

# **CUERPO Y TECNOLOGÍA**

## **La virtualidad como espacio de acción contemporánea**

**José Alberto Sánchez Martínez**

El cuerpo escoge sus espacios, el pensamiento elige sus objetos, la razón calcula la materia y la imaginación recrea todo eso que la mantiene.

FRANCISCO LEÓN GONZÁLEZ

No es extraño opinar que la virtualidad como característica tecnológica de la comunicación contemporánea está cada vez más enmarcada con las estructuras sociales. Es un hecho social común a pesar de las enormes desigualdades que presenta la vida hoy. La virtualidad pervive gracias a la digitalización y a internet. Es a partir de esta triple relación que lo virtual esboza distintos problemas, que no sólo remiten a dificultades de acceso, sino a esquemas de funcionalidad simbólica. El cuerpo es uno de ellos. La virtualidad tiene como facultad desestructurar el cuerpo del sujeto para generar comunicación, de ahí que el cuerpo desempeñe un papel relevante en las relaciones a través de internet. Este trabajo explora las relaciones entre cuerpo y tecnología utilizando a la virtualidad como vértice de reflexión.

Palabras clave: cuerpo, tecnología, espacio, acción, reflexión.

### **ABSTRACT**

It isn't strange to say that virtuality like technological characteristic of contemporary communication is every time more vinculated with the social structures. Is a common social fact even the huge differences that presents the life today. Virtuality subsists thanks to two characteristics; by one hand, the digitalization; and the other hand the Internet. Is from this triple relation that virtuality shows differents problems, that not only refers to the difficulty of access, it also refers to the frame of reference of symbolic function. The body is one of them. Virtuality has the faculty of disrupt person's body for creates communication, that is why the body plays an important role in the relationships in the Internet. This job explores the relations between body and technology using virtuality like subject of reflexion.

Key words: body, technology, space, action, reflexion.

### CUERPO Y ESPÍRITU: CARNE Y SUSTANCIA

Cuando volteamos la mirada al cine es común encontrar temas relacionados con lo tecnológico; por ejemplo, sobre robótica corporal. De una u otra forma, ya sea a partir de la noción de máquina-objeto, *ciborg* u avatar, la preocupación parece radicar en el desplazamiento del cuerpo como física carnal hacia otras representaciones venidas de la tecnología, tenemos muchos ejemplos en el cine de ese contexto. De diferentes maneras, el cuerpo siempre aparece como un advenimiento futuro de transformación. Sea cual sea el tratamiento, podemos pensar que esas visiones sólo responden a ideas estéticas, a lucubraciones o a presentimientos bien o mal fundados. Sin embargo, hay que señalar que esas ideas también pertenecen a otros espacios no precisamente visuales. La literatura, y más recientemente la plástica, el arte contemporáneo, incorporan a su discurso premisas tecnológicas del cuerpo.

El cuerpo es un objeto de preocupación porque hay un reconocimiento de él como un centro de gravitación, no sólo de la existencia en sí misma sino, ante todo, porque cruza todo el mapa de la vida social. La palabra cuerpo no sólo ha sido interpretada como una metonimia de humano o actor social, sino que involucra la exigencia de ver a los actores como portadores de cuerpo, es decir, sujetos de acción, mediante el cual ejercen el espectáculo social. De ahí que sea necesario señalar que el cuerpo no existe en sí mismo, es necesario anclarlo al sujeto o actor (categorías sociales) para entenderlo. Toda figura que el cuerpo crea, similar a un dibujo, aparece ligada a una práctica cultural, a un uso individual y una simbólica colectiva: el cuerpo dibuja un conjunto de signos que representan una relación. La premisa corporal radica en eso, en estar sujeta al otro, a una alteridad e identidades colectivas.

El cuerpo, moldeado por el contexto social y cultural en el que se sumerge el actor, es ese vector semántico por medio del cual se construye la evidencia de la relación con el mundo: actividades perceptivas, pero también la expresión de los sentimientos, las convecciones de los ritos de interacción gestuales y expresivos, la puesta en escena de la apariencia, los juegos sutiles de la seducción, las técnicas corporales, el entrenamiento físico, la relación con el sufrimiento y el dolor.<sup>1</sup>

El cuerpo es puerta, a través de él entra la existencia, se absorben las costumbres y las prácticas. Hasta aquí el cuerpo sólo funciona como receptor, autómata carnal. Pero el cuerpo, como dice Le Breton, también es un mecanismo de expresión, es decir, forma parte de la construcción de significados colectivos.

<sup>1</sup> David Le Breton, *Antropología del cuerpo y la modernidad*, Buenos Aires, Nueva Visión, 2002, p. 7.

Esta noción, más allá de los ambientes artísticos y estéticos, puede rastrearse en los estudios filosóficos, antropológicos y sociológicos. La preocupación, igual que en el cine, suele coincidir: se pone el dedo sobre la llaga de la escisión carnal, sobre la noción de cómo el cuerpo se ha ido separando, desmembrando a partir de las prácticas tecnológicas. Más adelante abordaremos especialmente esta metáfora de la división. Lo que aquí nos interesa es una forma de la separación, que podemos señalar como esencial para entender los procesos del cuerpo, así como un acercamiento a su conceptualización desde el ámbito virtual. Algo que sin duda también incluye al acto comunicativo y sociológico. Se trata de la separación entre cuerpo y espíritu.

Señalemos, a espaldas de lo dicho, que la problemática del cuerpo es antiquísima, por usar un adjetivo excedido. Los filósofos presocráticos ya se preocupaban indirectamente bajo formas metonímicas de pensar el cuerpo a partir de cuestionamientos sobre el origen del hombre: fuego, aire, agua. Bajo la figura de elementos naturales escondían un juego por demás interesante: el cuestionamiento del origen del mundo a partir de un cuerpo, o dicho de otra forma, la indagación del cuerpo a partir de otro, en este caso el de la naturaleza. Fue Platón –en sus *Diálogos*, sobre todo en el “Timeo o de la Naturaleza”–, quien tras los presocráticos quitó el velo del primer cuerpo para preguntar por el segundo. Bajo la imagen del mundo, Timeo comenta que Dios creó el cuerpo reuniendo a los cuatro elementos de la naturaleza. Lo dotó de alma, le dio sentidos. Platón unificó todo el discurso presocrático. En primera instancia, dichas ideas nos remiten a una síntesis de los presocráticos, sin embargo, conlleva la novedosa visión de la génesis del cuerpo como espacio ligado a la divinidad, dotado de funciones y cualidades. Es un texto que explora las relaciones entre los cuerpos a partir de parámetros de las relaciones y las diferencias entre ellos: una especie de alteridad metafísica.<sup>2</sup>

En la introducción que hace Porfirio a la obra de Plotino, se nota más la relación ya anunciada por los presocráticos y los socráticos, al interpretar el cuerpo como mundo y como vida. Si lo tomamos como mundo el cuerpo se equipara a un territorio, un espacio de identificación, límite, frontera; como vida, se equipara a un instrumento, un medio para alcanzar la experiencia. Recordemos la indagación de Antonio Sustaita, quien dice que –en la tradición cristiana– para san Pablo el cuerpo es el templo del alma y para santa Teresa el cuerpo es prisión. “Como templo, el cuerpo deviene medio para alcanzar lo divino, pues el templo es el espacio que se construye para albergar la imagen de la divinidad. La valoración es totalmente distinta cuando se le considera prisión; el cuerpo deviene obstáculo”.<sup>3</sup>

<sup>2</sup> Platón, *Diálogos*, México, Porrúa, 1979, pp. 663-721.

<sup>3</sup> Antonio Sustaita, “Análisis de la relación cuerpo-ciudad en el cine de ciencia-ficción”, tesis de maestría, México, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales-UNAM, 2002, p. 18.

Es innegable que estas dos visiones paradójicas han alimentado las nociones epistemológicas de entender el cuerpo a lo largo de la historia. Por señalar un ejemplo, la figura del libertino en contraposición al asceta alimenta esa divergencia de concebir el cuerpo. Aunque en ambos la carne es frontera, el exceso y la medida los opone, y los sitúan distintamente frente a los otros. El libertino es cruel con los otros y consigo mismo –dice Octavio Paz–, mientras que el asceta desaparece para el otro, o los otros desaparecen para él.<sup>4</sup>

Estamos frente a una dicotomía especial. Si el cuerpo es límite, obstáculo, entonces las libertades que adquiere el cuerpo necesariamente le vienen de algo que él envuelve, la divinidad. Esta divinidad básicamente ha sido tratada como elemento cristiano: el Dios. Max Scheler señala que el hombre busca la divinidad porque no tiene su propio espacio, su propio medio, una casa. La divinidad se esconde y necesita ser encontrada, por eso –en palabras de María Zambrano–, como el hombre no puede mirarse, se mira desde las cosas: “Y así, él mismo, que no puede aún mirarse, se mira desde lo que le rodea”<sup>5</sup>. Esa es una de las razones por las que los presocráticos observaron el cuerpo desde el mundo. Esto nos lleva a plantear una disyuntiva frente al cuerpo que resulta de mucha trascendencia para concepciones posteriores, y que podemos señalar como el origen de la preocupación social del cuerpo. Se trata de lo incorpóreo, que le dará significación a la práctica misma del cuerpo:

La palabra incorpóreo no designa un solo y mismo género como la palabra cuerpo. El nombre incorpóreo se aplica a lo que concebimos haciendo abstracción del cuerpo. Algunas cosas incorpóreas (como la inteligencia, la razón discursiva), son seres verdaderos; existen con cuerpo y sin cuerpo; subsisten por sí mismos; son por sí solos actos y vidas. Los otros, como la materia, la forma sensible sin materia, el lugar, el tiempo, etcétera, no constituyen verdaderos seres, están unidos al cuerpo, de él dependen, existen a causa de otros, gozan vida relativa y subsisten únicamente por virtud de ciertos actos.<sup>6</sup>

El cuerpo aparece determinado en una materialidad condicionada por el tiempo y el espacio, cosa de la cual Kant parece ser responsable en el sentido epistemológico y de la que pervive como herencia en los valores metodológicos del quehacer científico contemporáneo. La antropología y la sociología estudian con gran claridad los cuerpos en su sentido material, añadiendo el contexto y las relaciones en que se encuentran expuestos. Nos situamos ya en un problema de índole sociológica: concebir al cuerpo en tanto espacio

<sup>4</sup> Octavio Paz, *Un más allá erótico: Sade*, México, Vuelta/Heliópolis, 1993.

<sup>5</sup> María Zambrano, *El hombre y lo divino*, México, FCE, 1955, p. 32.

<sup>6</sup> Plotino, *Enéadas*, México, UNAM, 1988, p. 49.

material de presentación, acción y significación frente a los otros. ¿Identidad? Recordemos haciendo hincapié que los estudios del cuerpo surgen en Grecia a partir del momento en que se desplazan las indagatorias del mundo para comenzar a cuestionarse sobre el ser humano: el humanismo idealista-especulativo del ser. No hay forma de que el cuerpo deje de ser una referencia identitaria, es –de hecho– nuestra primera facción. El cuerpo, desde el ángulo social, es el rostro, un rostro a partir del cual el otro es sujetado con la mirada, reconocido. Se reconoce en tanto ha sido sujetado, en tanto ha sido mirado. El cuerpo es, parafraseando a Levinas, un testimonio de la existencia imborrable.<sup>7</sup>

Nietzsche, en *Así hablaba Zaratustra*, nos pone frente a la disyuntiva. En la religión humanista Dios es concebido como la *primera idea*. Esa idea necesariamente está ligada a un ámbito más lejano del cuerpo, en la profundidad del cuerpo. Así, practicar la religión significa regresar a la profundidad. Sin ese regreso, el humano es sólo cuerpo y el cuerpo adquiere la forma de una prisión. “Dios ha muerto”, dice Zaratustra. En realidad lo que dice Nietzsche es que la profundidad que nos acerca a Dios, *primer idea*, ha muerto: el sentido humano ha muerto. “Dios ha muerto”.<sup>8</sup> Es el espíritu el que aparece en juego, su desaparición y consecuentemente su búsqueda. Si tomamos en cuenta que la palabra espíritu tiene dos grandes concepciones –la latina y la griega–, vemos que los griegos designaban espíritu (*pneuma*) a lo que los latinos llamaban espíritus (*spiratus*), ambas concepciones entienden metafóricamente que espíritu es el acto de respirar, de soplar. De ahí que la falta de espíritu implica una forma de muerte.

Pero la sentencia de Nietzsche tiene un trasfondo que aquí nos interesa y que debemos plantearla como una hipótesis *a posteriori*. Si el aspecto que representa la profundidad, es decir, el espíritu, ha muerto, el contenedor-cuerpo necesariamente pierde también su centro de gravitación. El cuerpo deja de pertenecer a un espacio cosmogónico, o por lo menos al espacio ontológico de la creación. Desde ese momento el yo (“I”) vendrá a concentrar y a convertirse en el eje de la búsqueda espiritual.

Al instaurarse nuevas formas de vida, como las moralmente instituidas, dogmáticas o religiosas dogmáticas, el cuerpo se desvincula de la relación comunicativa con la primera idea, el espíritu. Hablamos, desde entonces, de una comunicación sesgada, de una comunicación donde está de por medio una ausencia. No le queda al cuerpo más que zarpar hacia un viaje al exterior. Buscará lo incorpóreo en fuentes externas que permitan resarcir la falta, el vacío. Esa comunicación faltante será encontrada en las prácticas del ámbito social.

<sup>7</sup> Emmanuel Lévinas, *Totalidad e infinito. Essay sobre la exterioridad*, Salamanca, Sígueme, 1987, p. 136.

<sup>8</sup> Friedrich Nietzsche, *Así hablaba Zaratustra*, México, Editores Mexicanos Unidos, 1989, p. 17.

No intentamos hacer un recorrido extenso sobre la teorización del espíritu y el cuerpo. Solamente tratamos de señalar lo que Morris Berman –en *Cuerpo y espíritu*– llama “falla básica”.<sup>9</sup> Es decir, solamente se intenta hacer notar que en la comunicación corporal, entendida como gestos simbólicos construidos culturalmente, existe una ruptura entre espíritu y cuerpo. De no notarlo, no sería posible entender todas las formas de búsqueda ontológica que van desde prácticas ascéticas, religiosas, o como en el caso que nos compete, tecnológicas.

La virtualidad como estructura tecnológica conlleva toda esta contradicción entre presencia (cuerpo) y ausencia (espíritu). Sherry Turkle ha señalado que la virtualidad permite el reencuentro con un mundo que restituye la fluidez y la multiplicidad del ser. Algo similar al espacio de la creación, o los espacios que el arte abre.

El ordenador nos lleva más allá del mundo de los sueños y las bestias porque nos posibilita contemplar la vida mental que existe apartada de nuestros cuerpos. Nos posibilita contemplar los sueños que no tienen las bestias. El ordenador es un objeto evocador que provoca la renegociación de nuestras fronteras.<sup>10</sup>

En este marco –el virtual–, el cuerpo viene a encontrar nuevos espacios de proyección, misma que podemos considerar incluso mítica. Ya no se limita a una ausencia de profundidad donde posarse, sino que se arriesga a encontrar un nuevo sentido de ésta. Toda la crítica que Nietzsche hace a la pérdida de espíritu en Occidente, ante todo entendida como la pérdida de sentido creativo fundado en una voluntad de poder, puede ser revalorada a la luz de la tecnología, específicamente desde la virtualidad. Heidegger, ha llamado –en su libro *El ser y el tiempo*– a ese proceso, el olvido del ser.

Los mundos virtuales inauguran una dimensión de esa búsqueda, de la muerte o el olvido que nosotros llamamos ausencia.<sup>11</sup> Los críticos pueden pensar que la transferencia de la vida a un ámbito virtual es sólo la continuación de la muerte de Dios, su último peldaño. Es difícil concebir una forma de vida dentro de la pantalla, entablar relaciones e incluso crear. Sin embargo, así como sucedió con ciertos movimientos tales como el romanticismo, dadaísmo, o surrealismo, la tecnología presenta un esquema de desafío hacia ese Dios. Las

<sup>9</sup> Morris Berman, *Cuerpo y espíritu*, Chile, Cuatro Vientos, 1992, pp. 3-48.

<sup>10</sup> Sherry Turkle, *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de internet*, España, Paidós, 1995, p. 31.

<sup>11</sup> Los mundos virtuales, también llamados metamundos, son una representación gráfica del mundo físico, que originalmente fueron concebidos como juegos virtuales, donde los usuarios pueden interactuar y socializar bajo avatares. Los dos más importantes en la red: Active worlds [<http://www.activeworlds.com/>] y Second Life [<http://secondlife.com/>].

justificaciones sobran, a pesar de la brecha digital, cada vez más sujetos se siguen sumando a los usos de la tecnología, cada vez más la participación adquiere dimensiones mayores; y no sólo eso, cada vez más la vida se estructura a partir de bases virtuales. Tanto cuerpo como espíritu conviven en un proceso de redefinición en estos mundos: la virtualidad no ha terminado aún de inventar una nueva forma de presencia real.

### EL CUERPO ROTO: DICOTOMÍAS SOBRE LA MODERNIDAD

Si nos centramos en una visión sociocultural, y entendemos que la cultura –como prácticas significativas íntimamente compartidas en el seno de un territorio– se compone de formas objetivadas y formas subjetivadas, tenemos que el cuerpo es un artefacto cultural percibido como un todo que contiene significados compartidos y que remite a identificaciones y diferenciaciones que operan en dos sentidos relacionados con la concepción del cuerpo: por un lado, la concepción moderna del cuerpo a partir de la individualidad y, por otro, la concepción mítica tradicional del cuerpo.<sup>12</sup>

Para la antropología del cuerpo es importante esta distinción porque tiene una ingerencia social representativa. Como veremos, para el caso de la virtualidad también resulta importante. El cuerpo moderno se rastrea desde la Edad Media, sobre todo a partir de nociones médicas como las de disecciones de cadáveres. Las disecciones realizadas por anatómistas y estetas como Vesalio, Leonardo da Vinci o Miguel Ángel son eminentemente simbólicas. Detrás de la usurpación de la carne con el bisturí hay una usurpación de espacios. El filo no sólo divide la piel para dejar ver el interior del cuerpo, intrínsecamente divide al cuerpo de la persona que lo poseía: la separación científica de la carne y espíritu. Esto representa de la misma forma el paso de la “persona” al “individuo”. Se individualiza el cuerpo del humano que lo porta.

Todo el proceso de la concepción moderna conlleva a la división del cuerpo con el individuo y con el mundo como referencias, un nuevo sentido de separación, que no se entiende entre cuerpo-espíritu, sino entre colectividad-individualidad. No nos compete hacer aquí una teorización del proceso de individuación, baste decir que ésta tiene tres grandes vertientes que incluyen al cuerpo: la desacralización de la naturaleza, el desarraigo al sentido de la comunidad y el surgimiento de una nueva epistemología del cuerpo al concebirlo como algo separado.

La individuación del hombre se produce paralelamente a la desacralización de la naturaleza. En este mundo de la ruptura el cuerpo se convierte en la frontera entre un

<sup>12</sup> David Le Breton, *Antropología del cuerpo y la modernidad*, op. cit., 2002.

hombre y otro. Al perder su arraigo en la comunidad de los hombres, al separarse del cosmos, el hombre de las capas cultivadas del Renacimiento considera el hecho de su encarnación desde un ángulo contingente. Se descubre cargado de un cuerpo. Forma ontológicamente vacía, sino despreciada, accidental, obstáculo para el conocimiento que lo rodea.<sup>13</sup>

La individualidad corporal es el resultado de una división cósmica desde el momento en que se pierde la identidad como una unidad con respecto al cosmos. El cuerpo, en esta separación, se ve a sí mismo como un microcosmos: el cuerpo como portador de identidad, diríamos aquí, como una dimensión identitaria importante para entender fenómenos contemporáneos. El cuerpo es, en el mundo moderno, el signo del individuo, una identidad desacralizada. ¿Podemos pensar que en el espacio virtual el cuerpo también es signo del individuo?

Pero, ¿con qué rompe el cuerpo? Breton plantea que hay una ruptura en la que el cuerpo comienza a concebirse como separado del mundo. Los antropólogos se han referido a este fenómeno. El hombre de las sociedades tradicionales localizaba y distinguía el cuerpo a partir no del otro, sino del mundo. Así, Maurice Leenhardt, estudiando a la sociedad Canaca, encuentra que el cuerpo se relaciona directamente con la dimensión vegetal, es decir se relaciona con los árboles, con las plantas.

La unidad de la carne y de los músculos (pie) refiere a la pulpa o al carozo de las frutas. La parte dura del cuerpo, la osamenta, se denomina con el mismo término que el tronco de la madera. Esta palabra designa también los desechos del coral que aparecen en las playas. Las conchas terrestres y marinas sirven para identificar los huesos que recubren, como el cráneo. Los nombres de las diferentes vísceras también están tomados del vocabulario vegetal.<sup>14</sup>

El *Karo*, cuerpo en la sociedad Canaca, implica que éste no está desvinculado del mundo. La naturaleza es una identidad esencial que envuelve el cuerpo. Así, el concepto de cuerpo no aparece reducido al individuo, es extensivo a todos los niveles de la vida social, incluso al lenguaje. La relación entre cuerpo y lenguaje está dada por una concepción poética del mundo y la carne: el cuerpo de la lluvia en los brazos del aire; el viento anda desnudo por la piel del mundo. Cualquier cosa es leída a la luz de un cuerpo, el cuerpo del silencio, la palabra como cuerpo, el cuerpo de la noche.

<sup>13</sup> *Ibid.*, p. 45.

<sup>14</sup> Maurice Leenhardt, en David Le Breton, *ibid.*, p. 16.

El cuerpo se confunde con el mundo, no es el soporte o la prueba de una individualidad, ya que ésta no está fijada, ya que la persona está basada en fundamentos que la hacen permeable a todos los efluvios del entorno. El cuerpo no es una frontera, un átomo, sino el elemento indiscernible de un conjunto simbólico. No hay asperezas entre la carne del hombre y la carne del mundo.<sup>15</sup>

Para Francis Barker, el siglo XVII marcó una ruptura esencial moderna al silenciar el cuerpo. Arrojado fuera de la textualidad, la carne quedó sin posibilidad de expresar, quedó, en términos de palabra, sin la posibilidad de nombrar el mundo. Es una de las rupturas más importantes, pues implica la demolición de un vínculo con la exterioridad. Estamos ante una de las ideas más importantes que abarcan a la modernidad, se trata del comienzo de la *ausencia corporal*, la cual, aquí denominamos hendidura, pues es la génesis de una serie de desgarramientos que acompañarán al cuerpo hasta nuestros días. Las consecuencias de esto van desde las formas de relacionarse con los otros, hasta las reconfiguraciones de las identidades culturales. Señala Antonio Sustaita que: “Todo lo ausente guarda silencio, y todo lo que está en silencio parece ausente”.<sup>16</sup>

Parafraseando la metáfora de Linda Nochlin, el fragmento es un rasgo distintivo de la separación del cuerpo en la modernidad;<sup>17</sup> se forma cuando dos o más hendiduras separan un espacio. La unidad que guardaba el cuerpo viene a ser rota. ¿Pero, qué quiere decir esto exactamente? A nuestro entender se trata de un proceso de separación que va sufriendo el cuerpo de diferentes elementos que lo definían; la dislocación de la vida rural para ingresar a una vida urbana, lo cual conlleva la pérdida referencial de un espacio mítico-cultural; el individualismo, que se refleja en las formas de vida extremosas para restituir la falta de cuerpo (drogas, deportes extremos), es decir, buscar el vínculo para encontrar lo que se tenía; la aparición del cuerpo-máquina que se postula a partir de la producción y, por supuesto, la aparición de la tecnología cibernetica como rasgo distintivo de la modernidad, y de la aparición de la comunicación mediada por computadora (CMC), último eslabón de la ruptura corporal.

El despedazamiento del cuerpo o su fragmentación puede entenderse desde estas aseveraciones; sin embargo, podríamos señalar dos que son relevantes: por un lado, se trata de la fragmentación hecha por las nuevas epistemologías y, por otro, de las nuevas formas jurídico-políticas en que entra en relación el cuerpo. Igual que la banda de *moebius*, en

<sup>15</sup> *Ibid.*, p. 18.

<sup>16</sup> Antonio Sustaita, “Entre el silencio y la palabra: el cuerpo en el arte contemporáneo”, tesis de doctorado, España, Universidad Complutense, 2004, p. 13.

<sup>17</sup> Veáse Linda Nochlin, *The Body in Pieces: The Fragment as a Metaphor of Modernity*, Nueva York, Thames & Hudson, 1994.

la comunicación virtual, el cuerpo experimenta una doble sensación de espacios, se trata del paso del interior al exterior o el adentro y el afuera, la paradoja física sería pertinente llamarla. Una sensación de ruptura no muy localizable. El cuerpo es exterioridad, piel del espacio físico que contiene asimismo un interior que lo define en cuanto a la forma de absorber el mundo y relacionarse con los otros. Cuando se comunica a través de la pantalla, esa exterioridad entra en una interioridad, la interioridad que Gibson llamó en *Neuromante* ciberespacio, o que Trejo Delarbre llama “Red de redes”. El cuerpo, nunca separado de su interioridad, entra en fluidez con el interior tecnológico, pero sigue siendo exterior y el ciberespacio es una exterioridad-interior que contiene muchos interiores donde el cuerpo también participa de la comunicación. Esta superposición de espacios es lo que algunos pensadores han llamado ruptura, separación del mundo físico con el virtual. El entendimiento de la virtualidad como una no-realidad deviene de esas concepciones. Sin embargo, no siempre es pertinente dicha separación, hasta aquí, la separación obedece a un esquema metodológico para entender la lógica del cuerpo en sus varias relaciones y problemáticas. La virtualidad es parte integral del mundo físico, asimismo, parte integral de la realidad. La ruptura, y queremos que se entienda, tiene que ver con la integración del cuerpo a otras dinámicas y prácticas, lo mismo que en el quehacer griego o la modernidad, la realidad virtual viene a proyectarlo y a redefinirlo.

### EL CUERPO FICCIÓN

Una de las disciplinas artísticas que marcó la inmersión del cuerpo en la tecnología es la ciencia-ficción. Ningún género cinematográfico había llevado al cuerpo a una exploración semejante con la tecnología, a una relación de alteridad igual. Al mismo tiempo, es relevante porque ahí aparecen en escena nuevas formas de comunicación. La ciencia-ficción es una literaria que muestra el cuerpo en su fragmentación, es decir, a veces separado de su misma corporalidad, como el caso de los *cyborgs*, o como autómata robótico, y en casos como avatar. Podemos entender que después de la ruptura del cuerpo y su ausencia, la ficción es el último eslabón donde ha recaído el cuerpo tecnologizado; el cuerpo entra en la tecnología por obra de la ciencia-ficción, por lo menos desde el ángulo de concepción artística, pues ya antes las ciencias sociales habían categorizado el cuerpo desde la teoría dominado-dominador. En ese sentido, desde la ciencia ficción el último eslabón ha sido la película *Matrix*, donde los cuerpos desaparecen del mundo físico para habitar uno virtual.

En primer lugar, el tópico fue mostrado básicamente bajo una perspectiva tecnológica por ciertas tendencias literarias fantásticas. Podemos señalar sólo algunos casos, que curiosamente entablan un discurso dialógico entre el *yo* y el *otro* en relación al cuerpo. *El*

*extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde*, de Louis Stevenson, explora la maravillosa idea de la trasformación del cuerpo del sí mismo en otro, que entendida la ausencia propiamente del otro como actor, se refiere a la idea del doble: se transforma el cuerpo para ser otro, pero sigue siendo él mismo. ¿Nos parece familiar algo de esto con la comunicación virtual? Por su parte, *Frankenstein*, de Mary W. Shelley, añade la creación de un humano autómata, un cuerpo artificial dotado de vida por mecanismos tecnológicos. De manera similar, el libro de Gustav Meyrink, *El golem*, plantea la creación de un humano por intervención de la técnica, aunque provocado por la combinación medieval de la Cábala, que responde a la combinación del lenguaje: un cuerpo-texto. ¿Nos parece familiar algo de esto con respecto al hipertexto, uno de los elementos de la comunicación virtual? Estos tres casos tienen algo en común, provocan la destrucción de la mismidad entendida como espacio del *yo*, y avistan la aparición del *otro* bajo otra forma corporal, siempre con la intervención de un medio: magia, tecnología o lenguaje. Estos tres casos nos remiten ya a una dislocación de la identidad o, como también podríamos llamarlo, a la génesis de las dimensiones identitarias.

El cine ciencia-ficción, apoyado en el futuro como mecanismo de espacio de acción, ha explorado el problema del cuerpo con otros fundamentos, pero en contextos bien delimitados: la mutación del cuerpo por intervención tecnológica; el espacio urbano y el espacio del cuerpo; el cuerpo como espacio de representación; las alteraciones del cuerpo bajo la mirada tecnológica.<sup>18</sup> Se trata, bajo el ángulo de la ciencia-ficción, de explorar las relaciones de alteridad basadas en la “deconstrucción” derrideana del cuerpo. Es ineludible señalar que categorías como metropolis, espacio, medio, urbanidad, han saltado de la ficción al análisis social. Una sociología del cuerpo da cuenta de ello, preocupada por los usos, las prácticas, las funciones y su desenvolvimiento en los espacios urbanos, así como espacio simbólico de representación, no hace sino abismarse en la carne como eje de análisis. Qué decir de la antropología y de la psicología, que cada una a su manera exploran el sentido de reconocimiento y diferenciación frente a los otros: el cuerpo como espacio de reconocimiento y como objeto interiorizado.

### EL CUERPO AUSENTE: LA VIRTUALIDAD EN JUEGO

Frente a la fragmentación del cuerpo y la ficcionalización por medio de la tecnología ¿es posible todavía encontrar un cuerpo, hablar de él? La pregunta es por demás importante, ya que hay un nivel aún más en la conceptualización del cuerpo en las nuevas tecnologías

<sup>18</sup> Para abundar más en la relación cuerpo-cine ciencia ficción, véase Joan Bassa y Ramón Freixas, *El cine de ciencia ficción, una aproximación*, España, Paidós, 1993.

de comunicación, se trata de su ausencia, entendida ésta como deslocalización, que no puede sino referirse a la inserción de internet como medio y espacio de acción virtual, donde es posible la reconfiguración imaginaria del cuerpo, su presentación frente a los otros y su representación tecnológica.

La entrada de la comunicación virtual en la modernidad ha dado pauta para inferir sobre los efectos que dicha virtualidad ha creado en relación con la presencia. Comunicarse virtualmente implica en primera instancia desaparecer físicamente. Es un hecho innegable, pero la discusión sobre el problema recae en el concepto de virtualidad. El primer espacio de desaparición es el corporal, un segundo es el espacio territorial, y un tercero, el espacio mundial. Gradualmente, el mundo de la carne y el mundo de la tierra van desapareciendo, piensan algunas mentes. Habrá que reflexionar sobre esa ausencia, que dicho sea de paso encuentra en lo virtual su mayor nicho.

El primer asunto que encontramos al pensar la virtualidad es un problema de términos para entenderla. La etimología de la palabra virtual comenzó a aplicarse en el Medioevo y tiene una descendencia latina, *virtuales* que deriva de *virtus*: fuerza, potencia. Esto nos lleva a pensar la virtualidad desde (como) una especie de virtud de la realidad, es decir, una cualidad real de lo real.

En sus acepciones modernas localizamos una distinción básica: “virtual”, “realidad virtual” y “ciberespacio”, este último considerado por Gibson como un lugar sin lugar y sin tiempo (tiempo real), donde la tecnología interviene creando otros espacios de acción: un espacio de alucinación colectiva. El ciberespacio es una categoría secular de la virtualidad, deviene de ella, englobando las dos variantes, lo virtual desde un ángulo filosófico y realidad virtual desde la comunicación tecnológica. Hay otras metonimias que trasladan su connotación a “simulación” e “ilusión”, sin duda las más conocidas y las más recurrentes cuando se entabla un diálogo comparativo entre la perspectiva humanista y la social.<sup>19</sup>

Sin embargo, hay detrás de la ilusión y simulación una riqueza cognoscitiva que tiende un puente con la fuerza y la potencia. Comencemos por aquí. Baudrillard habla de la simulación como el acto de crear secreto, la función del secreto es suprimir la acumulación de realidad, en el núcleo del secreto sólo hay ilusión ya sea individual, grupal. La forma en que se manifiesta el crimen (el crimen de la realidad, según Baudrillard) es a través de las formas de vida tecnológicas: televisión, internet, ciberespacio, realidad virtual, es decir, la destrucción de la ilusión como mecanismo del secreto:

<sup>19</sup> Véase Michela Marzano, *Dictionnaire du corps*, París, Puf, 2007. Dentro de algunas discusiones que aborda ese libro, está la doble problemática: real-virtual y cuerpos físicos-cuerpos virtuales.

Los iconólatras de Bizancio eran personas sutiles que pretendían representar a Dios para su mayor gloria pero que, al simular a Dios en la imágenes, disimulaban con ello el problema de su existencia. Detrás de cada una de ellas, Dios había desaparecido. No había muerto, había desaparecido. Es decir, ya no se planteaba el problema. Quedaba resuelto con la simulación.<sup>20</sup>

Desde esa perspectiva, la pantalla se ha tragado al hombre, podríamos decir, lo cual resuelve en parte el problema de su búsqueda, no es necesario buscarlo porque ya no está, ha desaparecido. Sin embargo, también podríamos pensar que la pantalla se ha vuelto espejo y que en lugar de comerlo lo arroja, lo expulsa en muchas imágenes. Reflejado en el fondo de un avatar tecnológico, desaparece de sí mismo para encontrarse a sí mismo en una simulación. Un poco a la manera del discurso cinematográfico de David Cronenberg cuando hace referencia a la realidad videodrómica.<sup>21</sup>

En el fondo, simulación e ilusión se encuentran en relación intrínseca con la virtualidad, sea el término que sea, se utilice o se analice. Si reunimos las acepciones señaladas reunimos varias disciplinas que se han preocupado por argüir sobre la virtualidad: filosofía, comunicación, antropología, sociología. Un comentario: la congregación de éstas debe entenderse como una cualidad metodológica de la investigación actual al enfrentarse a un mundo altamente complejo. Parece ser que después del advenimiento de grandes corrientes epistemológicas (positivismo, funcionalismo) que individualizaron las ciencias, hay una regresión necesaria a la multidisciplinariedad, al documento convergente para entender la realidad, igual que la forma en que los griegos entendían la ciencia, esto no quiere decir que ha dejado de haber posturas, como lo dejan ver algunas relativistas.

Son los mismos griegos los que aquí se toman como punto de partida para hacer una distinción metodológica en relación a la virtualidad. Existen dos perspectivas sobre las que descansa el problema: una filosófica y otra sociológica-comunicacional. Dos filósofos esbozaron una primera idea al respecto. Tal idea no se desarrollará, para los fines de este trabajo es suficiente señalar el aspecto central del pensamiento. En Platón y Aristóteles se encuentran las primeras nociones de pensar lo virtual. En primer lugar, lo virtual está relacionado con los sentidos, la percepción y la creación. Crear es alterar la percepción a través de los sentidos, dicha alteración inaugura un espacio o múltiples espacios, ¿mundos?, ¿realidades? Espacios que reflejan la envergadura cultural-simbólica de la esfera social, ejemplos: el arte y el mito. Tales espacios son nombrados como *lo virtual* en tanto son

<sup>20</sup> Jean Baudrillard, *El crimen perfecto*, Barcelona, Anagrama, 1996, p. 16.

<sup>21</sup> Hemos retomado este concepto de la película *Videodrome* (1983), de David Cronenberg, donde la televisión es tomada como un espacio simulador, una boca que se traga al hombre, basado en la velocidad de las imágenes.

potenciales. Lo virtual es un espacio creado de la realidad, pero que igualmente es real y crea realidad, incluso, desde una visión cosmogónica y arcaica son más reales que la realidad. La verdadera realidad en esta visión es aquella que se crea, que se inventa, un espacio donde la condición del ser humano como ser dividido tiende a encontrar la unidad perdida: la virtualidad es un abismo. Recordemos que en los abismos el hombre se busca a sí mismo.<sup>22</sup> Sin embargo, lo virtual requiere de ciertos medios que pueden ser considerados de comunicación, pero que no son considerados como tecnología. El cuerpo, los colores, la palabra, el sonido, contienen un alto poder de creación de lo virtual. Lo virtual en este sentido, es una expresión que ensancha el ámbito simbólico de las relaciones (sean cuales sean), su papel está relacionado con el arte, la invención, el artificio. Lo virtual simula la realidad, la viste, la dota de un secreto, abre secretos.

Dicha forma de ver ya diverge de una interpretación que postula la desaparición o ausencia del cuerpo en la virtualidad. Se trata, más bien, de un nuevo sentido de presencia. Continuemos. Aristóteles postuló lo virtual como *potencialidad*, algo que contiene la fuerza de producir. Este acto de potencialidad será recuperado en algunos autores: H. Bergson, M. Heidegger y Pierre Lévy. Ambos últimos piensan que lo virtual siempre está en constante enfrentamiento con lo actual, Bergson desde el cuestionamiento de la realidad filosóficamente, y Lévy con matices sociales de comunicación. Lo actual es lo que está dado, Lévy pone el ejemplo de la semilla y el árbol, el árbol está virtualmente en la semilla, de esta manera el árbol es lo posible. Señala Lévy que lo posible es idéntico a lo real, un fantasma real, latente.

Para observar la característica de lo posible se puede recurrir a Michel Foucault y Gilles Deleuze en el libro titulado *Theatrum Philosophicum* seguido de *Repetición y diferencia*. Ahí, Deleuze aborda categorías de análisis como lo posible, lo actual y lo virtual. La *diferencia* está contenida de forma virtual o posible en la repetición, por su parte, la repetición contiene dos momentos, el virtual, que es de donde parte la misma repetición (donde está contenida), y el actual, que es la repetición misma como desprendimiento de lo virtual (donde está manifiesta). Esta última categoría es importante para pensar

<sup>22</sup> Gran parte de la preocupación filosófica ha consistido en pensar el sentido de la “unidad”. Si la condición es nacer divididos, escindidos, el hombre a lo largo de la vida y la existencia trata de llegar a la condición de unidad. La unidad es una necesidad ontológica. Todas las manifestaciones que brotan del humano (producción, creación, invención) son atisbos por reconstruir el vínculo con lo perdido. Es interesante el sentido de unidad porque contiene discusión sobre la profundidad de la realidad, incluyendo lo virtual (hoy día tan latente), y de la misma forma la búsqueda de la unidad conlleva a pensar en el otro, en las relaciones de alteridad. Por ejemplo, el erotismo. George Bataille señala que el erotismo es una de las formas por las cuales el ser humano llega a la unidad. Podríamos decir que la unidad es la alteridad radical.

el problema que aquí nos compete. La identidad implica una repetición, la repetición de ciertos cánones culturales que dotan a un sujeto de sentido tanto colectivo como individual, es decir, el sentido de la identidad sólo puede ser construido a partir de la acción repetible, la incidencia de hechos singulares en la cultura; por su parte, la alteridad se manifiesta como diferencia en tanto el *otro* siempre es distinto. “La virtualización no es una desrealización (la transformación de una realidad en un conjunto de posibles), sino una mutación de identidad, un desplazamiento del centro de gravedad ontológico del objeto considerado”.<sup>23</sup>

Sin embargo, lo posible como espacio que condiciona lo virtual es infinito. Lo virtual son cavidades creadas por donde el hombre se fuga de la realidad a otras realidades, realidades sin fin. De hecho, aunque no pueda tener fin sí posee acotaciones. Lo virtual comienza en lo imposible, que en términos temporales equivale a hablar del *presente*, el presente es imposible porque ya está determinado, es, en última instancia, la morada final de lo que fue lo posible, lo virtual. Así, lo virtual se localiza en un tiempo siempre presente, donde pueden existir representaciones del pasado o del futuro. De ahí que la ciencia-ficción sea importante como advenimiento para pensar las posibilidades del cuerpo. Igual ocurre con las nuevas tecnologías de comunicación actuales, donde sin duda habría que incluir los teléfonos móviles, que permiten posibilidades de crear presencia corporal bajo la ausencia corporal.<sup>24</sup>

¿En qué sentido en lo virtual el *sí mismo* es lo actual y ya contiene al *otro* como posibilidad? Muchos de los pensadores posmodernos que han abordado el tema han dejado de lado esto. Pierre Lévy cree, pensando la virtualidad, que hay en el fondo de las relaciones cruzadas por lo virtual una nueva dimensión, donde hay una presencia posible. Considerándolo, la relación entre realidad física y virtual es indissociable, puesto que lo virtual es una extensión de la realidad física, aunque esa extensión sea sólo su causa (con todo el *ente* simbólico de los individuos que forman parte de ella), es decir, la virtualidad contiene potencialmente la continuación de relaciones, pero también contiene formas que aún no han sido expresadas porque, hasta el momento, lo virtual sólo ha sido visto como un reflejo. De ahí que las características para entender lo virtual desde la filosofía tengan un valor y una vigencia cuando se ve desde la perspectiva sociológico-comunicacional. ¿Cuál es la diferencia esencial, entonces, entre lo virtual y la realidad virtual?

El término *realidad virtual* es empleado en el momento en que se entiende un espacio creado por la intervención tecnológica –esto no quiere decir que lo virtual según definido anteriormente no sea real, ambos términos contienen las mismas características en cuanto

<sup>23</sup> Pierre Lévy, *¿Qué es lo virtual?*, Barcelona, Paidós, 1999, p. 19.

<sup>24</sup> Para el problema del teléfono móvil, véase Maurizio Ferraris, *¿Dónde estás? Ontología del teléfono móvil*, España, Ediciones Margot, 2008.

fenómenos, sólo hacemos la distinción aquí para precisar la diferencia metodológica entre uno y otro, y sobre todo para ubicar una mejor referencia sobre el sentido de virtualidad que en este trabajo queremos entender en cuanto a las nuevas tecnologías y el proceso de comunicación. Por tecnología debe entenderse no tecnologías de servicios (que podrían considerarse también las de transporte), sino tecnologías inteligentes, multimediaicas, o bien máquinas capaces de producir imágenes en tercera dimensión, comunicación visual interactiva a distancia, sensaciones simuladas de lo real, etcétera. La realidad virtual hace pensar, nombrar y adscribir la realidad de otra manera, apoyándose en aditamentos tecnológicos sin los cuales ella misma no sería posible: ordenador, teléfono móvil, *software*, guantes, cascos, y hoy día la nanotecnología, *gadgets* convergentes que permiten la transportación de información y el intercambio de simulaciones, o máquinas que son capaces de crear una interficie, es decir un habitat cibernético-digital. La realidad virtual produce el sueño, el sueño de existir, comunicarse y tocarse sin estar.

La perspectiva socio-comunicacional trata de abordar tanto lo virtual como la realidad virtual en cuanto a usos de la tecnología, apropiaciones, aplicaciones, para determinar su impacto y efecto en las formas de vida donde es posible dicha tecnología. De ahí que haciendo esta precisión, el estudio de los cuerpos en la virtualidad es propio de la realidad virtual, y requiere del análisis de las relaciones que se dan a través del universo tecnológico. En el fondo, la realidad virtual es una forma de lo virtual. Es decir, lo virtual contiene muchos espectros a través de los que se manifiesta. Hoy asistimos a la naciente era de lo virtual, la economía pasa por lo virtual (tarjetas de crédito, vales, transacciones monetarias), la política pasa por lo virtual (urnas electrónicas, campañas políticas distanciadas del pueblo por los medios), las sensibilidades pasan por lo virtual (música electrónica, arte electrónico, hipertextualidad) y, sobre todo, las relaciones sociales pasan por lo virtual (comunicación a distancia, interacción a distancia, cibersexo). Estas últimas son las más difíciles de localizar, pues en lo que aquí nos concierne es donde se encuentra la discusión central sobre la identidad y alteridad.

Bajo estas premisas aquí entendemos lo virtual desde dos perspectivas: la objetiva y la subjetiva, que también podríamos llamar cuantitativa y cualitativa.<sup>25</sup> En ambos casos el problema se localiza en la estructuración y apropiación de diferentes ejes mediáticos: infraestructura mediática de transporte, medios de transporte, medios de comunicación y medios digitales de comunicación (internet).

La objetividad se interpreta desde un sistema de redes de comunicación –redes mediáticas, redes de intercambio comercial, sistemas de transporte mercantil y turístico–,

<sup>25</sup> La delimitación obedece básicamente a la necesidad de entender metodológicamente el objeto de estudio, en cierto nivel práctico tanto lo objetivo como lo subjetivo aparecen en mutuo discurso dialógico.

aquí, más que en un nivel individual, su aparición y funcionamiento ocurre en el plano grupal: lo virtual como ilusión compresiva del espacio y del tiempo. Estoy aquí y estoy allá. Adquiero cosas allá con dinero que en realidad está aquí: lo virtual como traslación, como transacción ilusoria que tiene una consecuencia real: la paradoja de la acumulación que Marx analizó con ahínco. Lo virtual, en este sentido, aparece y refuerza la teoría de la acumulación en el plano grupal (países concentradores de lo virtual) apoyándose en el eje mediático (publicidad, *marketing*).

En el plano subjetivo, la virtualidad, sobre todo en el proceso de comunicación internet, se localiza y señala hacia relaciones que se desprenden y se dan en ese medio. La cibercultura vendría a ser un ejemplo de los cambios cualitativos que internet ha propiciado en las relaciones humanas: nuestra relación con el ordenador, el *software* como herramienta de administración y creación, la cohabitación con un banco enorme de información, la digitalización de contenidos, la aparición de la cultura del intercambio digital *psp, free share* y, ante todo, la expansión de los espacios de interacción en realidad virtual como los videojuegos, los mundos virtuales, Second Life.

Así, la virtualidad cruza dos grandes planos que aparecen también en el mundo concreto: el individual y el grupal. Tomando en cuenta esta perspectiva de lo virtual, la subjetividad aparece en juego por medio de mecanismos como el anonimato, la imaginación, la fantasía y, desde luego, el uso, proyección y representación del cuerpo. En otras palabras se trata de un problema enmarcado en la cultura digital, un problema que involucra también la identidad y alteridades. ¿Quién soy en el espacio virtual?, ¿quién es el que está en el espacio virtual?, ¿cómo me relaciono con él?, ¿de qué forma corporal me proyecto en lo virtual?, ¿qué función tiene ese cuerpo? Desde esta óptica, lo virtual representa una prolongación del espacio real, con la única diferencia de que en lo virtual los signos y su connotación simbólica se vuelven más flexibles. El cuerpo viene a ser el espacio que propicia esa flexibilidad, como se puede ver en los metamundos y Second Life (mundos virtuales representados por avatares). De ahí que para entender lo virtual y sus relaciones con el cuerpo como espacio de acción sea necesario reconocer los mecanismos de construcción de identidad y alteridad en el espacio concreto.

Si decimos que la virtualidad es una dimensión de la realidad física, que es la premisa teórica central de esta reflexión, entonces los planos del mundo físico tienen una continuidad simbólica en lo virtual, con variaciones que podríamos señalar en el uso de medios, en este caso los ordenadores y los medios digitales (*software*). De ahí que, refutando a cierto pensamiento posmoderno que deshabilita la posibilidad de presencia en el espacio virtual, sean posibles nuevas presencialidades y nuevos interaccionismos guiados por la representación del cuerpo.

## BIBLIOGRAFÍA

- Bassa, Joan y Freixas, Ramón, *El cine de ciencia ficción (una aproximación)*, España, Paidós, 1993.
- Baudrillard, Jean, *El crimen perfecto*, Barcelona, Anagrama, 1996.
- Berman, Morris, *Cuerpo y espíritu*, Chile, Cuatro Vientos, 1992.
- Foucault, Michel y Deleuze, Gilles, *Theatrum Philosophicum*, España, Anagrama, 1999.
- Le Breton, David, *Antropología del cuerpo y la modernidad*, Buenos Aires, Nueva Visión, 2002.
- Lévinas, Emmanuel, *Totalidad e infinito. Ensayo sobre la exterioridad*, Salamanca Sígueme, 1987.
- Lévy, Pierre, *¿Qué es lo virtual?*, Barcelona, Paidós, 1999.
- Marzano, Michela, *Dictionnaire du corps*, París, Puf, 2007.
- Nietzsche, Friedrich, *Así hablaba Zarathustra*, México, Editores Mexicanos Unidos, 1989.
- Paz, Octavio, *Un más allá erótico*, México, Vuelta, 1993.
- Platón, *Diálogos*, México, Porrúa, 1979.
- Plotino, *Enéadas*, México, UNAM, 1988.
- Sustaita, Antonio, “Análisis de la relación cuerpo-ciudad en el cine de ciencia-ficción”, tesis de maestría, México, FCPyS/UNAM, 2002.
- , “Entre el silencio y la palabra: el cuerpo en el arte contemporáneo”, tesis de doctorado, España, Universidad Complutense, 2004.
- Turkle, Sherry, *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de internet*, España, Paidós, 1997.