vistas cuando el cuerpo se enfrenta a la imagen y los imaginarios del mundo. Lo posible es —en diferencia con lo virtual— ya constituido «un real fantasmagórico, latente. (...) Idéntico a lo real: solo le falta la existencia» (Levy, 1999, pp. 17-18). Para enfrentarnos al mundo optamos constantemente por ser fieles a la posibilidad, eso que, de no ser nuestro, nos enfrenta a preguntarnos: «si es, ¿por qué no ha de *ser* para mí?». Atlantis o la leyenda de El Dorado parecen casos hiperbólicos de lo posible; sin embargo, cientos de humanos se han comportado como Ulises buscando hacerse de aquello que recuerdan sin haberlo experimentado. ¿Por qué puede el recuerdo crear en nosotros aspiraciones y deseos si se trata tan solo de imaginarios ajenos a nuestra experiencia? Recordemos que, sea una imagen un texto o una descripción oral, el recuerdo siempre se acompaña del juicio de valor de quien lo trae a colación. Nos dijo Dziga Vertov: «Yo soy la máquina que les muestra el mundo *tal como únicamente yo lo veo*» (citado por Virilio, 1996, p. 19), y de esa visión nos fiamos nosotros para conocer *los espacios de su tiempo y los tiempos de su espacio*. Guiamos nuestras valoraciones fehacientemente —y no racionalmente— por imágenes e imaginarios haciendo que para el niño pequeño

el sexo sea una idea aprehensible y para el conquistador perseguir El Dorado tenga un valor mucho mayor que perseguir un monte rico de arcillas en Inglaterra.

En este sentido, nuestra relación con la memoria es un acto de fe que determina nuestro espectro de deseo; deseamos tanto como recordamos. Es decir, controlar el deseo es tan difícil como controlar el recuerdo que, a su vez, exigiría un control de lo visto, lo escuchado y lo leído. Esta sumatoria de recuerdos y creencias es producto de un proceso neuronal complejo que se hace posible por procesos físicos entre partes materiales del cerebro humano. Lo anterior es importante ya que, al recordar la memoria como producto de un proceso matérico, podemos dimensionarla externa al *ser* que regula lo imaginable de lo realizable. En palabras de Freud: «la conciencia surge en reemplazo de la huella mnémica»; así «la conciencia no recuerda; su función más importante es la de proteger al organismo frente a un exceso de estímulos» (Freud, 1920, citado por Doane, 2012, p. 33). La exterioridad de la memoria y las dificultades para su regulación se pueden entender desde la dialéctica social de Lévy (1999) que

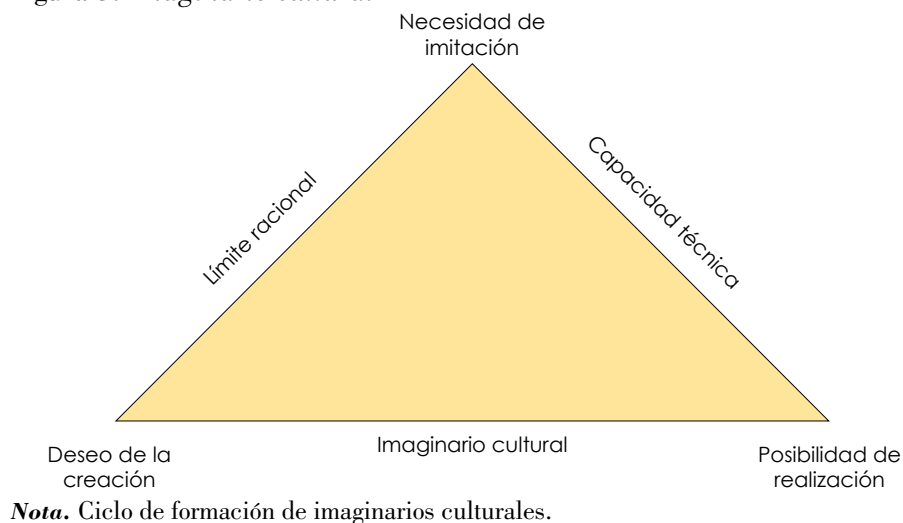
al ser, a su vez, una dialéctica de los signos y una dialéctica de las

cosas nos obliga mutuamente a integrar el punto de vista del prójimo, a significarnos recíprocamente en las negociaciones, los contratos, las convenciones, los tratados, los acuerdos y en las reglas de la vida pública en general. Al colocarnos (virtualmente) en el lugar del prójimo, nos entregamos al juego dialéctico de la sustitución. (p. 73)

La *regulación* de lo posible nos permite dimensionar en el espacio-tiempo individual las imágenes y textos que se nos presentan al localizar el rostro del bisabuelo en un pasado

inalcanzable y el del padre en el presente, o esta hoja en nuestra mano y las hojas de cáñamo de la constitución de Estados Unidos a kilómetros de distancia. Esta racionalización de lo conocido y lo imaginado nos permite plantearnos unos límites en el deseo que, advertía Durkheim, son la única protección posible frente a la frustración e infelicidad que caracterizan al suicidio anómico. Su dificultad es chocante pues exige redefinir nuestras necesidades en medio de las múltiples posibilidades. Así entramos en un diálogo triangular (figura 3) para la formación de nuestros imaginarios culturales y su realización en la vida individual.

Figura 3. *Imaginario cultural*



La técnica

La evolución técnica multiplica —acelera— el número de imágenes posibles para comprimirlas en una misma y única extensión espacio-temporal (vida).¹ Para dimensionar lo anterior, recordemos el anécdota de Paul Virilio (1996):

Quando el presidente Reagan se detuvo en lo alto de la escalerilla del avión presidencial para saludar ante las cámaras a una multitud ausente y un aeropuerto desierto nadie se sorprendió porque había derecho a pensar que su saludo podía dirigirse tanto a los telespectadores sentados frente a sus televisores como a algunos partidarios sobre el terreno. (p. 68)

Asimismo, a nivel de la recepción, podemos ver cómo con la masificación de los dispositivos electrónicos (celulares) la memoria muta su forma de estar. Cada dispositivo, al contar con memoria propia, ha creado una bodega de información a la que podemos acudir según nuestra voluntad. Nos acercamos al sueño del coleccionista pues, sin importar dónde

hemos estado, recordaremos exactamente lo que vio la cámara sin que nada se haga difuso en su difusión. En la práctica, miles de espectadores comprimidos en uno solo y un mismo recuerdo repartido entre ellos. Superficialmente nos podría parecer una gran ventaja el contar con una memoria subordinada a nuestra voluntad; sin embargo, este proceso no implica una extensión de la memoria orgánica sino una pausa en la mayoría de sus procesos y la reasignación de estos a la *memoria digital*. Las imágenes condensadas en el dispositivo, ahora más múltiples y lejanas, nos dificultan la *regulación*, pues generan una sensación de asimetría entre las imágenes (el mundo) y el deseo individual.

El relevo de los procesos mnémicos entre lo orgánico y lo artificial no es nuevo. Como lo recuerda Lévy (1999), siempre estamos asistidos a la hora de pensar: «Las herramientas y los artefactos que nos rodean incorporan la dilatada memoria de la humanidad. Cada vez que los utilizamos apelamos, por tanto, a la inteligencia colectiva» (p. 89). Sin embargo, cuando el problema muta de lo *posible* y lo *real* a lo *virtual* y lo *actual*,² se hace

1 Para una revisión detallada de la evolución técnica de la imagen véase Zielinski (1999) y Márquez (2015).

2 Estos conceptos son estudiados por Lévy en *¿Qué es lo virtual?* (1999), y serán retomados y estudiados según el caso más adelante; sin embargo, entendamos

totalizante y crea una historia que pasará por encima de las demás. Lo anterior nos obliga a retomar el concepto de *representaciones sociales* que deriva de Durkheim y ha sido recuperado por Gilberto Giménez y Sergei Moscovici, quienes lo delimitan como «una forma de conocimiento socialmente elaborado y compartido, que tiene una intencionalidad práctica y contribuye a la construcción de una realidad común en un conjunto social» (Jodelet, 1986, citado por Giménez, 2005, p. 82). Es decir, un proceso avasallador por la homogeneización de la clase media y la imposición de los medios masivos (*mass media*) para los cuales las imágenes y videos producidos y consumidos a través de las *live stories* (que describiremos a detalle posteriormente) han sido indispensables.

Tres de los autores clave en el tema han nombrado de distintas maneras este proceso: en Pierre Lévy (1999) podemos encontrar la

por *actualización* la «solución de un problema (...) invención de una forma a partir de una configuración dinámica de fuerzas y finalidades (...) una producción de cualidades nuevas, una transformación de las ideas, una verdadera comprensión que, por contrapartida, alimenta lo virtual», y lo *virtual* —más claro por su etimología— «procede del latín medieval *virtualis*, que a su vez deriva de *virtus*: fuerza, potencia»; en la filosofía escolástica, «aquello que existe en potencia pero no en acto» (p. 18).

formación de una *conciencia colectiva* a partir de la *inteligencia colectiva*. En Siegfried Kracauer (2008) la creación de una *conciencia contemporánea* que, a diferencia de la de Lévy, parte de la reproducción técnica del objeto nemotécnico pues solo así tiene la posibilidad de ofrecer «de forma ilimitada, un pasaje a la vida del original, y a la vez revelar una exterioridad que en el momento de su dominio es un medio de expresión tan comprensible en general como el lenguaje» (p. 27), y diríamos que aún más que este. Por último, en Virilio, la *soledad múltiple* que, ante la posibilidad de abordar una misma imagen en diversos lugares (el principio sería la sala de cine) crea un aprendizaje común sin una vivencia en la cual decantar lo experimentado con pares o, como en el teatro, con sus mismos creadores. El efecto del proceso, siguiendo a Virilio (1996), será de empequeñecimiento:

Con la aceleración ya no hay el aquí y el allá, solo la confusión mental de lo cercano y lo lejano, el presente y el futuro, lo real y lo irreal, mezcla de la historia, las historias y la utopía alucinante de las técnicas de comunicación (...). Como no hacemos más que pensar dimensiones que el ojo es incapaz de ver, y el espacio y el

tiempo no son para nosotros más que intuiciones, las herramientas de percepción y comunicación podrán realizar esa paradoja de las apariencias que consiste en comprimir la grandeza del universo en un perpetuo efecto de empequeñecimiento. (pp. 45 y 51)

El medio

Snapchat es una aplicación creada en 2011 para teléfonos celulares. En aquel entonces estos ya traían todos una cámara frontal que le permitía al usuario realizar autorretratos con facilidad; es decir, una cámara exclusivamente para la creación de fotografías del contexto del fotógrafo que, en muchos casos, carecen de interés público y al que Eckerman se acercaba con pudor al tiempo que Goethe sentía no tener nada que ocultar. En la cámara, por su indexicalidad, recae la mayor posibilidad para la objetivación del mundo y, por tanto, para el fin último de las representaciones sociales en Denise Jodelet; esto es, la homogeneización colectiva de la memoria, la conciencia y el deseo. Lo que permite la cámara fotográfica es la nueva conceptualización tanto del tiempo como de su representatividad. En palabras de André Bazin (1967), se «embalsama el tiempo; se limita

a sustraerlo a su propia corrupción» (p. 14, citado por Doane, 2012, p. 17). Si esto es así, ¿qué lugar tiene una cámara frontal? Pues bien podría ser la herramienta predilecta para la objetivación del mundo subjetivo.

Snapchat se popularizó por su función de *story*, donde la cámara frontal se activa inmediatamente y permite grabar un video o tomar una fotografía. El contenido, por el diseño de la aplicación, solo puede ser tomado en tiempo real para ser subido a la *historia* donde permanece veinticuatro horas y es visto por toda la red de usuarios que siguen al creador o, en otros casos, puede ser enviado a un contacto con un tiempo ajustable entre tres y diez segundos, para desaparecer una vez el tiempo se ha completado. Estas son las *live stories* que desde 2017 han sido parte de Instagram y Facebook con gran éxito entre sus usuarios. Es importante alertar que, por estar basado en lo efímero, el envío de las *live stories* parece lejano de la *transmisión*, la cual tiene «la intención de desbaratar lo efímero utilizando las prolongaciones (...) las *transmisiones* son empresas de la construcción de duraciones», pues se transmite «para que lo que vivimos, creemos y pensamos, no muera» (Debray, 1997, p. 18) con uno. Sin embargo, el motor del gesto, la intención de mostrar el

presente más inmediato,³ sí busca la inmortalidad de una transmisión. El momento grabado o fotografiado cobra algún sentido en la vida del sujeto y este busca hacerlo público bajo la misma experiencia temporal —efímera— en que fue vivido por él. Por tanto, debemos decir, sin intención de adornar con oximorones la escritura, que la comunicación por medio de *live stories* se basa en una transmisión efímera.

Un estudio realizado por la Universidad de Cornell preguntó a estudiantes la función que cumple en sus vidas esta aplicación. Uno de ellos respondió: «Para informar a otros con quién estoy, dónde estoy. Para compartir información. Para hacer a alguien reír. Reconectarse con alguien» (Xu *et al.*, 2016). En esta declaración la despersonalización del *otro* explica la reconexión con *alguien*. Esta vinculación anónima nos invita a pensar en una ligazón social propia de la masa que, definida por Buck-Morss (2002) como «una

acumulación espontánea de personas, anónimas, fungibles y desarraigadas» (p. 155), impide una lectura de la imagen en clave de lo común. Por el contrario, alimenta el deseo individual pues nos relacionamos con distancia desde el lenguaje y construimos nuestro deseo en lugares lejanos y desconocidos. Además, como sostiene Rivière (2006), compartir fotos «opera al nivel emocional de percepción e incrementa nuestra capacidad de sentirnos y emocionarnos *juntos*» (p. 130) como sociedad pensante y como subjetividades pasivas. El acto de *compartir* es esencialmente individual así (en su deriva) involucre a otros usuarios que se relacionan con el contenido y no con la persona que carga la red.⁴

El consumidor de estas imágenes se encuentra en un espacio expandido donde los videos y fotografías en tiempo real no actúan sobre la subjetividad en términos de causa y efecto racional, sino de causa y afecto emocional, dificultando lo que Lévy (1999) llama *actuar en su entorno*, lo cual es equivalente a

3 Es importante recordar que esta intencionalidad no es del todo voluntaria y ha sido direccionada constantemente por el diseño de interfaz. Kaun y Stierstedt (2014) nos recuerdan que «Facebook ha provisto a sus usuarios con premisas como “¿Qué estás haciendo ahora mismo?” mientras Twitter ha preguntado “¿Qué está pasando?” y Snapchat también facilita esta práctica, pero va más allá, exigiendo a sus usuarios compartir su contexto próximo» (p. 959).

4 Es pertinente Debray (1997) al aclarar: «una red no es un no-territorio, pero una conexidad organizada» (p. 33). La adherencia a estas redes hacen del individuo contemporáneo el nuevo nómada de Lévy (1999), que «en lugar de seguir líneas errantes y migratorias dentro de una extensión dada, salta de una red a otra, de un sistema de proximidad al siguiente» (p. 23).

erigir el mundo común que piensa de una forma diferente en cada uno de nosotros, a segregar indirectamente una cualidad subjetiva, a trabajar en los afectos. ¿Qué decir entonces de la producción de mensajes o de relaciones? He aquí el núcleo de la moral: viviente, actuante, pensante, tejemos incluso la personalidad de la vida de los demás. (pp. 97-98)

Los usos sociales de la imagen, con estos gestos, han adoptado las formas de la cultura de masas sin mayores cuestionamientos, comenzando a creer —falsamente— que una acción de rumbo anónimo e intenciones desarraigadas puede ser una acción social.⁵

En relación con la memoria en las *live stories* es importante hacer notar que la imagen interiorizada ya no aparece como fiable únicamente por su movimiento, sino por su simultaneidad. La realidad presentada al «espectador», en lugar de ser una posibilidad en

potencia, es una posibilidad ya caducada. Vivir se convierte en un acto de contemplación pasiva con múltiples presentes donde se «organiza y crea un sentido del tiempo» (Kaun & Stiernstedt, 2014), basado en «la sincronización *que reemplaza* la unidad de lugar y la interconexión *que sustituye* la unidad de tiempo [énfasis añadido]» (Debray, 1997, p. 22). La regulación racional del deseo frente a estas imágenes se ve limitada, ya que el insumo visual son momentos instantáneos que vemos nacer y morir. Ya no se trata de buscar El Dorado, pues lo que le queda a la memoria es una imagen de otro expedicionario ya bañado en oro y, aunque comparten el mismo tiempo, se distancian en el espacio; en suma, es presente para el otro y pasado para uno. La imagen está condenada a ser deseada en tiempo pasado, frustración pura.

La vitrina que en el siglo XIX operaba como dispositivo de lo posible y estimulaba el trabajo para hacerlo realizable, se ve reemplazada en el siglo XXI por la pantalla del celular que nos expone a lo virtual; eso que, a diferencia de la vitrina, no tiene un lugar fijo ni se correlaciona con el espacio-tiempo en que es deseado y, justamente por su distancia, nos obliga a actualizarnos para acercarnos a ello. Para entender este éxodo al que nos vemos

5 Acción social weberiana la cual «se orienta por las acciones de otros, que pueden ser pasadas, presentes o esperadas como futuras», con la claridad de que «no toda clase de contacto entre los hombres tiene carácter social; sino solo una acción con sentido propio dirigida a la acción de otros» (Weber, 2014, pp. 18-19).

sometidos por la imagen virtual, Lévy cita el caso de Michel Serres y su libro *Atlas* que

ilustra el tema de lo virtual como *fue-ra de ahí*. La imaginación, la memoria, el conocimiento y la religión son vectores que han hecho abandonar el *ahí* mucho antes que la informatización y las redes digitales (...) Pero, precisamente, no ser de ningún *ahí*, aparecer en un espacio inasignable (¿dónde tiene lugar la conversación telefónica?), no actuar más *entre* cosas claramente situadas o no estar solamente *ahí* (como todo ser pensante), no impide existir. (Serres, 1995, citado por Lévy, 1999, p. 21)

Que tengamos certeza de su existencia, en tanto tiempo, pero que no sepamos dónde, implica la frustración al intentar satisfacer un deseo dado. La imagen, en este sentido, se comporta como los estímulos freudianos o el shock benjaminiano que, por su constante recepción en la vida urbana, «exigen una mayor conciencia para esquivar sus efectos traumáticos» (Doane, 2012, p. 33).

Es importante entender que mi propósito es exponer, mas no justificar, la frustración del deseo; pues si se consumen los imaginarios

con la conciencia de su mayor o menor posibilidad de realización, estos podrán ser portales al dimensionamiento de las realidades externas. De lo contrario, así como Lévy propone una inteligencia colectiva, nos enfrentamos a la creación de un deseo colectivo que, por la aspiración generalizada a bienes materiales, impide a la economía satisfacer las necesidades de una sociedad de individuos incapaces de definir (dar fin) su propia necesidad. Pierre Lévy en 1995 advierte este problema⁶ en la economía escribiendo:

Todo acto es virtualmente productor de riqueza social, *vía* su participación en la inteligencia colectiva (...). Si todos los actos pudieran ser captados, transmitidos, integrados en secuencias de regulación, re-enviados a sus productores y, de este modo, participasen en una mejor información global de la sociedad en sí misma, la inteligencia colectiva experimentará una mayor mutación cualitativa. (...) El mercado actual se puede considerar como el embrión, aún imperfecto, tosco y demasiado unidimensional, de un sistema general de evaluación y de remuneración de los actos de

6 Problema epistemológico, no como juicio de valor.

cada uno por todos. (...) Este sistema de evaluación cooperativa, de criterio múltiple y distribuido por la misma sociedad. (Lévy, 1999, pp. 64-65)

Dieciséis años después las *live stories* harían todo lo que se había advertido. Los casos de suicidio por la ejecución de este «sistema de evaluación cooperativa» se empiezan a conocer.⁷ Para entender estos efectos del consumo de imágenes debemos no solo estudiar la difusa distancia espacial entre la imagen y el usuario, sino también la forma en que esta se presenta en su dimensión temporal. Lo apertentes que nos mostramos ante lo efímero es la segunda parte a exponer.

La comunicación más *natural* al humano es la oral que, al solo contar con la memoria orgánica para su linealidad, ha sido efímera siempre o, al menos, ha tenido el mayor

grado de fugacidad conocido para el humano. A medida que la técnica ha aumentado, lo visto, escuchado o dicho se ha vuelto persistente en la vida humana. La aparición de distintas tecnologías como el pergamino o el registro audio-visual nos permiten encapsular espacios y tiempos que se nos presentan como aprehensibles. Estas herramientas⁸ de la memoria han sido exógenas al cuerpo; por tanto, el hombre se enfrenta a sus recuerdos con extrañeza aun desde antes de sentirse ajeno al producto de su trabajo. Los humanos hemos dejado de creer en la palabra como base de la información y comenzamos a mediatizar la imagen que, como ya nos traicionó en la televisión y la prensa, decidimos producir y consumir de nuestras propias manos como si en lo cotidiano no se produjeran las *fantasmagorías* del mundo.

La memoria digital aparece como una parte del humano que no está en el humano pero,

7 Para nombrar algunos casos, permitiendo dimensionar la globalidad del problema: Mallory Grossman de doce años en Nueva Jersey, Estados Unidos, por una serie de videos en Snapchat e Instagram que le acusaban de repugnante y perdedora; Charlotte Guy de diecisiete años en Wigan, Inglaterra, tras enviar un mensaje por Snapchat a su novio y reconocer que era para otra persona, ergo, le era infiel; Ana Lucía Fuentes de veinte años en Bogotá, Colombia, tras ver un video de su novio besando a otra chica en Snapchat.

8 Es importante recordar la diferenciación realizada por Marx en el capítulo XIII de *El Capital* (1867/1975) entre *herramienta* y *máquina*. Herramienta se entiende como instrumento aún dependiente de la fuerza de trabajo y máquina como conjunto de instrumentos (herramientas) que responden a una misma fuerza motriz en un mismo tiempo. Así, la máquina de la memoria será generadora de la *inteligencia colectiva* de Lévy o del *deseo colectivo* aquí propuesto.

en tanto parte, le es indispensable para *ser*. Las herramientas mnemotécnicas (sea una libreta, un celular, una cámara, un computador, etc.) se vuelven una prótesis de quien las posee para desarrollar, a partir de ellas, procesos cognitivos (inteligencia o deseo). En 1920 Mierendorff ya reconocía esta pretensión humana ineludible por la persistencia de la memoria⁹ al decir que «un hombre, que se experiencia a sí mismo fragmentariamente, siente una urgencia de ligar el principio y el fin de la existencia en la palma de su mano, pararse en el eje del mundo» (Mierendorff, 1920, citado por Zielinski, 1999, pp. 32-33).

En consecuencia, lo que las *live stories* plantean como eje de su éxito es un retorno a la forma más orgánica de la comunicación (el habla) o un retorno artificial de lo efímero en una época en que todas las redes apuntaban al almacenamiento y la acumulación de datos. Con estas imágenes y videos las redes *actualizaron* la posibilidad de que la palabra y las acciones conciliaran sus tiempos de interiorización y ejecución, buscando «solucionar»

dos problemas de la persistencia señalados por Mayer-Schönberger (2011): primero, vivir en un mundo donde todo lo compartido es guardado para siempre, lo que crea problemas para la gente y para las sociedades que necesitan olvidar para avanzar; segundo, «la memoria digital generalizada nos restringe a vernos y ver a los demás evolucionando en el tiempo y cambiando. Somos constantemente recordados por quienes éramos y no por quienes somos» (p. 124). Sin embargo, la estrategia empleada para combatir el recuerdo ha sido el constante bombardeo de imágenes efímeras que nos hacen olvidar demasiado. Ya lo advertía Benjamin y lo retoma Mary Ann Doane (2012):

El organismo humano es, cada vez más, superficie. Para Benjamin lo que se ha perdido en este proceso son las huellas mnémicas y toda la experiencia del acontecimiento ilustrada por la narración del relato, frente a la transmisión de información o a la simple sensación. Por eso ya no es posible escribir como Proust. El *shock*, por tanto, se opone a lo aurático, que es una especie de fenómeno de la superficie; las experiencias no permanecen sino que, sencillamente, se desvanecen. (p. 33)

9 Tanto por la co-incidencia entre el título de la obra y el texto, como por su centralidad en la historia del arte occidental, *La persistencia de la memoria* de Salvador Dalí puede resultar una imagen ilustrativa de esta preocupación como central, anacrónica y latente antropológicamente.

Lo efímero trae consigo una responsabilidad, pues como

la velocidad garantiza el *secreto* y por lo tanto el valor de la información, liberar la potencia de los medios no es entonces aniquilar únicamente la duración de la información, las de la imagen y su recorrido, sino, con ellas, todo lo que dura y persiste. (Virilio, 1996, p. 63)

Ya hemos visto, desde el Anillo de Giges,¹⁰ que la invisibilidad de las acciones (la velocidad garantiza el secreto) hace imposible el juicio y, por tanto, reta nuestra moral al límite. De allí que las *live stories* se hayan usado ampliamente como plataforma de chat sexual, *ciberbullying* y para enviar contenido que, de no ser por lo efímero, no circularía en la red. Además, la fugacidad es tan importante en la aplicación que, cuando alguien busca hacer un *screenshot*, la interfaz advierte al emisor la acción del receptor; es decir, dentro

10 Leyenda mitológica mencionada por Platón en el Libro II de *La República* (2000) donde el pastor Giges se encuentra un anillo mágico que, al girar, lo hace invisible y que usa para seducir a la reina, matar al rey y quedarse con el reino. Concluye Glaucón que «si fuéramos invisibles a la ley seríamos injustos por nuestra naturaleza».

del código de la aplicación se sospecha una violación a la confianza entre ambos cuando se busca la apropiación de la imagen, su reproductibilidad o su permanencia. Dicho de nuevo, la memoria orgánica se posiciona como la única herramienta de interiorización de imágenes que, como lo veníamos advirtiendo, frustran su actualización.

Las *live stories* son una réplica artificial de la comunicación más orgánica (la *virtualización* de la comunicación oral) con dos deudas que no pueden saldar en su actualización. Primero, el mensaje no tendrá nunca un lugar fijo de emisión o recepción, causando así una fragmentación del cuerpo y la imposibilidad de aprehender la imagen presentada. En palabras de Lévy (1999): «Mi cuerpo tangible está aquí; mi cuerpo sonoro, desdoblado, está aquí y allá» (p. 20).

Segundo, el contenido al que se enfrenta el consumidor de la *story* es cuidadosamente curado (algo imposible de hacer en la comunicación oral). La suma de videos subidos a esta sección, en veinticuatro horas, crea una línea narrativa propia del montaje cinematográfico que tiene como fin dar cuenta de la vida del camarógrafo: por primera vez los usuarios pueden mostrar su vida *como si se tratara de una película*. Es importante entender

que, como lo advierte Doane (2012), lo importante en el montaje «no es tanto conferir un orden o un sentido, sino más bien acumular y comparar contingencias rápidamente» (p. 36). Obviar los momentos imperfectos del día hace que esta comparación de contingencias aparezca como el *destapa la felicidad* de Coca-Cola donde *alguien* (ese alguien anónimo, fungible y desarraigado del estudiante de la Universidad de Cornell) es feliz con *otros* justo ahora; aporte valiosísimo para los ilusionistas del mercado que distribuyen la felicidad, como si fuera un bien fungible, entre todos menos el espectador.

La comparación de contingencias que nombra Doane describe la posición del receptor de las *live stories* como aquel estadista de principios del siglo XIX que, en su afán por controlar el azar de las individualidades, busca enmarcarse en alguno de sus cuadros. La necesidad masiva de construir homogeneidades lleva al usuario a desglosar el mundo por medio de una avalancha de imágenes previamente curadas (pues cada usuario se comporta como su propia marca y se publicita bajo una misma imagen). Esta preselección secreta de los datos harán que el estadista se encuentre fuera de la campana de Gauss que traza la red con la que se relaciona y que su visión del mundo se acerque a las imágenes

descritas por Jean Baudrillard (1994) en *Simulacra and simulations*, donde

la realidad es producida desde unidades mínimas, desde matices, bancos de memoria y códigos —y con esto puede reproducirse un número indefinido de veces— (...) de hecho, si no es sobre un imaginario ya no es real en lo absoluto. El simulacro es hiperreal, el resultado de una irradiante síntesis de modelos combinados en un hiperespacio sin atmósfera. (p. 3)

Las *live stories* son un nuevo medio que traiciona a sus usuarios pues, en el esfuerzo ingente que realizan para atravesar su entorno inmediato y compartirlo (compartirse, ergo, su deseo) a otros —infinitos— lugares, se recibe de vuelta frustración; volviendo a Durkheim (1992), «una sed inextinguible es un suplicio perpetuamente renovado» (p. 199).

Así como con el cinematógrafo, el perfeccionamiento de la imagen en movimiento sirvió para incrementar la sensación de realidad; las actualizaciones¹¹ de las *live stories* han tenido como principal tarea el perfeccionamiento

11 Tanto en el sentido de Lévy como en el de actualización de *software*.

de la sincronización entre la emisión, la recepción y la interiorización en boga de una sensación temporal única y cada vez más convincente para lo virtual. La obsesión por crear lo virtual encuentra en sus medios, que retan constantemente los límites naturales, la justificación, hecha consenso, de invertir lo real para subordinarlo y re-crearlo en lo virtual. No hace falta más que, para culminar, advertir que la obsesión por retar y superar lo *dado* (siendo la imagen un medio predilecto) es tan antiguo y permanente como el humano; como lo advertía Benjamin, no es más que la constitución racional de su conciencia lo que nos protegerá. En 1838 Honoré de Balzac ya lo advertía diciendo:

Todo exceso se basa en un placer que el hombre quiere repetir más allá de las leyes ordinarias promulgadas por la naturaleza. Cuanto menos ocupada está la fuerza humana, más tiende al exceso. Se sigue de ello que cuanto más civilizadas y tranquilas son las sociedades, más se internan en la vía del exceso: para el hombre social vivir es desgastarse más o menos rápidamente. (1994, pp. 22-23)

... y desbordarse.

Referencias

- Balzac, H. de (1994). *Tratado de los excitantes modernos*. Buenos Aires: Libros del zorzal.
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Buck-Morss, S. (2002). *Dreamworld and catastrophe: The passing of mass utopia in East and West*. Cambridge, MA.: MIT Press.
- Debray, R. (1997). *Transmitir*. Buenos Aires: Manantial.
- Doane, M. A. (2012). *La emergencia del tiempo cinematográfico: la modernidad, la contingencia y el archivo*. Murcia: Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo.
- Durkheim, E. (1992). *El suicidio*. Madrid: Akal.
- Elias, N. (2015). *El proceso de la civilización: investigaciones sociogenéticas y psicogenéticas*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Freud, S., Strachey, J., & Freud, A. (2002). *Más allá del principio del placer*. Barcelona: RBA Coleccionables.
- Flaubert, G. (1974). *Las tentaciones de san Antonio*. Madrid: Akal.

- Giménez, G. (2005). *Teoría y análisis de la cultura* (vol. I). Ciudad de México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
- Jodelet, D. (1986). *Les représentations sociales*. París: Presses Universitaires de France.
- Kaun, A., & Stiernstedt, F. (2014). «Facebook time: Technological and institutional affordances for media memories». *New Media & Society*, 16(7), 1154-1168.
- Kracauer, S. (2008). *El ornamento de la masa: la fotografía y otros ensayos*. Barcelona: Gedisa.
- Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.
- Márquez, I. (2015). *Una genealogía de la pantalla: del cine al teléfono móvil*. Barcelona: Anagrama.
- Marx, K. (1975). *El capital: crítica de la economía política. Libro primero*. Ciudad de México: Siglo Veintiuno.
- Mayer-Schönberger, V. (2011). *Delete: The virtue of forgetting in the digital age*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Platón (2000). *La República*. Madrid: Gredos.
- Rivière, C. A. (2006). «Téléphone mobile et photographie: les nouvelles formes de sociabilités visuelles au quotidien». *Sociétés* (1), 119-134.
- Serres, M. (1995). *Atlas*. Madrid: Cátedra.
- Virilio, P. (1996). *El arte del motor: aceleración y realidad virtual*. Buenos Aires: Manantial.
- Weber, M. (2014). *Economía y sociedad*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Xu, B., Chang, P., Welker, C., Bazarova, N., Cosley, D. (2016). «Automatic archiving versus default deletion: what Snapchat tells us about ephemerality in design». *Proceedings of the 19th ACM conference on computer-supported cooperative work & social computing*. Nueva York: ACM.
- Zielinski, S. (1999). *Audiovisions: cinema and television as entr'actes in history*. Amsterdam: Amsterdam University Press.



