

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO**



**FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES
DIVISIÓN DE ESTUDIOS DE POSGRADO**

**ANÁLISIS COMUNICACIONAL DE LAS RELACIONES
IDENTIDAD-CUERPO EN EL ESPACIO VIRTUAL**

T E S I S

**QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE
MAESTRO EN COMUNICACIÓN
PRESENTA
JOSE ALBERTO SANCHEZ MARTINEZ**

DIRECTOR DE TESIS: DRA. MARGARITA YEPEZ HERNANDEZ



AÑO 2005

Índice

Introducción..., p. 4

- I. Comunicación y cuerpo..., p. 6
- II. Metodología: caminando por el cuerpo..., p. 11
- III. Contenido..., p. 13

Capítulo I Del cuerpo a la tecnología

- Cuerpo y espíritu: carne y sustancia..., p. 16
- El cuerpo roto: dicotomías sobre la modernidad..., p. 21
- El cuerpo ficción..., p. 24
- El cuerpo ausente: la virtualidad en juego..., p. 25

Capítulo II Cuerpo como espacio de identidad

- Identidad y cuerpo..., p. 34
- Las múltiples pertenencias de la identidad..., p. 39
- De la identidad a las alteridades. El cuerpo como medio..., p. 45
- El cuerpo como pertenencia territorial de la cultura..., p. 48

Capítulo III Corpus virtualis

- Del cuerpo al avatar..., p. 54
- El cuerpo virtual..., p. 57
- Los tres cuerpos en el espacio virtual..., p. 58
- Cuerpo y entorno virtual..., p. 62

Capítulo IV La aparición del cuerpo en la virtualidad

- Los cuerpos múltiples..., p. 66
- El cuerpo prismático..., p. 68

Capítulo V ¿Jugando a ser otro? Análisis de los mundos virtuales

- Comentarios..., p. 77
- Descripción metodológica..., p. 77
- Problemas básicos..., p. 80

A) Espacios..., p. 84

- Las casas..., p. 85
- Cementerios..., p. 86
- Distribución, limpieza y crecimiento..., p. 87
- Lo público y lo privado: distribución de espacios..., p. 88
- Ambiente-espacio..., p. 89

B) Avatar-entorno..., p. 90

- Orientación..., p. 90
- Habitabilidad y viaje..., p. 91
- Exploración y recreación..., p. 92
- Dispositivos técnicos..., p. 93
- El espacio habitable desierto..., p. 93
- Conducta hacia el entorno..., p. 94
- El vestido, la ropa..., p. 94
- Caminar, vagar..., p. 95
- El sentido de reunión..., p. 96
- Volar, nadar..., p. 98
- Medios de comunicación..., p. 99

C) Avatar-avatar..., p. 100

- Interacciones..., p. 100
- Saludo..., p. 100
- Amor..., p. 101
- Rituales... p. 101
- Relaciones de parentesco..., p. 103
- Desnudez..., p. 104
- Conducta hacia los otros..., p. 104

Conclusiones..., p. 106

Espacio virtual y espacio físico. La metáfora del espejo..., p. 107

Cuerpo..., p. 110

Espacios: el mundo copiado..., p. 113

Identidad y cuerpo reencontrados..., p. 115

La fantasía en el espacio virtual: todo lo otro siendo yo..., p. 118

Culminaciones..., p. 121

Anexos

1 - Los metamundos: descripción general..., p. 123

2 - Cuaderno de campo..., p. 129

Bibliografía..., p. 146

El cuchillo sin hoja, al que le falta el mango.

Lichtenberg

Creación, invención: nada más real que este cuerpo que imagino; nada menos real que este cuerpo que toco y se desmorona en un montón de sal o se desvanece en una columna de humo. Con ese humo mi deseo inventará otro cuerpo.

Octavio Paz

Introducción

Investigar. ¿Qué hacer representa ese quehacer? La pregunta es compleja porque pende de dos grandes polos que han sostenido durante un tramo de la historia las discusiones sobre ese acto. A saber se trata del extremo especulativo proveniente de la filosofía, por un lado; y del empírico venido de la concepción moderna de ciencia, por el otro. La conjunción de ambos ha formado un laberinto de visiones que es difícil de eludir cuando se emprende un trabajo. ¿Qué hacer con ese quehacer que nos proponemos: el problema? ¿Cómo hacerlo para que hacerlo no sea deshacerlo? Hilvanar cada parte de ese tejido, de ese rompecabezas que formará una figura por venir, es ya parte de nuestro problema. Puesto que toda figura creada porta, a veces casi invisiblemente, otras muy visible, la visión particular de su orfebre. Quisiera rozar de manera muy general una noción sobre tal acto y sobre tal laberinto.

Aunque la ciencia moderna, la que se desprende de la acción positiva, de la que somos herederos, ha tratado hacer distancia de las premisas filosóficas, no ha podido desvincularse del todo la noción arcaica del *modus operandi* esencial. Todo quehacer científico, aún el moderno, descansa sobre la base de esa premisa. Para saber e investigar algo hay que tener dos elementos bien sustentados. El dilema es muy sencillo: preguntar y contestar.

La pregunta esboza todo el sustento metodológico. Toda la metodología no es sino el desarrollo de la pregunta, que se presenta a través de preguntas disfrazadas de argumentos. Para saber de algo hay que preguntarse sobre ese algo. La historia de la pregunta, desde esta visión rebasa con mucho la duda cartesiana, la cual limita el discurso a una linealidad que no permite la fuga, la infinitud de la idea. La pregunta debe ser entendida como un cuerpo de palabras que se arriesgan al encuentro de nuevas dimensiones. Dimensiones que incluyen una estética literaria y una literaria estética. Es decir, un acto de creatividad y crítica que abarque su delimitación en una apropiación mayor del problema.

La respuesta es, contrariamente, el argumento que se hace de la pregunta, el contexto en el cual se expone el problema: la investigación misma. Todo lo que pueda leerse sobre ese problema son contestaciones posibles. Escribir es contestar (la investigación

también es una producción literaria), escritura abierta a diversos encuentros, a veces logrados, a veces no logrados, deficiente, aunque esa escritura no deje ver lo que se quiere ver. Errar, recordemos, también es un ejercicio del hallazgo, de la investigación.

En la conferencia que dio Heidegger en 1953, titulada *Ciencia, conocimiento y reflexión*, nos habla de una diferencia en la pregunta, señala que hay dos tipos de preguntas: “lo preguntable” y “lo digno de ser preguntado”. La diferencia entre una y otra es que lo digno de ser preguntado es inagotable, frente a lo preguntable que se agota. Preguntar sobre lo digno de ser preguntado es “regresar a lo incontestable” (Steiner: 1989: 125).

Preguntar y contestar son la síntesis de toda investigación, un método posible de llegar a conocer. La pregunta que inmediatamente brota: ¿es posible comprobar la respuesta? Si la realidad está siempre en un proceso de cambio, es muy probable que cuando responda ya haya mutado su forma. O porque no decirlo, es probable que ya sea su-realidad la realidad.

La noción moderna de ciencia es heredera de las literarias de Descartes y Kant. El elemento empírico viene a postular una crítica dotada de especulaciones que deben ser comprobadas. Según George Steiner la concepción teórico-crítica del acto de investigar sufrió a partir de 1640 el primer desfase que llevaría a dejar de ver la teoría como la imaginación que los objetos arrojan sobre nosotros;

...la teoría está habitada por la verdad cuando contempla constantemente su objeto y cuando, en el proceso observante de tal contemplación, mira, aferra, las a menudo confusas y contingentes (“vulgares”), es posible que erróneas, imágenes, asociaciones y sugerencias a las que da lugar el objeto (Steiner: 1991: 90).

A partir de ese momento se deben crear hipótesis especulativas sobre los objetos, las cuales serán sometidas a comprobación. Así, la respuesta en la ciencia moderna es la refutación o la comprobación de la pregunta. Pero en un campo más amplio podemos decir, que la comprobación acota ciertas dimensiones humanas de discernimiento, fundadas anteriormente en una “lógica de la subjetividad” (Ibidem: 1991:92).

George Braque señalaba que las pruebas cansan la verdad. Y justamente esa es una de las preocupaciones, el cansancio, por lo que en las siguientes páginas, quisiera que las

pruebas fueran tomadas sólo como un señuelo para atraer la verdad, como una vertiente de infinitas vertientes de la verdad. He querido comenzar esbozando mi particular idea de lo que implica investigar (que no necesariamente es la única), porque en ella se apoya el trabajo que a continuación presento.

Comunicación y cuerpo

La tesis parte de uno de los fenómenos relacionados con la comunicación tecnológica, de una de las formas de comunicarse relacionada con la tecnología. Me inquieta el cuerpo (o de forma más rigurosa, la representación del cuerpo) y sus relaciones con la identidad en el espacio virtual. Esencialmente nuestro objetivo general persigue analizar las relaciones entre identidad y cuerpo en el espacio virtual para conocer el papel del cuerpo como mecanismo de presencia e identificación en el proceso de comunicación virtual.

Aunado a ese objetivo general, nos propusimos dos objetivos particulares: uno, identificar las diferencias en interacciones que se dan en el espacio virtual con respecto al espacio físico; segundo, una vez vistas las diferencias nos damos a la tarea de analizar el papel del cuerpo en el espacio virtual.

No hace falta esclarecer el problema de lo virtual, sabemos y lo retomaremos adelante, que deviene espacio de las tecnologías que implementaron el internet como mecanismo de comunicación, aunque no sólo es eso. Por lo que *lo virtual* puede/suele concebirse en sí mismo espacio de comunicación, espacio multimedios que crea acceso a mecanismos de intercambio-interacción hasta hace años inimaginable por lo menos desde las tecnologías digitales. Lo virtual es, desde el punto de vista filosófico y tecnológico, una trasgresión a las formas habituales de comunicar, sus orígenes pueden situarse incluso en el ámbito mítico. Involucrado en ese medio, el humano es trastocado por su presencia, y es justamente la *presencia* la parte medular de este trabajo. Prueba de ello es que la Ciencia Social en los tiempos que corren ha puesto la mano en esas llamas para tratar de entender la flama que la está quemando. Desde diferentes ópticas, y tal vez más entrelazadas que separadas, la virtualidad es estudiada, viendo en ella un punto que concentra diferentes problemáticas que involucran al humano hoy día.

Dentro de todo ese posible universo que engloba la virtualidad, aquí lo referimos desde el ojo de la comunicación, no dejando fuera otras disciplinas que aportan respuestas a nuestro problema. Nuestro problema, nuestra pregunta concreta se centra en el cuerpo y su representación, un tema muy abordado desde el arte, la psicología, la sociología y la antropología, pero muy escasamente estudiado desde la comunicación tecnológica. Así, los diversos planteamientos que se hagan del cuerpo deberán enfocarse y leerse bajo ese enfoque. Debemos reconocer que en todo trabajo la exposición de las ideas no siempre logra la explicitación del todo con su disciplina, en el mayor de los casos es el implícito el que reina. Una investigación sea cual sea, ante todo social, que pertenezca a la contemporaneidad, como lo es una de carácter tecnológico, no puede ser circunscrita a la unidimensión, requiere diferentes cuerpos para vestir la osamenta. La comunicación será su foco pero en muchos momentos hará acto de infidelidad, por necesidad teórica y metodológica. Un rasgo importante de este trabajo es el hecho de que la metodología utilizada fue tomada de la antropología. El lector encontrará una descripción en el trabajo sobre ello.

Bajo esos argumentos planteamos las siguientes preguntas como guías de la tesis: ¿Cuál es la relación entre cuerpo e identidad en el espacio virtual? ¿Qué papel juega el cuerpo como medio de comunicación y portador de identidad en el espacio virtual? ¿Cuáles son las representaciones que adquiere el cuerpo en el espacio virtual? ¿Qué comunica el cuerpo en el espacio virtual? Las respuestas a esos cuestionamientos llevan el siguiente rumbo.

En un primer momento, el cuerpo me atrajo por intervención del arte. Desde hace varios siglos el cuerpo ha sido una constante en la representación artística, el siglo XX no ha sido excepción. Corrientes como Dada, surrealismo o futurismo modificaron las formas de ver el cuerpo. El cuerpo desvinculado del mundo que lo define dejó de ser una presentación inmóvil, estática, para convertirse en una forma maleable por diferentes agentes, tales como la tecnología. La plástica de Duchamp es con mucho la mecha que encendió el explosivo. Ciertamente es que el arte no indaga nunca el salto de la representación con la práctica, pero se alimenta de ciertas prácticas, ante todo ideológicas, que recorren los pasillos de la temporalidad social. El arte (pensaba Octavio Paz, se refiere siempre al agua de su fuente, la sociedad) es en ese sentido un reflejo de la práctica cultural. Como una línea que se cierra para formar un círculo, el arte que en

un momento parece lejano contiene un discurso hermenéutico de lo social, siendo éste el inicio y su final.

Pienso que lo que el arte descubrió en los terrenos del cuerpo se trasladó a diferentes estados de la sociedad, mostró lo que estaba ocurriendo. Al perder o modificar de forma el cuerpo, a través de ideologías, estilos de vida, comportamientos y prácticas, la identidad abría una dimensión (pertenencias lo llamaremos más tarde) en su ser donde el cuerpo jugaba un importante mecanismo. En la modernidad este problema será concebido como “desaparición del cuerpo” (Lipovetski: 2003; Berman: 1988). La desaparición es una mano que ha tocado todos los ejes de la era contemporánea, incluyendo el tecnológico-virtual, quizá el más denotativo al momento de analizar el cuerpo. Esta breve premisa es la que incorporamos al problema de la virtualidad y trazamos como hipótesis central: **el cuerpo en la comunicación virtual no desaparece, habiendo otras formas de lo físico que se traslucen en ese espacio. Ella (la comunicación virtual) vino a esbozar una nueva forma de representar el cuerpo, y por tanto a delinear una nueva dimensión a la identidad.**

Ya estudios de la ciencia en comunicación, en el extremo opuesto del arte, se habían preocupado por el cuerpo y la comunicación. Volvemos a las ideas implícitas. McLuhan al tratar los medios como extensiones del hombre concibió relaciones metafóricas con respecto al cuerpo: brazo, pierna, ojos y gestos, son medios que estructuran un lenguaje, que lo conllevan (Verse McLuhan: 1996). Sobra señalar los trabajos sobre la kinesia o la etología, donde el cuerpo viene a cobrar relevancia en el proceso comunicativo en distintos espacios. Desde el lado de los estudios cibernéticos los ejemplos pueden extenderse, baste señalar a Scout Bukatman (1993), Peter Lunenfeld (2000), Mike Featherstone (1995), Katherine Hayles (1999), Bruce Damer, entre otros. Todos ellos coincidiendo sobre la importancia del cuerpo en sus dos sentidos, como desaparecido y como aparecido, interviniendo ambos procesos en la comunicación cibernética.

Aquí partimos de las nociones de Marcel Mauss, pionero de ello desde un ángulo propiamente sociológico. Él planteó el concepto de técnica corporal, dentro del cual inscribe la comunicación que el cuerpo ejerce a través del movimiento (Mauss: 1979:337-356). Mauss es particularmente importante porque con él justificamos nuestro esquema comunicativo. Para él toda sociedad cultural es poseedora de códigos y un

marco simbólico, algo que los semiólogos esclarecieron con mayor precisión (puede verse F. Saussure, C. Pierce o H. Mead). Sin embargo, Mauss enfatiza la cultura como el elemento particular regulador, y argumenta que en ese proceso de transmisión de lo simbólico aparece el cuerpo como medio comunicativo. Mauss señala que las técnicas corporales se entienden como gestos codificados que influyen en el desarrollo de una práctica o una simbólica. Es decir, se trata de ver al cuerpo como un ente gesticulador que comunica de manera codificada, datos reveladores de la forma en cómo se practica y expresa el cuerpo. Así, se trata de un problema inmerso en el plano cultural, ya que dichos gestos se construyen, se transmiten y se expresan a partir del referente cultural del actor, desde luego, siempre atravesados por un contexto histórico. En nuestro caso se trata de ver al cuerpo como emisor de gestos simbólicos, localizado en un contexto mediático que la contemporaneidad denomina tecnología virtual. Las técnicas corporales abarcarían desde el cuidado de sí, hasta la percepción del otro, algo que involucra ya la identidad. El cuerpo participa por tanto de un proceso de identificación, de presentación, y ante todo de comunicación. Si adoptamos lo dicho a la virtualidad, tenemos que el cuerpo es un medio que infiere, se mezcla/diluye en lo virtual, esa caricia entre ambos es la que tratamos de investigar. La tecnología virtual incluye la técnica corporal referente al imaginario, la forma en cómo me presento y la forma en cómo visualizo al otro.

Quisiera señalar otros trabajos relacionados con la comunicación y que también son dispositivos de esta investigación, se trata de J. Baudrillard, M. Guillaume y P. Virilio. Para ellos la alteridad desaparece en la comunicación virtual, esto incluye la desaparición del cuerpo, el cual no contiene ninguna inferencia en la construcción de lo simbólico. Especialmente nos referimos a los trabajos *Estética de la desaparición*, *Figuras de la alteridad* y *El crimen perfecto*. En ellos se nota el postulado de que la comunicación virtual prolifera cada vez más por la desaparición de la comunicación cara a cara. Esta dislocación de la comunicación, según los citados, libera la identidad y sobrecodifica a los sujetos: “Cuanto más liberado se está del cuerpo, de la identidad y del nombre, tanto más rápido se cae en una codificación o sobrecodificación...” (Baudrillard: 2000: 45).

La pregunta que me asalta es, ¿dónde queda la parte de las representaciones o esquemas subjetivos de los sujetos usuarios de la virtualidad? Creo que ahí en ese

espacio subterráneo del cuestionamiento hay un flujo comunicativo que involucra al cuerpo y por tanto a la identidad. La alteridad no desaparece sino se reconfigura. El sentido que podría guiar la discusión y la crítica es, entonces, la operatividad de esa alteridad, es decir, su nueva presencia, que entonces sí puede ser de forma ausente. Quizá resulte confuso entender el sentido de presencia al que estoy señalando, pero el sentido de presencia corporal en el espacio virtual debe entenderse y está ligado a la representación del cuerpo. La representación desde luego es una imagen, pero esa imagen del cuerpo tiene presencia en tanto surge de la semejanza del cuerpo físico. Quien hace uso de la virtualidad no está físicamente, pero sí está toda la física que lo construyó, incluyendo su cuerpo. El gesto simbólico de Mauss que porta de identidad al sujeto a través de su presentación, es revestido por una aparente desaparición. Pero esa desaparición da un viraje a la forma de comunicarse consigo mismo y con los otros: se implosiona la forma de búsqueda. Mientras en el espacio físico todo el acto de comunicación recaía sobre la exterioridad de los sujetos, hablamos del cuerpo, en el espacio virtual la imaginación con que nos presentamos y con la que imaginamos al otro es la relevante. Al no poder ver al otro que está del otro lado de la computadora nos lo imaginamos, pero también jugamos con nuestra presentación, quiénes queremos y cómo queremos ser¹.

Así como en la virtualidad la comunicación rompe con la verticalidad de la información, también rompe con la verticalidad de la identidad. Al postularse una comunicación horizontal, la identidad participa de esa horizontalidad, soy yo, pero puedo simular ser muchos otros, los otros pueden ser cualquiera. Pueden traerse a colación los conceptos de *multiplicidad* de Deleuze o la *desterritorialización* de Auge. ¿Puedo encontrarme con alguien que sea yo, en un espacio donde no soy yo? Es posible, si entendemos que los mecanismos que determinaban la presentación de uno mismo han sido deslocalizados y multiplicados físicamente.

El cuerpo es destituido por un nuevo cuerpo, el cuerpo virtual que se construye a partir de nuestros códigos culturales-identitarios. Pensamos que en esta última idea expresada radica el nuevo problema de la comunicación virtual, esa sería una segunda

¹ A través del trabajo el lector encontrará ciertos argumentos donde objetará, sobre el punto arriba expuesto, que en la actualidad ya existen herramientas para ver al otro (web cam), pero lo que se trata de ver, o por lo menos de argumentar, debe ser entendido en referencia a la representación física por medio de avatares.

hipótesis en marcha, que: **al surgimiento de la ausencia del cuerpo, viene aparejada una nueva forma de representación y simbolización del cuerpo que lo dota de presencia.** Si ya no se ven los gestos de la máscara y el disfraz que porta el actor social, se observan los gestos de una identidad poco localizable, sobre todo en formas de expresarse, connotaciones lingüísticas, preceptos de valor, morales y en la forma del avatar, en el caso de los mundos virtuales.

Para llegar a estos postulados hay que tomar en cuenta la discusión central del papel del cuerpo en el proceso comunicativo, tomar en cuenta que el cuerpo es un espacio de relación en dos niveles: en tiempo y espacio. No se puede eludir un marco referencial de las relaciones corporales determinadas por la construcción cultural de los sujetos que ponen en práctica el cuerpo, ya que ello es el constructo central donde los sujetos toman la información y los códigos para comunicarse. Las formas de gestualizar, de acompañar el lenguaje con gestualidad, son procesos ligados a una comunicación referenciada al tiempo y el espacio.

El corazón de este trabajo encuentra su latido en el imaginario, que en su minúscula presencia se conoce como imaginación. La imaginación individual, que deviene del imaginario colectivo es un elemento de la identidad, y aparece siempre mezclado en todo proceso de comunicación. Es de manera más particular un conjunto de datos culturales que se construyen en los sujetos en su relación con los otros, así, toda relación de alteridad inmiscuye la imaginación en todo proceso comunicativo. Quien soy no sólo depende de quién soy, sino igualmente de quién quiero ser, cómo quiero ser, llegar a ser. La carne no es sólo instrumento, más aún, es espacio de acción, aquél donde se concretiza el acto de ser, por ello el cuerpo no puede ser desvinculado de la identidad personal y colectiva, ni del proceso de comunicación.

Metodología: caminando por el cuerpo

Tal vez la mejor imagen de esta tesis sea la de un niño que va dejando sus huellas sobre un terreno fangoso, pero que pisa con seguridad porque reconoce que en el fondo hay un suelo, una firmeza que lo soporta. Y más abajo un subsuelo que lo apuntala. Es difícil situar un trabajo bajo esas condiciones en un espacio científico que se resiste a cambiar los paradigmas que lo definen, también podría decirse en un espacio científico que está

en un proceso de cambio continuo y que busca entender con sus posibilidades una realidad igualmente cambiante.

Pero creemos que la mejor manera de justificarlo se localiza en un pensador muy trabajado y citado (no es novedad, pero no buscamos la novedad, sino provocarla) que se ha preocupado por temas tecnológicos. Se trata de Pierre Lévy. Él cree que los dispositivos informacionales devenidos de la informática están trastocando todos los parámetros de la existencia, lo cual incluye no sólo la presencia física de las máquinas en el ámbito existencial, sino igualmente el representacional, es decir, lo que podríamos llamar un imaginario tecnológico, una presencia imaginaria de las máquinas de la cual participan todos aquellos que no tienen acceso a ellas: los excluidos de la digitalización.

La revelación de Lévy consiste en que estos dispositivos están influyendo particularmente en las formas de pensar. En el paisaje epistemológico resulta importante la aseveración pues la informática también influye o por lo menos está poniendo en entredicho las formas de conceptualizar. “La investigación científica ya no se concibe sin un equipo complejo que redefine la antigua divisoria de aguas entre experiencia y teoría. En este fin del siglo XX, emerge un *conocimiento por simulación*, del cual los epistemólogos aún no han dado cuenta” (Lévy: 2000: 13).

Así, partimos de la virtualidad para llegar a un conocimiento, o retomando la idea de Trejo Delarbre estudiamos el espejismo para llegar a la realidad que lo refleja. Ese espejo son los *mundos virtuales* o metamundos: “complejos constructos informativos que combinan todas las posibilidades de lenguaje multimedia, para crear ciudades virtuales donde los usuarios conviven a través de la elección de personajes gráficos conocidos como avatares” (Lizama: www.jorgelizama.tk: 2004)². Proponemos en primera instancia un marco conceptual que contiene entremezclados los tres tópicos: cuerpo, identidad y virtualidad. Luego intentamos hacer el salto aplicativo de dichos temas con nuestros mundos virtuales. En un segundo momento la aplicación tratará de ser comprobada en nuestro estudio de caso, el mundo virtual Alpha World y otros; AW es el mundo más viejo y desde las estadísticas virtuales el más poblado, más grande y con más objetos virtuales (seis millones en total). Por las características de la

² Para una mejor comprensión puede leerse en la parte de anexos una descripción general sobre los Mundos virtuales, esto con el fin de hacer más comprensible la lectura.

investigación se pondrá en aplicación la técnica de recolección de datos venida de la antropología, se trata de la observación directa. Dicha observación será participante, pues se trata de mundos donde es posible vivir en forma de avatar, comunicarse, entablar todo tipo de relaciones, entre más. El mundo virtual, para un mejor entendimiento es una ciudad en la cual las personas físicas crean un avatar (representación visual) para vivir, combinando las formas de comunicación verbal (a través de escritura) y corporal (a través de imagen virtual).

Finalmente se expone una lectura de análisis sobre la observación. Todo ello sin duda apoyándose en la teoría del *interaccionismo simbólico*. Dicha teoría argumenta que toda identidad se forma sólo en interacción con otros, la concepción que una persona tiene de sí misma depende de cómo los otros lo ven. Señala Gilberto Giménez que este tipo de identidad funciona como un puente entre lo social y lo puramente individual. Quizá esta sea nuestra principal premisa al hablar del cuerpo, es decir, se trata de un cuerpo que expresa la identidad de la persona, pero esa expresión no es aislada, más bien es una expresión construida por la interacción con los otros, así toda representación del cuerpo aparece construida por el puente entre lo individual y lo social.

Contenido

Por las razones expuestas anteriormente, la investigación consta de 4 capítulos, un apartado descriptivo de nuestra técnica de recolección de datos y análisis, un apartado donde se presenta el análisis, dos anexos y la bibliografía.

En el capítulo uno se entabla un discurso relativo al cuerpo en tres niveles: la ruptura, el fragmento y la ausencia. Postulamos en él que el cuerpo ha pasado por un recorrido inicial en las discusiones griegas de la ruptura entre cuerpo y espíritu que son importantes para entender procesos de comunicación actuales; lo situamos posteriormente en la modernidad, donde es concebido como fragmento, y finalmente hablamos de la forma en cómo la ficción y la tecnología empujan al cuerpo a una ausencia, lo ausentan de la física. Para ello argumentamos el concepto de virtualidad, pensando que en él se encuentra un entendimiento de tal ausencia: decimos, lo virtual, ausenta, no desaparece, reconfigura, no elimina.

En el segundo capítulo entablamos la relación entre cuerpo e identidad, sobre todo discutimos el lugar de la identidad en el espacio tecnológico. Decimos que uno de los parámetros para entender los nuevos dilemas relacionados con la relación cuerpo-identidad radica en concebir a la identidad como un espacio de dimensiones, no de identidades. También hablamos ahí del cuerpo como espacio y como medio resaltando su importancia en la virtualidad.

En nuestro tercer capítulo tratamos de discutir cuáles son los principales problemas del cuerpo en la virtualidad, específicamente: el avatar, la teoría de los tres cuerpos en el espacio virtual, el papel de la fantasía y la imaginación, y su relación con lo que se ha dado en llamar entornos virtuales, en este caso sólo lo situamos en los metamundos.

El cuarto capítulo habla de la presencia del cuerpo en el espacio virtual, presencia que creemos es vista a través de la multiplicidad y el rizoma. Finalmente proponemos una figura, la del prisma donde argumentamos la importancia del cuerpo para entender los procesos comunicativos en la virtualidad.

A modo de síntesis decimos que hemos comprobado nuestras hipótesis. Pero aunado a ello hemos hallado, a partir de nuestro estudio de campo en los mundos virtuales, que la virtualidad, el contacto con lo virtual, provoca una ruptura en los usuarios. Esa ruptura siempre va a ser en primera instancia corporal. Pues el esquema corporal en las fantasías de su portador dota de elementos para elegir nuevas apariencias: el yo, a través de la representación se vuelve otro. Hay por tanto, una coincidencia con espacios míticos de la representación corporal, algo que la tecnología de lo virtual está permitiendo, o mejor dicho reencontrando. Así, el usuario puede ser muchos corporalmente, pero también adquirir, jugar con su identidad, añadirle nuevas pertenencias a la pertenencia virtual.

Capítulo I

Del cuerpo a la tecnología

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

Cuerpo y espíritu: carne y sustancia

Cuando volteamos la mirada al cine es común encontrar temas relacionados con lo tecnológico, es común que esos temas versen sobre la robótica corporal. De una u otra forma, ya sea a través de la noción de maquina-objeto o *cybor*, 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 como sea, podemos pensar que esas visiones sólo respondan 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 (como se verá), y más recientemente la plástica, el arte contemporáneo, incorporan a su discurso tales premisas.

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 se impuso la exigencia de ver a los actores como portadores de cuerpo, a través del cual ejercen el espectáculo social: 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 códigos que representan una relación. La premisa corporal radica en eso, en estar sujeta al otro, a una alteridad e identidad 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 (Le Breton: 2002: 7).

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, autómatas carnal. Pero el cuerpo como dice Le Breton también es un mecanismo de expresión.

Toda 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 yaga de la escisión carnal, sobre la noción de cómo el cuerpo se ha ido separando, desmembrando. Más adelante abordaremos especialmente esta metáfora de la división. Lo que aquí nos interesa es una forma de la separación, que podemos señalar es esencial para entender los procesos del cuerpo, así como un acercamiento a su conceptualización. 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 cuerpo. A pesar de ellos, fue Platón quien en sus diálogos, sobre todo en el *Timeo o de la Naturaleza*, vendrá a quitar 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 muy bien las relaciones entre los cuerpos dando parámetros de las relaciones y diferencias que hay entre ellos: una especie de alteridad metafísica (Platón: 1979: 663-721).

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 cuando nos 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” (Sustaita: 2002: 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 sólo 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 – nos dice Octavio Paz – mientras que el asceta desaparece para el otro o dicho distinto, los otros desaparecen para él (Paz: 1993).

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 Sheler 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” (Zambrano: 1955: 32). 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:

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, etc., no constituyen verdaderos seres, están unidos al cuerpo, de él dependen, existen a causa de otros, gozan vida relativa y subsisten únicamente por virtual de ciertos actos (Plotino: 1988: 49).

El cuerpo aparece determinado en una materialidad condicionada por el tiempo y el espacio. La antropología estudia 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 material de presentación frente a los otros. Una especie de identidad material. 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 través 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 (Levinas: 1987: 136).

Nietzsche en su *Zarathustra* 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 Zarathustra. 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” (Nietzsche: 1980: 17). 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 (*pnéuma*) 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 comunicación 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.

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” (Berman: 1992: 3-48). Es decir, solamente tratamos de hacer notar que en la comunicación corporal, entendida como gestos simbólicos contruidos 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 desprendimiento tecnológico 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” (Turkle: 1995: 31).

En este marco, el virtual, el cuerpo viene a encontrar nuevos espacios de proyección, una proyección 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 profundidad. 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. 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 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 socio cultural, y entendemos que la cultura 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. Esas identificaciones y diferenciaciones operan en dos sentidos que están relacionados con la concepción del cuerpo: por un lado, la concepción moderna del cuerpo a través de la individualidad, y por el otro la concepción mítica tradicional del cuerpo (Le Breton: 2002).

Para la antropología del cuerpo es muy 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 anatomistas y estetas como Vesalio o 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. 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 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 antológicamente vacía, sino despreciada, accidental, obstáculo para el conocimiento que lo rodea (Le Breton: 2002: 45).

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 muy importante para entender fenómenos contemporáneos. El cuerpo es, en el pensamiento occidental, el signo del individuo. ¿Podemos pensar que en el espacio virtual el cuerpo también es signo del individuo? La respuesta es para más tarde.

Pero, ¿con qué rompe el cuerpo? Breton plantea que hay una ruptura en la cual el cuerpo comienza a concebirse como separado del mundo. Los antropólogos se han referido muy bien a este fenómeno. El hombre de las sociedades antiguas localizaba y distinguía el cuerpo a través 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 (pié) 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 (Ibidem: 2002: 16).

El *Karo* que se le denomina cuerpo en la sociedad Canaca implica que el cuerpo 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 esta 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.

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 (Ibid: 2002: 18).

Para Francis Barker el siglo XVII marco 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. Enseña Antonio Sustaita que: “Todo lo ausente guarda silencio, y todo lo que está en silencio parece ausente” (Sustaita: 2004: 13).

Parafraseando la metáfora de Linda Nochlin, el fragmento es un rasgo distintivo de la separación del cuerpo en la modernidad (Nochlin: 1990). El fragmento 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 extremas 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 como rasgo distintivo de la modernidad, y de la aparición de las CMC (comunicación mediada por computadora). Éstas, el 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: a saber se trata de la

fragmentación hecha por las nuevas epistemologías, por un lado, y por el otro, por las nuevas formas jurídico-políticas en que entra en relación el cuerpo.

Igual que la banda de moebius, en 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. Una sensación de ruptura no muy localizable. El cuerpo es exterioridad, piel del espacio físico que contiene así mismo 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 el cuerpo 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.

El cuerpo ficción

Una de las características que marcó la inmersión del cuerpo en la tecnología es la ciencia-ficción. Ningún género literario 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. 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, y 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 un par 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 transformación 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 se sigue siendo él

mismo. ¿Nos parece familiar algo de esto con la comunicación virtual? *Frankenstein* de Mary W. Shelley añade, por su parte, la creación de un humano autómatas, un cuerpo artificial dotado de vida por mecanismos tecnológicos. De manera muy similar, el libro de Gustav Meyrink titulado *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 lo llamamos a lo largo del trabajo, la génesis de las dimensiones identitarias.

El cine ciencia-ficción apoyado en el futuro como mecanismo de espacio de acción, ha explorado, por su parte, el problema del cuerpo. En este caso 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 (Bassa y Freixas: 1993). 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 cuerpo, 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 a través de la tecnología ¿es posible todavía encontrar un cuerpo? La pregunta es por demás importante, ya que hay un nivel aún más en la dispersión del cuerpo, se trata de su ausencia.

La entrada de la comunicación virtual en la modernidad ha dado pauta para inferir sobre los efectos que dicha virtualidad ha creado en relación a 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, *virtualis* 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 “ciberspacio”, este último considerado por Gibson como un lugar sin lugar y un tiempo sin tiempo donde la tecnología interviene creando otros espacios de acción: un espacio de alucinación colectiva. El ciberspacio 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.

Por lo demás, 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, ciberspacio, realidad virtual, es decir, la destrucción de la ilusión como mecanismo del secreto:

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 (Baudrillard: 1996: 16).

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.¹

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, basta para los fines de este trabajo señalar el aspecto central del pensamiento. Se encuentra en Platón y Aristóteles 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 potenciales. Lo virtual es un espacio creado de la realidad, pero que, igualmente es real y crea realidad, inclusive, desde una visión cosmogónica y arcaica son más reales que la realidad. La verdadera realidad

¹ Hemos retomado este concepto de la película de David Cronenberg llamada *Videodrome*, donde la televisión es tomada como un espacio simulador, pero que no se sabe al final, es más o menos real que lo que no aparece en televisión.

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.² 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 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 muy importante para pensar 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, por su parte la alteridad como

² 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 través 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.

diferencia en tanto el *otro* 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...” (Lévy: 1999: 19).

Sin embargo, lo posible como espacio que abre 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 los dispositivos tecnológicos actuales, que permiten posibilidades de crear presencia corporal bajo la ausencia corporal.

¿En que 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 indisociable, 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 sociológica-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 tecnología, - esto no quiere decir que lo virtual según definido anteriormente no sea real, ambos términos contienen las mismas características en cuanto 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, multimediáticas, o bien máquinas capaces de producir imágenes en tercera dimensión, comunicación visual interactiva a distancia, sensaciones simuladas de lo real, etc. La realidad virtual hace pensar, nombrar apoyándose en aditamentos tecnológicos sin los cuales ella misma no sería posible: *software*, guantes, cascos, y hoy día la nanotecnología, micromáquinas que aumentan la velocidad del uso y el intercambio de simulaciones, o máquinas que son capaces de crear una interficie. La realidad virtual produce el sueño, el sueño de existir 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 “metamundos” o “aldeas virtuales” 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 pasan por lo virtual (comunicación a distancia, interacción a distancia, cibersexo). Estas últimas 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.³ 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).

³ 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.

La primera (objetividad) se interpreta desde un sistema de redes de comunicación – redes mediáticas, redes de intercambio comercial, sistemas de transporte mercantil y turístico –, aquí más que en un nivel individual su aparición es en el plano grupal: lo virtual como ilusión compresiva del espacio y del tiempo, su forma más pobre, su posibilidad más inferior. 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*). Esta perspectiva no la desarrollamos puesto que no nos interesa como perspectiva de la virtualidad.

En el plano subjetivo la virtualidad, sobre todo en el proceso de comunicación internet, se localiza en las relaciones que se desprenden y se dan en ese medio. La génesis de esas relaciones posee una connotación netamente tecnológica, desde los aditamentos externos diseñados por Ivan Sutherland (*Data Globe* y *Data Suit*) (Virilio:1995: 58)⁴; pasando por el diseño de *software* como el *GopherVR* un navegador que creaba interfaz con el ciberespacio generando mundo virtual; segundo, con el *VRML* (*Virtual Reality Modeling Language*) que es una herramienta de visualización con la finalidad de mejorar la navegación en el ciberespacio; hasta la nanotecnología, es decir, tecnología microscópica: “(...) comparado con los objetos en la escala *nano* (mil millonésima de un metro, cerca de diez veces el diámetro de un átomo de hidrógeno), algo tan estilizado y pequeño como una pestaña es del tamaño de una *sequoia*-árbol gigante de más de cien metros de altura” (Piscitelli: 1995: 51).

La internet es sólo una de las dimensiones del espacio virtual. El ciberespacio posee diferentes espacios llamados también entornos (*www*, *web*, *chat*, *Mud's*, *metamundos*, *Weblogs*), aunque estrictamente todos ellos son internet. 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 cultural, un problema de identidad y alteridades. ¿Quién soy en el espacio virtual? ¿Quién es el que está en el

⁴ En él expone muy bien los fenómenos relacionados con la velocidad tecnológica, fenómenos como la teletactilidad, la trans-apariencia, electroóptica (transferencia de las facultades perceptivas del cuerpo a máquinas), cibersexo o el proceso de industrialización óptica son analizados apoyándose siempre en la virtualidad.

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 verá en los metamundos (mundos virtuales representados por avatares). De ahí que para entender lo virtual 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 este trabajo, 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, es posible hablar de identidad y alteridades.

Capítulo II

Cuerpo como espacio de identidad

A veces uno se encuentra
con alguien que no está allí
y que al día siguiente otra vez no está allí
y uno se pone a desear
que ese alguien nunca se vaya
para poder no verlo siempre.

Ulalume González de León

Identidad y cuerpo

Señalamos anteriormente que la virtualidad es una dimensión de la realidad que se abre a dimensiones, si lo que buscamos en este trabajo es observar las relaciones entre cuerpo e identidad en el espacio virtual, habrá ahora que discernir sobre la identidad, entendiendo que ésta siempre implica un sentido relacional con respecto al otro, sea reconociéndolo u negándolo. En el fondo la identidad implica alteridad, podríamos decir que también viceversa.

La discusión sobre el concepto es inacabable/inabarcable, pero hay que decir que es un concepto fundamentado por la filosofía, “¿Quién soy? ¿Qué soy?”. Recordemos el oráculo a la entrada de Delfos *Gnothi sauton* “Conócete a ti mismo”, el cual contiene toda una discusión sobre lo que soy, y que abarcará toda la edad media como principio de definición de sí. Es innegable que hoy la representación de dicha frase nos remite a esquemas metafísicos, pues es nuestra herencia occidental referente a la filosofía, pero la frase tenía mucha injerencia social en la época en que fue escrita. Se trataba de un principio básico: definirme a mí mismo para tener una definición social, hoy le llamamos a ello identidad. El problema que más tarde se encontrará y que goza hoy de una vigencia, es que tal definición siempre es aproximada, o porque no decirlo, disgregada, lo veremos en el tratamiento que hacemos de las pertenencias.

Michel Foucault argumenta en su libro *Tecnologías del yo* que el oráculo délfico pertenece a un momento histórico posterior a la plenitud filosófica de los griegos, por lo que hay con anterioridad un oráculo que rezaba *Epimelesthai Sauton* “Cuidarse de sí mismo”. La mayor parte de las conjeturas relacionales entre identidad y cuerpo vienen de esta época, pues cuidarse de sí mismo implicaba prohibirse de muchas cosas a sí: el ascetismo corporal viene de ahí, y qué decir las premisas corporales relativas al cristianismo. Hoy, las proposiciones contemporáneas que acompañan el cuidado del cuerpo, la salud, la imagen, pertenecen en cierto nivel a esa idea, sólo que con diferentes funciones y mecanismos.

En ese camino, el concepto identidad es lo que define al sujeto o a los grupos de sujetos, ¿pero qué es eso que lo/s define? Fuera de infinitas preposiciones, Amin Maalouf enseña sintéticamente que hay dos polos que conforman la identidad; se trata de “los documentos de identidad” (Maalouf: 1999: 18), los cuales consisten en rasgos topográficos (lugar de nacimiento, fecha), distintivos (estirpe, sangre, nombre, apellidos), y también corpográficos

(lunares, marcas, huella dactilar, tamaño, color, facciones). Todos ellos y sobre todo el último convierten a la persona en sujeto, pasa de ser un *personae*, ninguno y todos, a alguien único. Habría que añadir a partir de este punto todas las consecuencias de control que se institucionalizan, y que no hacen sino continuar con la ruptura comunicativa entre el cuerpo y el mundo de las ideas¹. En segundo lugar Maalouf dice que hay “Examen de identidad” (Ibidem: 1999: 24), creemos que es más apropiado llamar al concepto de Maalouf *Información de identidad*, para darle una continuidad a lo de documento; se trata de rastrear los diferentes componentes de la identidad, aquí entra en juego toda la simbólica cultural personal y colectiva, desde aquí brota la “pertenencia”, la afinidad a partir de la cual me relacionó con otros: principio de alteridad. De ahí decimos que la identidad presupone siempre al otro partiendo de la suposición de sí mismo, como señala Turkle, que los mundos tecnológicamente generados al situar al mismo frente a otros también sitúan al sí mismo en una nueva relación con su propia identidad (Turkle: 1997: 23).

A estas dos dimensiones que Maalouf plantea se le han llamado de diferentes maneras como veremos a continuación. Sociológicamente existen dos grandes corrientes que han abordado la temática de la identidad, señalemos de pasada que pensar la identidad presupone siempre pensar la cultura: las teorías de la cultura son siempre teorías de la identidad, lo que es un individuo, su distinción frente a los otros y su identificación frente a los mismos de un grupo depende siempre de la cultura en la cual se encuentra/n inserto/s.

Desde el punto de vista de la cultura los debates sobre la identidad se enmarcan en dos grandes perspectivas: la moderna y la postmoderna. Desde el punto de vista de los actores sociales se enmarca igualmente en dos perspectivas: la individual y la colectiva. Ambas bifurcaciones resultan importantes para nuestro trabajo, pues como veremos en el primer caso, los postmodernos conceptualizan la identidad como fragmentación, como un cuerpo mutable, un elemento desmontable del actor, algo muy distinto a lo que nosotros pensamos sobre la identidad para analizar el espacio virtual. El segundo caso consiste en pensar el nivel individual y colectivo en el espacio virtual como distinción entre el actor que hace uso de la tecnología y los actores colectivos que forman una comunidad.

¹ Después del ataque a las torres de N. Y. (11 de Septiembre del 2001), aunque este hecho sólo es un detonador-acelerador, los documentos corpográficos comienzan a ser el centro de gravedad del control, usando tecnologías virtuales instantáneas, intentando controlar datos del cuerpo que son aún no maleables: DNA, huella irilar del ojo.

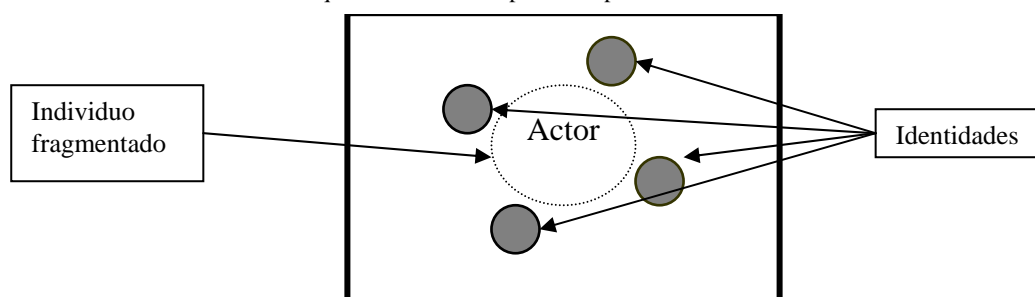
Señalemos de manera general que la identidad participa de dos grados, la distinción y el reconocimiento. En el primer caso la identidad es la voz del conjunto de características y rasgos que se manifiestan en núcleos de pertenencias o afiliaciones, que distinguen a un individuo de otro. Esa distinción se da en dos niveles, por un lado la construcción subjetiva del individuo (imaginario, forma de percibir el mundo, conjunto de ideas, etc.), que nunca es de manera aislada sino a través de la interacción con esos círculos de afiliación, algo que Bourdieu llama ‘habitus’; en el segundo caso, todo individuo se distingue por su apropiación del espacio físico, desde la proyección de su propio cuerpo, pasando por el territorio, hasta por el conjunto de objetos que posee. Ambos grados coinciden con lo expuesto *a priori* en Maalouf.

Con respecto a la virtualidad resultan importantes los dos niveles. Si concebimos que la identidad es un concepto que engloba distintas dimensiones de pertenencia de un individuo, partimos así mismo de que la virtualidad es sólo una de las dimensiones del o de los mismos. Estamos ya en la interpretación de la identidad desde la perspectiva de la cultura moderna. Para algunos pensadores sociales la cultura moderna se distingue por tres niveles: el de la diferenciación, el de racionalización y el de mercantilización. Podríamos decir que son tres dimensiones que en sí mismas también contienen dimensiones. Es posible ser distinguido por el lugar de pertenencia, núcleos de afiliación, nivel económico, idea política, clase social o estatus cultural, o así mismo por los distintos objetos consumidos. Podemos señalar que esta concepción tiene una vigencia sociológica importante, ya que la idea de las múltiples pertenencias contiene una aplicación teórica en cualquier momento histórico (Frosh: 1999; Strinati: 1995).

Esta perspectiva de la identidad es interpretada de manera distinta por los pensadores postmodernos, ellos creen que la cultura postmoderna se distingue por la fragmentación, por la inmensa cantidad de opciones que aportan los nuevos estilos de vida. La época de lo “hiper” conlleva a la ruptura de la diferenciación. Bajo las cortinas aparentes, o por qué no decirlo, transparentes de la cultura local, la identidad se vuelve muchas identidades. Para el pensador postmoderno la identidad se disgrega en otras identidades que el individuo puede cambiar constantemente debido a la oferta de disfraces que existen en la cultura. La identidad-disfraz conlleva una transformación constante, una mutación, lo que habría que preguntar es,

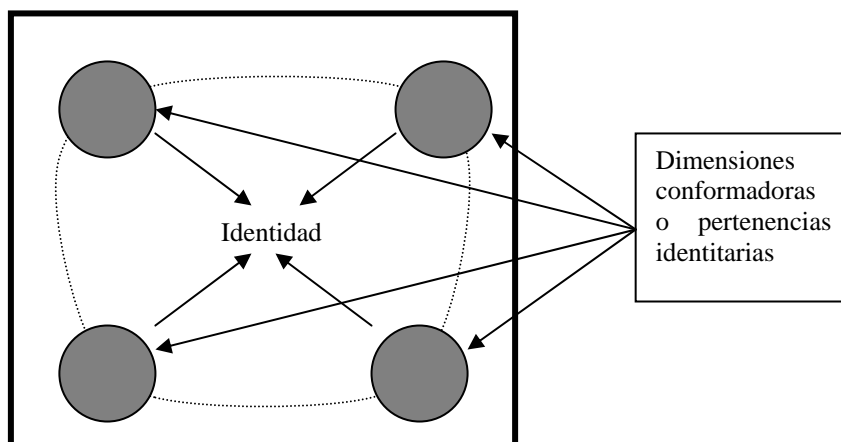
¿hasta qué punto el disfraz depende sólo de la apariencia móvil?, ¿no será que el disfraz es igualmente participe de anclajes, y aunque sea desmontable en apariencia contiene huellas de pertenencias culturales? Kath Woodward (1997: 2004) esta de acuerdo al estudiar en el caso de los jóvenes en Inglaterra, de que existe en la llamada postmodernidad cierta movilidad de la identidad, cierto margen de opción de los individuos al afiliarse a un grupo, pero igualmente arguye que ese abanico de opciones está determinado por la cultura en que *el* o *los* individuos están insertos. Sin embargo, ella misma señala que la identidad es parcialmente interna y subjetiva y parcialmente externa y dependiente del reconocimiento de los demás.

Esquema 1: de la interpretación postmoderna de la identidad



Esta noción es reforzada sociológicamente por Richard Jenkins al señalar que la identidad no se vuelve flexible por la modernidad, se puede hablar de una flexibilidad en cuanto a la identidad anterior a la modernidad. Así pues sociológicamente lo correcto es ver la identidad como conjunto de pertenencias y no como identidades fragmentadas. De aquí partimos en este trabajo, reiterando y poniéndolo como delimitación teórica, que la virtualidad es una dimensión de la identidad y no una identidad distinta que convive con otras identidades. En efecto, la virtualidad vista en actores concretos, puede ser una pertenencia central de su identidad, es más puede llegar a ser una matriz de su identidad (como ocurre en el caso de los grupos denominados *hackers*), puede ganar esa pertenencia y determinarlo, o viceversa puede ser mínima su pertenencia a la dimensión virtual (por diferentes motivos): bajo los cánones señalados es impreciso hablar de una identidad virtual.

Esquema 2: de las múltiples pertenencias de la identidad



De una u otra forma hemos tocado ya la identidad definida desde el punto de vista de los actores. La identidad desde el actor individual depende siempre del sentido de los otros, son los otros los que reconocen, distinguen: la identidad se construye en interacción social. El cuerpo, como veremos más tarde, participa de esta relación social y es uno de los núcleos de la formación de identidad.

En la virtualidad es imprescindible el papel del actor, pues aunque se hable dentro de la virtualidad de comunidades virtuales, éstas son formadas por actores disgregados en el espacio físico. Así, el otro siempre es imaginado a partir de las pertenencias del actor que entra al espacio virtual, busca a partir de ese imaginario previo y el medio (ordenador, ciberespacio y *software*) que permite la virtualidad, un grupo al cual afiliarse, aquel que resulte en concordancia con su construcción identitaria. Las comunidades virtuales son grupos de pertenencia, y como tal responden culturalmente a procesos de representación e interacción simbólica.

Desde luego que la congregación en el espacio virtual no se da físicamente, es un fenómeno ontológico distinto. Hay semiológicamente dos espacios distintos, primero está el espacio de significación individual, que siempre pertenece al espacio físico: ¿quién soy socialmente? ¿Cuáles son mis roles socialmente? ¿Cuál es mi biografía personal? Todas esas cosas son datos distintivos y, hasta cierto punto intransferible a otros sujetos, todas esas cosas pertenecientes a tres momentos temporales indisociables, pasado, presente y futuro, es decir,

lo que se *fue*, lo que se *es* y el último representado en forma de proyecto, lo que se *quiere llegar a ser*.

El segundo espacio concerniente a las comunidades virtuales (o en este caso las “aldeas virtuales”), adquieren una significación colectiva. Primeramente uno de los rasgos identitarios que en el espacio físico aparece y es importante para una distinción primaria, es el cuerpo, que en el espacio virtual no se presenta. Hay otras formas de presentación primaria, la mayoría de las veces es el lenguaje el eje de la presentación, y es a través del lenguaje que los actores se identifican o se distinguen de otros.² En los mundos virtuales siempre a la par del lenguaje aparece un *avatar* como primera presentación. Ese avatar no deja de ser un constructo identitario del actor que ingresa al espacio virtual. Así, la interacción grupal de la comunidad se da un tanto de manera indirecta, o subjetiva, a través del lenguaje, que es un medio de comunicación primario, y a través de las posibilidades que la tecnología como medio secundario permite. La comunidad virtual no deja de pertenecer a la *teoría de la acción colectiva*, en tanto es completamente definible, en tanto aparece formada en el marco de una estructura social (nuevas tecnologías), y en tanto asume una forma de comunicación.

Las múltiples pertenencias de la identidad

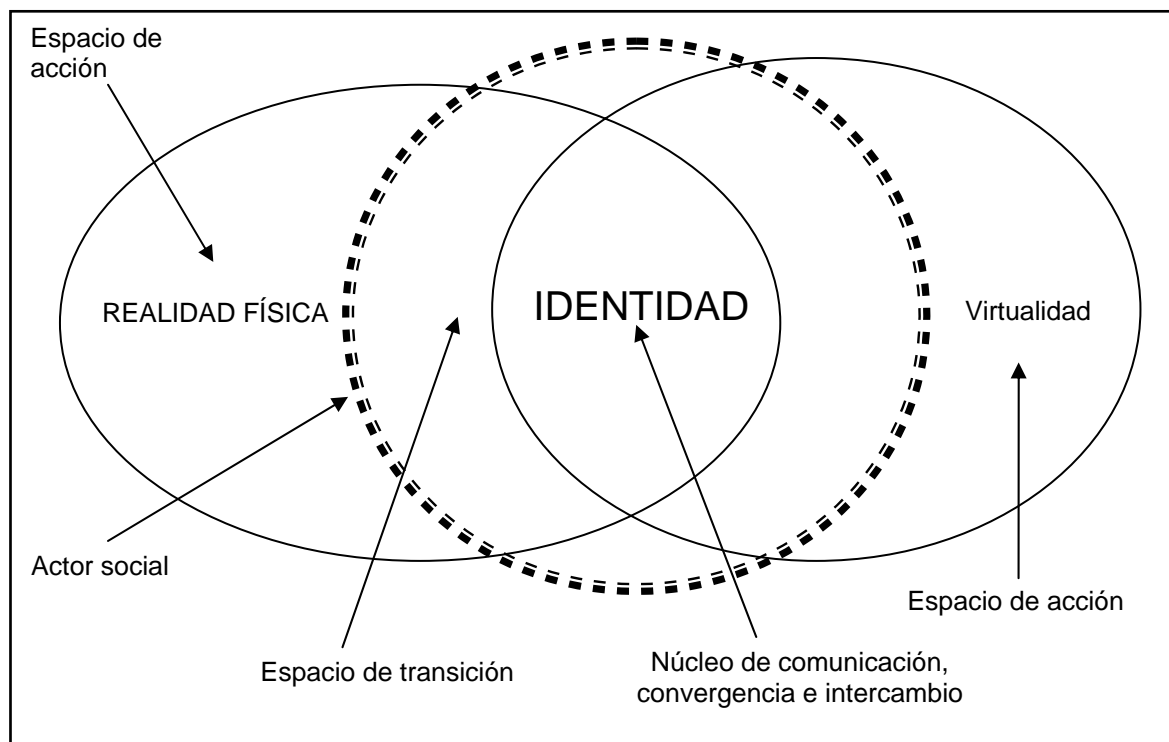
There is not one universe, there are many, a multiverse (...) there is not one you, there are many (...). Este eslogan que aparece en la parte introductoria de la película *El único* del director James Wong y estelarizada por Jet Li, parece situar uno de los problemas de la modernidad o postmodernidad, que en apariencia inicia la física cuántica, pero que sus raíces se pueden rastrear en la mitología: la dimensionalidad de la realidad. James Wong ensaya desde el cine la idea de que el espacio es sólo una dimensión de otra dimensión llamada el universo, pero que al mismo tiempo el universo es sólo una dimensión de otra dimensión, así hasta el infinito. El multiverso que es la conjugación de todos los espacios y todos los universos en una disconvergencia o paralelidad, representa la idea laberíntica del espacio y también de la identidad (del espacio sobre todo recuperado del mito del Minotauro), espacio arquitectónico construido por Dédalo. (Gide: 2001: 49-109). Y de la identidad partiendo de la idea mítica del doble que aparece en muchas culturas y que en la modernidad es asimilada

² Hoy podemos decir que las tecnologías ya permiten la presentación física a través de la “Cámara Web”, sin embargo, ésta sólo tiene una función en determinadas comunidades como el “*chat*”, no es un común denominador de todas las comunidades, en los “grupos de discusión” o los “*muds /multi user dimentions/*”, es el lenguaje el principal canon de presentación.

bajo la figura de la esquizofrenia. En muchas culturas el doble representa la parte malvada del individuo, representando el mal, el *otro yo* es el que se encarga de absorber lo maligno. Recientemente en el suceso de la invasión a Irak por los E.U se observó como noticia especial en los medios el papel de los dobles de Saddam Hussein. Es importante señalar que el doble de Hussein siempre aparecía como mediador de relaciones: el doble como mecanismo de identidad y alteridad (Eliade: 1999).

El doble es una dimensión del sí mismo. Una forma de prolongar la identidad. Esta idea nos señala la importancia de considerar metodológicamente la identidad como un conjunto de dimensiones que confluyen en el individuo. Gilberto Giménez abordando una perspectiva del tema desde el ámbito cultural señala el caso de Papu, un hindú que vive conectado durante la mayor parte del día al internet, ahí realiza transacciones económicas, entabla relaciones con gente que también está virtualmente presente. Sin embargo, por la noche asiste como un ser religioso a una mezquita vestido con indumentarias culturalmente identificadas en su territorio, también convive con su familia, etc. Papu es un ejemplo de cómo la globalización problematiza la identidad dotándola de dimensiones, contrariamente a la opinión de algunos críticos que creen que el individuo globalizado se define identitariamente por una sola dimensión, sea ésta mediática, comercial o cultural. (Giménez: www.gimenez.com.mx: 2004). Gilberto Giménez señala igualmente retomando a Simmel sobre el sentido de pertenencia que: “(...) la identidad de los individuos es multidimensional y no ‘fragmentada’ (...)” (Giménez: ibidem).

Lo que nos dice Giménez es importante para la comunicación. La idea de la fragmentación excluye discursos de otras pertenencias de la identidad. Eso es imposible pues nuestro conocimiento personal, informacional, etc., se trasluce en diferentes niveles, no en uno solo. De ahí que el internet pueda funcionar como una metáfora de la identidad y el lenguaje, pues ambos son dimensionales.



Esquema 3: del nivel de comunicación en la pertenencia virtual y física

El sentido de las dimensiones aparece con las dislocaciones o desterritorializaciones del sujeto en la modernidad a través del surgimiento de la industrialización, el nacimiento de las ciudades y por ende las formas de vida que de ello se desprenden. La tecnologización cotidiana de la vida, la desaparición de comunidades rurales, la globalización, la rurbanización, dan cuenta de la explosión de la identidad para convertirse en múltiple. Como se puede observar en el cuadro anterior, la identidad aparece como un espacio red, es decir, una vinculación entre espacio físico y virtual. Paul Klee decía que lo visible es sólo un ejemplo de lo real, en ese mismo sentido la virtualidad es sólo un ejemplo de la identidad, una parte de su significado. En el cruce de dimensiones se da lo que denominamos núcleo de comunicación e intercambio, este es el espacio central donde los códigos de la identidad matriz entablan una comunicación dialógica con aquellos otros códigos que van surgiendo, en este caso con los tecnológicos que es por donde se posibilita la virtualidad.

Si la identidad es la unicidad del individuo como conformación simbólica. En ella, como se observa en el esquema, convergen espacios (aquí sólo hacemos referencia a la virtualidad, pero existen otros de la vida cotidiana con los cuales convive) que la definen. Cuando un individuo entra en el espacio virtual/entorno virtual, el proceso de comunicación se matiza en un primer momento por la identidad de la dimensión primaria que corresponde a la realidad

física, la matría simbólica. La virtualidad entra en juego cuando los dispositivos tecnológicos (*software*) añaden al proceso de comunicación posibilidades de jugar con los códigos identitarios primarios: identificación, pertenencia, presencia.

La dimensión virtual de la identidad queda definida por la flexibilidad, por la ampliación de la identidad, por la multireferencialidad de sí mismo. De hecho, con la virtualidad la búsqueda filosófica de sí mismo contiene dos formas; por un lado puede acelerar un tipo de conocimiento de sí; por el otro, puede reacentuar la figura del laberinto cretense, donde el individuo erra condenado a la figura semiológica del Minotauro, que es la misma figura mítica a través de la cual se ha interpretado la relación individuo-virtualidad. Por demás, a partir de lo dicho, la figura mítica que aquí se propone es la de Teseo, donde Ariadna funge como la identidad primaria. Teseo se adentra en la virtualidad pero siempre con la referencia de su identidad, es decir, el espacio al cual regresa. La característica de Teseo es que vuelve del laberinto, y justamente nadie se queda en la virtualidad, todos vuelven a Ariadna, a Creta, aunque volver sea terrible, aunque volver en ciertos casos implique detentar contra la realidad física.

Este fenómeno dimensional ocurre ya sea dentro de la “pantalla” (entornos virtuales permanentes) o “en la pantalla” (entorno virtual dislocado). Esta acotación matiza ya las relaciones de alteridad, nos referimos a un individuo que prolonga su subjetividad, su estadio simbólico, sus ensueños, sus pulsaciones íntimas, en un entorno virtual donde se liga a otro individuo o conjunto de individuos (Mud, *Chat*, Metamundos). Más adelante se hablará del sentido de lo multiversal, que dicho sea de paso, es una de las distinciones de la identidad virtual: la posibilidad de jugar en varios niveles de la realidad virtual, camuflajeando la identidad, no creando otra identidad.

La pregunta que brota de este corpus de palabras es la siguiente: ¿qué implicaciones tiene esta dimensión en la identidad? El problema es complejo si consideramos que la virtualidad la estamos entendiendo como un espacio interno de la tecnología, el ciberespacio Gibbsiano intratecnológico donde los individuos se congregan y se relacionan. Aquello que Michel Serres ha denominado en *Atlas* estar ahí y no estar ahí. De acuerdo con la cartografía de la virtualidad Serres plantea la virtualidad como una dimensión blanca, algo que “está fuera de ahí”: “Entre lo semejante y lo diferente, lo lejano y lo cercano, lo experimentamos en nuestros transportes, existe un tercer lugar universal: inmenso mundo transparente por el que

circulan los intercambios, eje o espacio blanco en el que la distancia suprime su alcance gracias al vínculo, en el que los movimientos aparecen en reposos, nudo de hilos (...)” (Serres: 1995: 31).

Es en ese mismo sentido para Pierre Lévy que la virtualidad es una dimensión existencial³. Lévy piensa que el espacio virtual es un lugar de proyección de la identidad, en tanto el *otro* no desaparece. Sólo puede existir el *otro* si los rasgos de la identidad no desaparecen, de ahí que aquellas opiniones de los críticos cuando dicen que vivimos en una época carente de identidad carecen de rigor en tanto pierden de vista que la identidad es mutable hasta cierto punto y multiespacial. Esta última observación es aplicable a nuestro problema, el cuerpo participa de esa mutabilidad y por ende es un dispositivo que propicia una nueva dimensión. Opina Lévy que: “La virtualización no es en ningún caso una desaparición en lo ilusorio, ni una desmaterialización. Más bien hay que asimilarla a una ‘desustanciación’...” (Lévy: 1995: 121). Cuando Lévy habla de sustancia se refiere a la materia como contenedora de esencia. La desustanciación no implica la pérdida de existencia, lo estamos viendo en el caso del cuerpo. Sólo la permanencia a los códigos de la esencia (que dicho sea de paso son eminentemente comunicacionales, punto donde se evidenciaría la comunicación virtual) puede justificar la dimensionalidad. Las dimensiones son los lugares en los cuales se expresa y encuentra su razón de ser la existencia. De aquí partimos para la indagación de este trabajo.

La dimensión virtual de la identidad señalamos a manera de síntesis, posee características básicas que están relacionadas con esa desustanciación:

- 1- Se caracteriza por una compresión del espacio, es decir, el espacio físico es representado tecnológicamente. Hay dos formas de la representación del espacio virtual; uno, con aditamentos tecnológicos como fibra óptica, banda ancha, cascos, guantes y todos aquellos elementos *hardware* que propician la reducción del espacio y una comunicación (aspectos materiales de la comunicación); dos, a través de avatares visuales, mundos visuales, es decir, *software* sin el cual no sería posible la creación de

³ Sería interesante analizar las relaciones entre el existencialismo como filosofía y la virtualidad. No es la finalidad de este trabajo. Baste decir que para los existencialistas la existencia precede al pensamiento: primero existen luego piensan. De ahí que muchos de los problemas que abordan desde Kierkegaard hasta Sartre, pasando por Camus, son propios de la visión trágica que implica vivir en un sistema. Los movimientos tecnológicos coinciden en esto, siempre han luchado por dar crédito a la realidad virtual como espacio válido para desarrollar parte de la existencia personal. El *software* libre y la computadora personal son ejemplos del hacker que lucha por ello.

un espacio tecnológico. Toda página en internet, todo entorno, todo mensaje, toda publicidad crea un espacio de acción y de comunicación, desde el momento en que no es necesario desplazarse para entablar una comunicación con alguien, para realizar una actividad comercial, para reunirse con personas.

- 2- Se observa la transformación del tiempo cronológico en un *tiempo real* o también llamado *on-line*. Tenemos tres nociones del tiempo que definirían la identidad: el tiempo cíclico, el tiempo cronológico o histórico, y el tiempo *on-line*. Cada uno de ellos responde a una dimensionalidad: los rituales de año nuevo, de cambio de estación biológica, tenemos la representación del nacimiento y también de la muerte, las festividades anuales (temporalidad cíclica). Lo cíclico ha llegado a convertirse en uno de los arquetipos motores de la funcionalidad social. Por otro lado también participamos de la dimensión del tiempo teleológico que se apoya en la idea de un desarrollo racionalista (temporalidad histórica). Y a partir del desarrollo del internet y el ciberespacio de la dimensión del tiempo *on-line*, es decir, sin importar el lugar en el cual estoy el tiempo es tecnológicamente el mismo.
- 3- Se caracteriza por un cambio en la representación de la sustancia, especialmente del cuerpo y del territorio, sobre todo en relación a la imagen. El espacio virtual permite la visualización en una polidimensión y por qué no decirlo, en una multiversión. La desustanciación permite alterar las posibilidades de la sustancia: volar, ser físicamente un animal, hablar otras lenguas, no precisamente lenguas localizables en el espacio físico, no morir, no envejecer, cumplir las fantasías que provienen de lugares muy recónditos. El individuo virtual participa de un desafío a Dios, en tanto ser eterno y creador. Puede estar en todas partes, ser cualquier cosa, comunicarse con todos, hablarle a todos.
- 4- Se caracteriza por un proceso de anonimato con respecto a la identidad. En el espacio virtual es posible jugar con los códigos identitarios que me presentan en el mundo físico: el nombre, la apariencia, la vida misma (Guillaume y Baudrillard: 2000; Virilio: 1995).⁴

⁴ Todas estas características podrían ampliarse, especialmente la del tiempo, pero consideramos que extenderse sobre ellas, sobre alguna, nos desviaría, pues cada una podría desarrollarse completamente e individualmente en el mismo tema. Sólo las señalamos para asentar nuestra idea de lo virtual.

De la identidad a las alteridades. El cuerpo como medio

En nuestro objeto de estudio –espacio virtual– encontramos diferentes espacios, o entornos. En ellos, si la identidad es *una*, con la alteridad ocurre lo opuesto, es múltiple, no se puede hablar de alteridad sino de alteridades. Es decir, conjunto de relaciones que devienen de un intercambio comunicacional de información y códigos culturales en el plano personal. La pluralización responde a una necesidad metodológica que observa los planos donde los otros interaccionan y que generalmente se da en grupos. Así, el entorno en el cual se elige acceder requiere de un cierto tipo de proyección *per se*, y al mismo tiempo un tipo de postración y relación con el otro. Se podría hablar incluso de alteridades dentro de las alteridades, paradójicamente igual que en el mundo físico.

En esta línea, las comunidades virtuales tendrían un peso específico en el discurso social e identitario, pues supondrían un nuevo “espacio” para las relaciones interpersonales. Howard Rheingold define las comunidades virtuales como agregaciones sociales que emergen de la red cuando suficiente gente dirige discusiones públicas un tiempo suficientemente prolongado, con suficiente sentimiento humano, hacia la forma de *Webs* de relaciones personales en el ciberespacio. En la misma definición del autor, está implícito el hecho de que si es posible la convivencia en el ciberespacio y, por tanto, también lo es el desarrollo de la identidad en el seno del mismo (Inmaculata y Escribano Liró: [www.cica.es/aliens/gittcus/identidad%20\(Alumnas\).doc](http://www.cica.es/aliens/gittcus/identidad%20(Alumnas).doc): 2004).

En el espacio virtual, que en esta investigación entendemos es un espacio de representación, las comunidades también son espacios de representación, modelos de accionar simbólicos, o como diría Cristina Machado Sirviera que en vez de hablar de “identidades virtuales” bien podría hablarse de “representaciones virtuales de la identidad”(Machado: www.eca.usp.br/associa/alaic/congreso1999/2gt/Ada%20Cristina.doc: 2004).

La alteridad en este contexto sigue participando del otro, modela la identidad tanto de ese otro como del sí mismo. La única diferencia es que la misma virtualidad contiene virtualidad o dicho de otra manera tiene la potencia de modificar algunos elementos de pertenencia como: la presentación corporal y la presentación a través del nombre. El anonimato entra en juego así como también la desaparición. Esta problematización de la alteridad ha sido tratada por dos autores que entronan muy bien con la posmodernidad: Baudrillard y Guillaume. Este

último sostiene la tesis de que tanto la sociedad moderna y postmoderna son cruzadas por dispositivos de comunicación técnicos, los cuales transforman considerablemente las sensibilidades sociales en las relaciones con respecto al otro. “Se trata de una forma de comunicación que nos hace romper con la nostalgia de la comunidad, con la dialéctica tradicional del individuo y de lo colectivo” (Guillaume: 2000: 25).

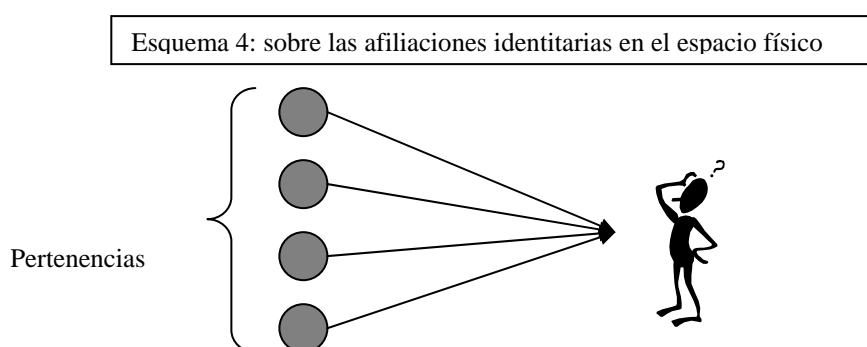
Guillaume nombra ‘espectralidad’ a esa nueva forma de hacer intercambios. A través de un rastreo sobre lo espectral en el proceso de comunicación, y ante todo a través de la carta anónima, el graffiti y algunas formas de diversión como el carnaval, al disfraz, los juegos literarios e incluso algunas formas de prostitución, señala que la comunicación espectral está dedicada a desvincular. Esta desvinculación sucede en gran medida por el anonimato que habita las nuevas formas de comunicación, el nombre que en el uso del teléfono y el telégrafo se vuelve anónimo. Nosotros añadiríamos el *nickname* y el avatar como fenómeno extensivo del juego con la identidad. La internet y el ciberespacio son lugares desde este punto de vista espectrales. “El anonimato bien puede ser un operador simbólico que permite crear o instituir un lugar vacío, desde este punto de vista permite eludir el exceso institucional y, si las condiciones son buenas, propicia el surgimiento de un nuevo actor colectivo” (Guillaume: *ibidem*: 34).

Ahora bien, la espectralidad que está en el centro de todo intercambio, sobre todo el comunicacional, conduce a encuentros no directos, de ahí que el problema de la alteridad resulte como un imposible, es una especie de discurso del individuo consigo mismo a través del cual construye un imaginario donde habita el *otro*. La alteridad se vuelve una manifestación individual interna y no externa, resultado de las relaciones virtuales o reales.

Baudrillard no tan distanciado de Guillaume, señala que hay una pérdida de la alteridad. Las formas de comunicación no hacen sino desaparecer al individuo, tanto del ámbito físico como simbólico. En contraparte y como modelo emergente surgen formas que estructuran las relaciones y la identidad. Una de ellas es la liberación: “Cuanto más liberado se está del cuerpo, de la identidad y del nombre, tanto más se cae en una codificación o sobrecodificación espantosa...” (Baudrillard: 2000:45). ¿Quién es el *otro* en ese horror? Si no hay cuerpo, si no hay rastro, huella, rostro, si no hay identificación, identidad. ¿El *otro* es apariencia que se relaciona con la apariencia del *otro*?

Pero contrariamente a lo que piensan ellos, aquí cavilamos que hay en el fondo un juego de simulación que crea alteridades, un rasgo que indudablemente viene de las dimensiones de la identidad: si el *yo* aparenta ser *otro*, el *otro* también aparenta ser *otro*. No hay nadie detrás de esas relaciones, según ellos, sólo un código actuando frente a otro código, eso que Baudrillard llama “alteridad artificial”.

Nosotros entendemos que en efecto la espectralidad aparece como un rasgo característico de la identidad y las alteridades tanto en el espacio físico como en el virtual. Sin embargo, para profundizar especulamos que la espectralidad sólo responde a una cierta funcionalidad de la identidad y las alteridades. Los postmodernos pierden de vista la dimensión concreta de la pertenencia de los sujetos. El caso de lo virtual plantea una distinción muy clara con respecto a la pertenencia. El *otro* que aparece en actuación relacional con los otros en la virtualidad en ningún momento asoma desvinculado de su matriz identitaria del mundo físico. Podemos pensar que todos en el espacio virtual son internautas con características que la virtualidad les proporciona: la espectralidad. Pero hay distinciones identitarias del mundo físico que son determinantes en su interacción virtual, alguno es poeta, otro bancario, otro más estudiante. Las pertenencias son también extensibles, religión, nacionalidad, sexo, género, hijo, padre de familia, etc. Por tanto, en el espacio físico, las alteridades responden a la combinación de todas estas características al momento de relacionarse.



En la virtualidad estas mismas pertenencias siguen teniendo una funcionalidad esencial. La diferencia, coincidimos con los postmodernos, es que la virtualidad ensancha las posibilidades de presentación identitaria como dimensión frente al otro: animal, humano transfigurado, objeto, robot, entre más. Decisivamente la figura que sirve para ejemplificar el mecanismo es el prisma, del cual hablaremos más tarde.

En esta enredadera de ideas, aparece la figura del cuerpo. Como se puede ver y se verá, todas las figuras de representación en el espacio virtual remiten al cuerpo. La identidad que en el suceder físico aparece sujeta a la carne, en el espacio virtual se desenreda para convertirse en un sin número de hebras. En el espacio físico las alteridades siempre responden a esa indespojable presencia que somos, presencia que lleva implícita nuestra definición identitaria, y si no por lo menos en parte, es, en palabras de los griegos, una mala jugada de la tragedia, la tragedia encarnada. Las alteridades en el espacio virtual, bajo el principio de comunicación virtual, son peculiares y rompen ese esquema: se trata en primera instancia de relaciones que se dan bajo el principio de la misma identidad, no de otra ni de ninguna; en segundo lugar, dichas relaciones pueden siempre entablarse desde diferentes conceptos de sí. Aunque yo soy *esto* puedo entablar una relación tal pensando que soy *eso*, y aunque me conciba como *eso* no dejo de ser *esto*; en tercer lugar, todos los conceptos que pueda proyectar de mí mismo en el espacio virtual, siempre parten de un reconocimiento corporal, igual que en espacio físico, sólo que dicha proyección corporal y reconocimiento son absolutamente un misterio. Son, para hablar en boca de otros, espectrales. El cuerpo es, por tanto, sólo un medio, tal vez el más importante, que detona la espectralidad, entendida como el misterio que viste las relaciones. En ningún momento su desaparición.

El cuerpo como pertenencia territorial de la cultura

Homero fue un recogedor de mitos, la tradición lo sitúa como mediador entre dos espacios y tiempos: el sagrado y el histórico. Su importancia fue capital para el conocimiento de mitos que hasta entonces sólo pertenecían a la tradición ágrafa. Y en un sentido mayor introdujo el mito a nuevas dimensiones de interpretación al ponerlo por escrito. Desde esta perspectiva Homero no sólo es un recogedor de mitos sino también un sembrador de problemas. Uno de ellos que aquí nos interesa es aquel que se relaciona con la identidad. En la Odisea aparece un mito que entronca muy bien con la pertenencia cultural, este mito no sería entendible si no se toma en cuenta la recreación del escritor James Joyce, el nuevo *Ulises* que explora la crisis de la identidad a través del personaje Leopold Bloom.

La historia es la de Ulises, eje central de la Odisea. Ulises desde la perspectiva de Choza, J y Choza, P. representa un arquetipo de la existencia humana (Choza y Choza: 1996). La importancia del mito radica en la noción de viaje y la de retorno. Ulises parte hacia el mundo para convertirse en héroe: su participación en la toma de Troya; la derrota del cíclope

Polifemo; su aventura en las islas de Eolo; su encuentro con Circe; su encuentro con Tiresias y su paso por la isla de las sirenas. Finalmente Ulises regresa a Itaca, su centro, su referencia, su raíz. Si bien el Ulises odiseano representa la movilidad y el héroe; el Ulises de Joyce encarna al antihéroe en tanto no va a ninguna parte, en tanto vive envuelto en la piel de la monotonía, de la pérdida del centro mítico.

El viaje de Ulises aparece íntimamente relacionado con la identidad. Primero porque es una confrontación con lo que no se *es*, con otros códigos culturales que no me indican un sentido de pertenencia. Segundo, porque en la lejanía de las referencias, hay un proceso de acentuación del sentido de pertenencia cultural. Esta noción de viaje, metafóricamente, es aplicable al espacio virtual. Navegar en la red es una metáfora de viajar, una forma de estar allá estando aquí. Cuando el individuo participa del espacio virtual aparece en un proceso de viaje, donde sus códigos de pertenencia ejercen una acción que modifica al individuo mismo en su objetividad y subjetividad. En cuanto a la pertenencia social Gilberto Giménez apunta:

Implica la inclusión de la personalidad individual en una colectividad hacia la cual se experimenta un sentimiento de lealtad. Esta inclusión se realiza generalmente mediante la asunción de un algún rol dentro de la colectividad considerada (...), pero sobre todo mediante la apropiación e interiorización al menos parcial del complejo simbólico-cultural (...). De donde se sigue que el estatus de pertenencia tiene que ver fundamentalmente con la dimensión simbólico-cultural de las relaciones e interacciones sociales (Giménez: www.gimenez.com.mx : 2004).

La pertenencia desde esa óptica también evoca una no-pertenencia. Las nociones de extranjero tan estudiadas en ciencias sociales como fenómeno de alteridad, aparecen vinculadas a la no-pertenencia. Recordemos el texto de Victor Segalen *Ensayo sobre el exotismo*, retomado por Baudrillard y Virilio al hablar del *otro* en la postmodernidad, donde se plantea la desaparición de las pertenencias culturales llamadas exóticas. El exotismo es el proceso por el cual el otro es compenetrado en una alteridad donde desaparecen las diferencias. El viaje desde la perspectiva de Segalen termina en tanto desaparece la confrontación simbólica y surge el turismo como forma contemplativa del *otro*, como lo mismo (Segalen: 1989). Otro autor que recupera la noción del extranjero es Georg Simmel. Él examina el problema de la hipóstasis de la alteridad. La hipóstasis es el proceso por el cual el extranjero se encuentra lejos y cerca al mismo tiempo. Desaparece la distancia geográfica y cultural: el extranjero se convierte en un sujeto de frontera. Este tipo de hipóstasis aplicable al

extranjero sirve muy bien para hablar de fenómenos como la virtualidad o la “extranjería artificial” (Simmel: 1986). En el espacio virtual el otro participa de un proceso de hipóstasis y también de la destrucción de las fronteras, así como del fin del exotismo. Es un individuo que multiplica su identidad, pareciendo que no es de ningún lado de la frontera cuando forma parte de las dos. Encontramos aquí el paso de Ulises héroe a Ulises antihéroe o en otras palabras, de la identidad unidimensional a una multidimensional.

Esta última anotación lleva directo a discernir sobre los grados de pertenencia o lo que aquí quisiéramos llamar afiliación, en cuanto a la identidad⁵. En efecto, la pertenencia se manifiesta por grados que se pueden clasificar en: inclusión, lealtad compartida. La inclusión es aquella donde la identidad incluye categorías de la otra cultura o grupo, o así mismo es incluida como parte de ellos. La lealtad supone la no-destrucción de valores identitarios, un proceso de diáspora, donde a pesar de estar en otro grupo o cultura las raíces siguen siendo el centro de acción del individuo. Esta categoría de la diáspora resulta crucial para pensar la virtualidad. Porque implica una negociación dialógica comunicativa entre dos entornos y dos referencias culturales. Igual que los emigrantes cuando zarpan a otra tierra, donde ponen en acción proyectiva sus códigos culturales, de tal forma que crean un entorno dialógico. La lengua *espanglish*, el cholo, el chicano, son categorías que brotan de esa negociación de entornos o códigos. El espacio virtual es un entorno dialógico. Se proyecta el territorio, se proyectan los esquemas de construcción de la realidad, como de arte, de arquitectura, de utilización del espacio, los códigos rituales, como de casamiento, de seducción, etc. La pertenencia compartida responde justamente a lo dicho, es una frontera de la lealtad. Habría que añadir que detrás de la alteridad, es decir, la relación con el otro, siempre se encuentra la tesis identitaria guiando dichas relaciones. Dependiendo del sentido de pertenencia a los orígenes o raíz, la forma de relacionarse con el otro, la forma de representarlo e incluso imaginarlo son distintas. La importancia de esta anotación radica que en el espacio virtual también deben encontrarse grados de alteridad que están determinados por el sentido de pertenencia a la realidad física de cada individuo. Esto es el enfrentamiento que lleva acabo Ulises y Leopold Bloom, que bajo una noción filosófica se trata de la puesta

⁵ Creemos que el concepto de pertenencia es bien aplicado de acuerdo a como lo hemos venido utilizando, sin embargo, la afiliación, permite observar un fenómeno de fuga. Puede ser aplicado cuando el sujeto emprende un proceso de viaje en su vida, un viaje simbólico, que le permite confrontar sus códigos culturales de raíz con otros y así asentarse ideológicamente, imaginativamente, fantasiosamente, políticamente o en acción a nuevos núcleos o grupos. Habría que explorar y profundizar bajo esta perspectiva, la noción de identidades de un sujeto, o en palabras de Goffman disfraces de un sujeto.

en juego de una tesis frente a una antítesis, llegando a concretarse en una afiliación, o nueva pertenencia: la síntesis.

La pertenencia responde en la misma línea a muchos niveles o síntesis. Podemos hablar de *Las formas elementales de la vida religiosa* de E. Durkheim donde arguye sobre “código cultural”, el cual vincula, crea relación con algún parámetro de la realidad. O de Marc Augé en su libro *El sentido de los otros* donde habla del rito, el cual configura la identidad comunal en un sentido y también las relaciones. Tanto el código cultural, como los rituales, así como las festividades o la perspectiva totémica de Lévi-Strauss son medios que determinan la pertenencia: pertenecer es estar ligado a la mismidad. Enfrentarse con el otro es poner en juego la pertenencia. Es arriesgarse más allá de lo que se denomina identidad, es ampliar la identidad, igual que un arco iris.

El cuerpo no queda exento de ese proceso. Es en primera instancia un territorio, como ya lo expresó la artista contemporánea Barbara Kruger en un colage fotográfico, “tu cuerpo es un campo de batalla”. Idea que recuperó Juan Antonio Ramírez para decir que “el cuerpo es un arma” (Ramírez: 2003: 16). Ideas muy sugerentes, pues estamos, pertenecemos siempre de por vida a ese territorio que es nuestra carne, y como tal luchamos contra él. El cuerpo es nuestra tarjeta de identidad, pero también contenedor de información, es el albergue de nuestras sensaciones más humanas, eje de nuestras proyecciones más subterráneas, aquellas que nos habitan y que están, pareciera, en el universo más lejano de nosotros mismos. El cuerpo es, en ese mismo eje, nuestro canal de comunicación, a través del cual proyectamos nuestros códigos y ponemos a prueba otros, de ahí que el cuerpo sea una flecha que cruza todo el espacio de la vida, siempre en busca de su blanco, siempre en busca de hablar, de ser escuchado, pero también de escuchar.

No nos pertenece el cuerpo, pertenecemos al cuerpo. Cuerpo: pertenencia primera. Se viaja porque hay cuerpo. Y si no lo hay, como en lo virtual, se viaja porque el cuerpo extiende nuestra pertenencia a él en un sentido imaginario. ¿Qué sería del *otro* si no se pensará en su cuerpo? ¿Qué sería de mí si no pensara mi cuerpo, si no proyectara mi cuerpo? ¿Habría comunicación sin la sola idea de cuerpo?

La idea de territorio existe porque hay un cuerpo, aunque ese cuerpo no exista. Como el cuerpo del silencio, que baste señalar, en la tradición literaria es considerado la identidad de

todo discurso. Así, igual y por extensión, la literatura no puede prescindir de cuerpos, los personajes literarios tienen cuerpo porque hay una pertenencia imaginaria hacia el cuerpo, muy similar a lo que ocurre con el espacio virtual, como lo veremos. Del cuerpo del silencio brota un cuerpo de palabras, del cuerpo de palabras brotan cuerpos imaginados, con ellos nos comunicamos, confrontamos nuestros códigos culturales, nos conocemos o nos desconocemos en ellos, nos identificamos o no, sería correcto decir.

Capítulo III

Corpus virtualis

Con qué melancolía, con qué tranquila certidumbre, él sentía que ya nunca
podría decir 'yo'.

Maurice Blanchot

Incondicional presencia, ausencia. Por todas partes, siempre el mismo vacío.

Edmond Jabés

Del cuerpo al avatar

En 1992 apareció la película de Brett Leonard llamada *The Lawnmower man*. Si bien la cinta fue pionera en tratar la realidad virtual, lo que aquí nos interesa son dos elementos que salen a flote en ella. Uno más que otro.

El título con el que se le conoció en español fue “El jardinero asesino inocente”. En resumen, la historia trata de un jardinero que es incursionado en la realidad virtual, lo que le va creando un cambio en su forma de concebir el mundo y las relaciones de poder. Hacia el final de la cinta el jardinero intenta apoderarse del mundo, de su función a través de la realidad virtual. El cambio de título deja ver, *grosso modo*, la idea sobre la cual gran parte de la mitología comunicacional ha permeado a la tecnología en la modernidad. Se han medido científicamente ya los efectos tecnológicos sobre las formas de vida (Castells: 1998). La tecnología y la virtualidad pueden ser culpables, sólo en la medida en que las sociedades hagan una mala apropiación de ellas. La apropiación es el juicio justo a través del cual se le puede involucrar con el asesinato de la realidad según Baudrillard. Así, es justo llamar al jardinero inocente. Este es nuestro primer punto. No abundaremos más.

Nuestro segundo punto deriva de esta idea: el asesino engendra su pensamiento bajo la noción de ausentar el cuerpo, volverse invisible para obtener poder. Le enseñan la realidad virtual, en el sentido más elemental, sin *enseñarle* la realidad virtual. En este aprendizaje no aprende a distinguir su cuerpo de su representación, al grado de que llega a visualizarlo en un avatar. Necesita ser un avatar para apoderarse de la realidad física. Es decir, desde la realidad virtual intenta apoderarse de la realidad física. ¿Nos suena esto familiar? Pensemos en toda la industria cultural, en los grandes monopolios económicos-comunicacionales y en las empresas productoras de tecnología, que poco a poco van monopolizando lo virtual para acumular más capital. No muy lejos de este tiempo lo virtual será la gran economía.

Por lo demás, el eje central de traer a colación la película es el hecho de que en ella hay un paso del uso del cuerpo a avatar, siempre bajo la tutela de una función. Se ve claramente, y en esto es certera, como el cuerpo nunca se desliga del avatar, éste permanece bajo una representación gráfica, y como los códigos culturales bajo los cuales fue enseñado, sumergido en la virtualidad continúan reinando toda su vida, sea ésta virtual.

Este pequeño paso no es una preposición tecnológica. Sus fuentes pueden rastrearse desde la antigüedad. Sin embargo, el sustento de la comunicación tecnológica ha desvinculado todo sentido de presencia al avatar. Un avatar no tiene presencia en tanto no es cuerpo, no posee una física que lo envuelve. Se deja de lado lo que según los físicos dicen y aún antes los filósofos, que la física posee un aspecto/rostro metafísico.

El avatar es parte esencial de muchos de los emblemas de la vida. El personaje literario es un avatar desde el momento en que adquiere un cuerpo imaginado. Es el cuerpo vestido por la imaginación. En la literatura inglesa la palabra “character” designa al personaje, en todos los sentidos. Y dice Steiner que: “...los caracteres... son dispositivos de signos léxicos gramaticales sobre una página” (Steiner: 1991: 256). Volveremos sobre este proceso de la imaginación.

En la antigüedad el avatar era concebido como una presencia trascendente, una forma de presencia significativa, en el más alto grado de significado. Es significativa porque adquiere una función comunicativa entre dos realidades. Vemos como la comunicación en el paso del cuerpo al avatar siempre aparece como relevante. Podríamos equiparar, bajo esta perspectiva y la anotación de Steiner, al avatar con una palabra que entra en relación con otras palabras. Hemos dicho en otra parte de este ensayo que la virtualidad es un espacio infinito, el significado que adquiere esa presencia, la avatárica, es por consecuencia infinita.

La raíz etimológica de la palabra avatar descende del sánscrito *avatára*, que designa el descenso de un Dios. En la cultura hindú se decía avatar a aquella encarnación de un Dios, sobre todo en relación a Visnú. En su acepción plural significa el cambio o una fase en proceso de transformación. Como vemos, la amplitud de su significado es mayor. Lo que nos importa es que aparece relacionado con el cuerpo y es la acepción que se le ha atribuido tecnológicamente. El concepto de avatar abre un sin número de variables interpretativas. Baste señalar algunas de ellas.

El avatar designa un devenir, aquello que es por un lado reencontrado o aquello que es creado. No olvidemos que el acto de reencontrar ligado a la mimesis siempre implica un acto de creación. Y la creación no puede ser desvinculada de dos tiempos o de dos elementos, aquello que ha sido hecho y aquello que está por venir, donde la mimesis cumple su cometido apoyándose en la técnica. La creación bajo esta rúbrica participa siempre de la virtualidad en

su más amplio significado, y así mismo de la noción de avatar. Se habla entonces del cuerpo de palabras, del cuerpo de significados, del cuerpo de participantes. La idea del Golem es pertinente para establecer la relación con lo virtual y el avatar.

En cualquier caso se trata del devenir de una esencia que proviene de un espacio sagrado. El numen que designa un espacio sagrado es puesto en un proceso de cambio, y esto es importante, siempre a través de un juego creador.

La tecnología virtual ha adaptado, no sé si conscientemente, estas características. El avatar tecnológico es interpretado como una representación corporal gráfica, y bajo esa perspectiva es no la reencarnación del Dios, sino del hombre. Es el devenir del hombre, su imagen sagrada. E igual que en la realidad física esa imagen es creada por monopolios intelectuales de poder, en este caso por los tecnólogos creadores del *software*.

En los orígenes del internet, el avatar no participaba de ningún entorno cibernético, ni por consiguiente como encarnación del hombre. En el uso de internet sólo existía una relación imaginaria con los otros, básicamente a través del lenguaje, de ahí que el mismo lenguaje sea una premisa indisociable al uso de los diferentes entornos virtuales. Y podemos asegurar que será, a pesar de los más revolucionarios cambios nanotecnológicos el rasgo distintivo en su futuro.

El avatar surge tecnológicamente hablando en el momento que se plantea una estética electrónica, “Estética virtual” (Manovich: 1998: 93-99), lo que trae consigo la aparición de nuevos entornos, dentro de ellos, y aún el menos explorado y el que más posibilidades virtuales tendrá en el futuro: los mundos virtuales (virtual worlds). Uno de los primeros entornos que proponía el uso de avatares fue *Worldchat*, espacio dependiente de la compañía Worlds Inc. Se trataba de la aparición de la tridimensionalidad digital, a partir del cual se van haciendo uso de un espacio que en apariencia no existe. En este surgimiento la revolución tecnológica ha sido determinante, a mayor procesamiento de datos por parte del ordenador mayor es el “realismo digital”, para Manovich hay por lo menos dos elementos que son claves:

Uno de ellos es la resolución temporal. A mayor número de imágenes por segundo que pueda generar un ordenador, más fluido será el movimiento resultante. Otra es la velocidad de

respuesta del sistema: si el usuario hace clic en una imagen de una puerta para abrirla o le hace una pregunta a un personaje virtual, un retraso en la respuesta rompe la ilusión (Ibidem: 1998: 94).

Así, bajo estos elementos podemos decir que el avatar es un dispositivo comunicacional que representa al cuerpo, aunque éste no siempre defina al sujeto que lo creó o que lo usa. Puede también ser interpretado como una interfaz con la virtualidad, una conexión, un vínculo con otro espacio y otro tiempo en el cual se dan interacciones. Sin embargo hay deficiencias que la virtualidad aún no ha resuelto, aunque la imagen del cuerpo lo rige, éste aún no puede ser sometido a biometrías, tal como ocurrirá en un futuro inmediato con el cuerpo. Hasta el momento el avatar sólo ha sido usado para el entretenimiento (MUDs, video juegos virtuales), para entrenamiento (caso de simulaciones científicas-médicas, espaciales), y por supuesto, para recrear interacciones de la realidad (Mundos virtuales). Lo que estamos tratando de ver es que esos usos crean realidades aún poco definidas que en futuros sobrepasarán nuestros paradigmas de interacción.

El cuerpo virtual

Las ideas expuestas anteriormente nos llevan a plantearnos dos situaciones. Por un lado, que el cuerpo-avatar es concentrador de identidad, de presentación en el espacio virtual. Segundo, concebir el cuerpo como un ente no separado de sí y del entorno o mundo como ocurría en ciertas sociedades – tal como la Canaca – nos lleva a pensar si podemos hablar del entorno virtual como un espacio donde la dimensión de concebir el cuerpo vuelve a tener una funcionalidad simbólica, en tanto el cuerpo no necesariamente se representa como cuerpo sino se nutre de otras formas y otras posibilidades físicas que en el entorno físico no son posibles: volar, no envejecer.

Respondiendo lo primero, tenemos que el cuerpo en el espacio virtual es una representación, es decir, avatar creado por un actor físico, con un cuerpo físico distinto, pues aunque el usuario de la virtualidad tenga la intención de crear su propio cuerpo, éste siempre resultará inexacto. Así, el cuerpo virtual no responde directamente a ser un signo identitario por sí mismo como el cuerpo físico, es identitario dentro de la virtualidad ya que ayuda a distinguirse de otros, pero no fuera de ella, ya que su identificación siempre es ubicua. Mejor sería decir que es el resultado de la puesta en práctica de la dimensión virtual de la identidad. Es ahí donde encuentra el cuerpo virtual su mejor significación, al expandir las posibilidades

de ser físicamente. Esto contesta ya nuestra segunda preposición, el espacio virtual recupera dimensiones que en el mundo físico en cierta forma ya no resultan viables.

Al pensar el cuerpo virtual hay que tomar en cuenta tres dimensiones: la psicológica, que tiene que ver con la imaginación del individuo al proyectarse físicamente a la virtualidad; la física, que marca las posibilidades de acción del individuo, y que es de donde construye su imaginario; y la virtual, que es el espacio donde el imaginario cumple su sueño.

Si atendemos a estas tres dimensiones, el cuerpo virtual es siempre extensivo, expandible. Posee un origen que lo causa, el cuerpo-identitario matriz, pero la función de ese cuerpo es la de dotar de un conjunto de códigos a la comunicación virtual, esos códigos son altamente complejos de rastrear en la virtualidad, pues intervienen estructuras subjetivas y psicológicas que se intercalan en ese proceso, aunado a las características técnicas del mismo espacio virtual. Por tanto llamar al avatar cuerpo virtual resulta reductivo, creemos que más bien se trata de *cuerpos virtuales*. Eso lo hemos corroborado con nuestra observación. Muchos de los avatares que en los mundos virtuales entablaban relaciones era muy común encontrarlos en otros mundos o en el mismo con otro cuerpo. El cuerpo virtual no tiene fin, comparado con el cuerpo físico, es infinito desde el momento en que es definido por lo posible, es decir, por lo virtual. Por lo pronto, en esta indagación, la idea de lo infinito se refiere al constante mudarse/cambiar de avatar.

Los tres cuerpos en el espacio virtual

En *La galaxia gutenberg* McLuhan expone una cita con la intención de esclarecer las nuevas funciones venidas de la cultura visual-tipográfica en el renacimiento. Esa cita nombraba a Ernst Kantorowicz y fue sacada de su libro *The king's two bodies*. La nota es muy relevante y pertinente. El contexto en el cual se localiza el sentido histórico de la cita es la edad gótica del renacimiento y trata sobre los reyes en Inglaterra. *Los dos cuerpos del rey* derivó de la creación inmortal de un doble, en este caso el del rey, se trataba de otro cuerpo símil. El rey poseía dos cuerpos: uno, el creado por Dios y completamente entregado al devenir de la existencia, era completamente mortal, dispuesto a la enfermedad y la muerte; el otro, creado por el hombre y completamente dispuesto a los enfrentamientos del poder humano, este cuerpo era, por señalarlo de alguna forma, un escudo, igual que en algunas culturas arcaicas estudiadas por Eliade. Baste decir que se trataba de un cuerpo evidentemente representativo e

inmortal, pues su imagen perduraba aún después de la muerte. No podemos decir que era un cuerpo-avataar, pues aunque los mecanismos de su creación eran tecnológicos, en ningún momento aparecía rodeado de una funcionalidad tecnológica, pero sí técnica, porque desviaba las intenciones negativas de los ataques hacia la mortalidad del rey.

Lo que hacía uno era construir una filosofía según la cual una inmortalidad ficticia se hacía transparente en el hombre mortal real, como encarnación temporal suya, en tanto que el hombre mortal real, como encarnación mortal suya, en tanto que inmortalidad ficticia que, hecha por el hombre, como siempre lo es la inmortalidad, no era ni la de la vida eterna en otro mundo ni la de la divinidad, sino la de una institución política muy terrenal (En McLuhan: Kantorowicz: 1969: 77).

¿Qué relevancia tiene esa idea para pensar las tecnologías de lo virtual? En primer lugar existe una coincidencia. El mundo virtual permite la creación de cuerpos que representan a humanos, cuerpos creados por humanos. Hasta el momento son muy pocas las personas que crean su persona en el espacio virtual debido a impedimentos técnicos y económicos, es decir, en lugar de crearlos eligen de una serie de cuerpos creados previamente por los dioses de los programas electrónicos. También en eso coincide, el cuerpo es creado por otros igual que en “los dos cuerpos”, aunque allá la representación siempre definía al sí mismo, había un proceso de identidad entre la imagen y el cuerpo físico: se correspondían mutuamente. En el espacio virtual tecnológico eso es aún improbable, la identidad aparece siempre disgregada, la imagen corporal virtual siempre es otra en relación al cuerpo físico, hay un deslizamiento entre lo que se *es* y lo que se quiere *ser*. Hay en esa razón un proceso de apoderamiento de otro cuerpo que coincide con las expectativas de lo que se quiere ser, y pronto ese cuerpo se convierte en la extensión corporal, en nuestro cuerpo virtual. Es algo que ocurre en muchos terrenos de la vida y a partir de lo cual podemos señalar que hay en términos modernos pertenencias o en posmodernos identidades.

Otra relevancia, volviendo a los dos cuerpos del rey, es que aunque no se diga podemos intuir el proceso en el cual se creaba. El texto habla de dos cuerpos que intervienen en mutua correspondencia pues señalan al mismo actor. Sin embargo, el proceso de creación nos dota de señales para poder hablar de un cuerpo más que interviene. De manera general se trata de un cuerpo imaginado, que pertenece a un momento anterior a la representación. Entre la representación-creación la imaginación interviene mediando a los dos cuerpos, pero ya se trata de un cuerpo. Eso es común a todos los procesos de creación, invención y representación, pero varía en los ámbitos colectivos y los ámbitos individuales. Aquí

pensamos que en la virtualidad electrónica hay tres cuerpos que intervienen en los canales del flujo comunicativo e interactivo. La idea no es nueva.

Entre 1938 y 1943 Paul Valery escribió dos textos importantes, *Discurso a los cirujanos* y *Notas sencillas sobre el cuerpo*, estas últimas en realidad rescatadas de su obra aforística. Hasta donde hemos indagado fue el primero en hablar de los tres cuerpos.

El primero es el objeto de encuentro en cada instante, esto que portamos y que llamamos cuerpo y que es rico en interpretaciones. “Cada uno llama a este objeto *Mi cuerpo*, pero no le damos ningún nombre en nosotros mismos, es decir, *en él*” (Valery: 1998: 84). Casi siempre este principio de identidad es impersonal, aparece desvinculado a pesar de ser de nosotros como algo ajeno. Visto así el cuerpo nos dota de identidad, es aquello por lo que somos inconfundibles, pero también es algo muy distante en términos de vivencia. “Esta cosa tan mía, y sin embargo, tan misteriosamente, y a veces, y finalmente siempre, nuestro más temible antagonista, es la más instantánea, la más constante y la más variable de las cosas” (Valery: 1998: 86).

El segundo cuerpo “es el que nos ven los otros, y que nos es más o menos ofrecido por el espejo y los retratos” (Ibidem: 1998: 87). Es aquel que posee una forma y sobre la cual se amoldan toda una serie de fenómenos estéticos, ornamentales, amorosos. Este es hipotéticamente el cuerpo venido de Narciso: “no se consiente uno ser esta ruina...” (Idem: 1998: 87). Sobre este cuerpo están dirigidas las acciones hacia el exterior, forma el vínculo identitario a través del cual me relaciono con los otros, sé que este cuerpo es mío porque me lo confirman los otros identificándome, llamándome. Este cuerpo segundo está ligado también y por extensión a las representaciones que los otros y yo me hago de mí mismo. Es un cuerpo vínculo.

Hay un tercer cuerpo. “Pero este no tiene unidad más que en nuestro pensamiento, puesto que no se le conoce más que por haber sido escindido y partido en pedazos” (Idem: 1998: 88-89). Este cuerpo deviene de todo el conocimiento fundado sobre su física, función y estructura. Llamamos cuerpo a esto venido de un previo crimen de separación.

Pero en esos tres cuerpos Valery nombra un cuarto cuerpo. El cuerpo imaginado. A través de ese cuerpo: “Tengo todo el derecho de disponer de lo inconcebible como yo quiera” (Idem:

1998: 90). "...la cognición por la mente es una producción de lo que ese *Cuarto cuerpo no es. Todo lo que es*, para nosotros, enmascara necesariamente e irrevocablemente *alguna cosa que sea...*" (Idem: 1998: 91). Este cuerpo quizá signifique la idea más transversal relativa al cuerpo, igual que la invención de una puerta en donde sólo hay muros. Pintar una puerta en un muro es escaparse del lugar. Cualquier práctica corporal, y esto no lo señala Valery, descansa sobre la fuga del cuerpo a partir de dicho papel de la imaginación. El cuerpo aparece a lo largo de cualquier vida en un proceso de fuga de sí mismo, es su principio de existir, crea distancia de sí para guardar gravitación con respecto al portador, pero es el portador el que lo impulsa a distanciarse, imaginándolo, poniéndolo en otras dimensiones de suma trascendencia.

La vida electrónica no es ajena a estos postulados, de hecho gran parte de la fundamentación virtual, en términos comunicativos, recae sobre la utilidad de un imaginario que obliga a crear distancia, tanto corporal como espiritual de nosotros mismos, es la premisa por la cual se modifica la identidad, se crea o se afilia a otros niveles de pertenencia, a otros niveles identitarios.

Para Frank Biocca - refiriéndose a tres cuerpos en el proceso comunicativo virtual - al hablar de la no presencia física del cuerpo, es decir, del cuerpo virtual, no se puede perder de vista que no es un solo cuerpo el que interviene en el proceso.

Podemos decir que en los entornos virtuales no hay un sistema con un significado sencillo de corporalidad, hay tres cuerpos presentes: el cuerpo físico (the objective body), el cuerpo virtual (the virtual body), y el cuerpo mental (the body schema). (...) el cuerpo físico es observable, es el del usuario; el cuerpo virtual es la representación del cuerpo del usuario en el entorno virtual; y el cuerpo mental es la representación mental o interna del usuario sobre su cuerpo (Biocca: 1997: www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue2/biocca2.html:2004).

Estas tres dimensiones del cuerpo determinan de la misma forma el papel del actor virtual. El rol del cuerpo virtual en el entorno virtual es determinada por la presencia del individuo, de donde se desprenden dos aspectos importantes: 1- el esquema mental influye en la construcción topológica del cuerpo virtual, 2- el cuerpo virtual adquiere un significado social (rol social) diferente que el usuario del cuerpo. Esto es algo que nos incita a pensar que el cuerpo virtual está separado del usuario físico solamente en cierto nivel. Aquí definimos el cuerpo virtual como el cuerpo representado de un actor concreto que lo proyecta a partir de su imaginario.

Ciertamente el cuerpo físico siempre actúa como un proyector y un alimentador, pues es a partir de él como el actor obtiene toda una información cultural, el cuerpo nutre nuestro imaginario.

En un segundo momento, al elegir un avatar entra en juego toda esa información y es canalizada tanto en la vivencia del avatar como en los diversos procesos de comunicación: quien quiero *ser* depende de cómo juego con lo que *sé que soy*. Es así como se crea un nuevo vínculo identitario con lo que en apariencia está sólo en la imaginación, pero que la virtualidad lo posibilita.

A ello le corresponde el “body schema”, el “cuarto cuerpo”, el doble cuerpo. Como resultado hay nueva dimensión identitaria, nuevas prácticas sociales virtuales, nuevos flujos comunicativos que pueden ser en su mayoría de actor ausente a actor ausente, de sujeto virtual a sujeto virtual, donde la física es desplazada y sólo permanece como fuente nutricional. La modificación del sí mismo ha comenzado.

Cuerpo y entorno virtual

El cuerpo se mueve porque hay espacio, pero también podría objetarse que se mueve porque lo movemos. Los primeros entornos virtuales le dieron sentido al pensamiento de confinar al cuerpo a una inmovilidad, y más aún, a una desaparición. Todas las negativas del cuerpo, de su descalificación en la era electrónica provienen de esas fuentes. Ciertamente el paradigma que proclamaba nuevos atisbos en las formas de comunicarse virtualmente contenía ese desfase relativo a la presencia física: estar y no estar. No era concebible ver un cuerpo extensivo, como si la carne gozara de un sólo espacio y una sola realidad; no era concebible ver un cuerpo con infinitas extensiones. Hoy sabemos que el cuerpo interviene en muchos niveles de realidades, en su mayoría realidades cultural y socialmente construidas, ejes identitarios, núcleos de pertenencias o afiliaciones donde la masa corporal ejerce una presencia incuestionable.

Una segunda variable es que la aparición de los entornos virtuales no sólo contenía la engañosa característica de desaparecer la piel, sino igualmente el espacio. Si no hay cuerpo, necesariamente no hay lugar donde moverse, se objetaba. El espacio también fue suprimido y

tal supresión fue tomada para crear los primeros derroteros críticos sobre la aparición de internet y sus entornos. Se debe reconocer que hay una veta interesante en esas críticas, sobre todo en la deshabilitación de los sujetos con respecto al tiempo y el espacio. Ninguna otra era tecnológica había deslocalizado a los sujetos tan abruptamente de su lugar y su tiempo. Por decirlo en otras palabras, arrojó a los humanos al futuro, un futuro que coincide con un pasado remoto: un futuro pasado siempre en el presente. Igual que en la película *La sonámbula* donde la tecnología propicia “recuerdos del futuro”. La conjugación de tiempos es pertinente pues la era digital-virtual coincide, como se ha observado en algún punto de este trabajo, con algunos niveles arcaicos, como el mito, el avatar y lo múltiple.

Lo importante de estas dos directrices es que nos han brindado la posibilidad de sumergirnos en profundidades que nos proyectan un mejor entendimiento del problema. Hoy el cuerpo, insistimos, sabemos que atraviesa todos los niveles funcionales de la existencia.

Partiendo de ello, la característica de un entorno es permitir una movilidad, una existencia y la posibilidad de significar. El entorno es el espacio en el cual los cuerpos transitan su existir. Luis Pardo enseña que el espacio es:

... esa-especie-de-nada-donde-está-todo, recipiente neutro que acoge el movimiento de los seres vivos como el reposo de los objetos inertes, indiferente a su multiplicidad tridimensional e isomorfo en su extensión continua, infinita, imponderable presupuesto de la sensibilidad que sin embargo no podemos sentir, y cuya amorfa homogeneidad obliga al pensamiento que no puede renunciar a él como forma de su exterioridad, a resignarse a la imposibilidad de alcanzar del espacio un concepto (José Luis Pardo: 1992: 19-20).

Bajo esa anotación, el espacio goza de dos niveles: el práctico y el teórico. El teórico recae en la construcción subjetiva del espacio, la forma de concebirlo dependiendo de nuestra perspectiva apoyada en nuestra construcción cultural. La misma construcción de la identidad pasa por el sentido del espacio, somos la suma de los espacios que hemos transitado. La misma elección de un entorno para afiliarse consiste en la valoración espacial desde el punto de vista teórico, como lo concebimos para nosotros, del cual dependerán nuestras relaciones de alteridad.

El segundo nivel es el que hemos tratado de seguir en nuestro trabajo empírico, en nuestra observación participante que el lector más adelante podrá leer. El espacio práctico es aquel que designa nuestro habitar, representado en los diferentes núcleos de universo material a

través de los cuales se organiza nuestro lugar, entorno. Heidegger dice que la palabra “habitar” tiene dos profundidades antiguas que rompen con su significado estático. Se trata de “construir” (primera capa) y “cultivar” (segunda capa). Habitar un entorno significaría en una acepción, construir y desarrollar una cultura.

Los cuerpos en el ciberespacio no sólo habitan un espacio, un entorno, sino que como tratamos de ver en los mundos virtuales, han construido un espacio práctico generando con ello una cultura, llámese digital, informacional. Los cuerpos se han apropiado de un nuevo lugar, pero ese lugar les proporciona diferentes niveles de movilidad y representación.

Capítulo IV

Las presencias del cuerpo en el ciberespacio

Tal vez la vida sea una copia
de un proceso que se cumple en otra parte

Tal vez vivamos sólo en un espejo
o en la tibia granulación de una pantalla

Tal vez haya otras copias

Tal vez la vida sea tan sólo
la copia de una copia.

Roberto Juarroz

Me miro en un espejo
y mi imagen no existe.

Me miro en un espejo que no existe
y mi imagen existe.

La imagen crea el espejo.
El espejo es una imagen de la imagen.

Roberto Juarroz

Los cuerpos múltiples

Hasta ahora se ha tocado el tema del cuerpo aplicado al espacio virtual refiriéndonos a él como algo que se ha ausentado, que persiste en forma invisible, también llamándolo en forma singular “cuerpo”. Justo ahora enfrentaremos esa premisa que en la introducción de este trabajo propusimos. Creemos que en el espacio virtual, en la virtualidad tecnológica, el cuerpo pasa por tres momentos: primero se ausenta, la comunicación virtual siempre ocurre a espaldas de la presencia corporal, dándole la espalda al estar aquí; segundo, al introducirse a la virtualidad cobra un nuevo sentido, imaginario, fantasioso tal como lo hemos visto, de ahí que digamos ausencia, no desaparición; tercero, esa proyección que se hace del cuerpo aquí la denominamos una forma de presencia, está ahí de otra forma, creemos que haciendo uso de las posibilidades que brinda lo virtual se trata de cuerpos en lugar de cuerpo, un usuario puede proyectarse en diferentes cuerpos a través de avatares en el caso de los mundos virtuales.

¿Cómo se vuelve un cuerpo múltiples cuerpos en el espacio virtual? *eXistenZ* nos sirve para introducirnos en este proceso. El cineasta David Cronenberg produjo esa película, que quizá junto a *Avalon* son las dos más serias que abordan el problema de la virtualidad desde los *video games*.

eXistenZ es la historia de un video juego dentro de otro video juego: *TransCendenZ*. Dos personajes son importantes para contextualizar la trama, Allegra Geller interpretada por Jennifer Jason y Ted Pikul interpretado por Jude Law. Geller es la creadora de un nuevo juego “*eXistenZ*”, el cual consiste en vivir en entornos virtuales. Durante la presentación del juego Geller es agredida con una pistola hecha de huesos de anfibios mutantes que dispara dientes humanos. Durante el disturbio termina huyendo con Pikul quien se convierte en una especie de vigilante. Pero igualmente durante el disturbio ella nota que una persona quedó atrapada en el espacio del juego por lo que deben jugar para poder rescatarla, o por lo menos esa es la forma como ella le da solución a su adicción.

El juego requiere siempre del cuerpo como medio para jugar, a través de una ranura en la columna vertebral donde se conecta el transmisor de datos. El juego por lo demás, aunque virtual, es idéntico a la realidad física, tanto que distinguir una realidad de la otra es muy confuso. Lo que nos interesa de esta cinta es una parte donde intervienen el cuerpo, la realidad virtual y la identidad. Una vez dentro del juego, ellos tienen que adquirir otro juego para

poder jugar, así, se ven inmersos en un juego del juego, donde cada juego pueden adquirir un personaje distinto, aunque siempre bajo la proyección de sus cuerpos originales. *eXistenZ* no es sólo un juego, es el prototipo que contiene múltiples juegos. El juego como los otros juegos requiere de “micro pods”, que son los dispositivos para descargar nuevas identidades. Resaltamos una conversación cuando ellos entran al juego del juego y comienzan a besarse.

Él- ¿por qué hacemos esto?

Ella- son nuestras identidades del juego

Él- ¿qué significa... nuestras nuevas identidades? Estoy muy preocupado por mi cuerpo.

Ella- ¿tu qué?

Él- ¿dónde están nuestros cuerpos reales? ¿Están bien? ¿Qué pasa si tienen hambre? ¿Qué pasa si están en peligro?

Ella- ellos están donde los dejamos, están bastante quietos. Umm, sólo están meditando.

Él- me siento vulnerable, como sin cuerpo.

La preocupación por el cuerpo en el caso de la virtualidad va acompañada de un laberinto de múltiples caminos. Sentirse sin cuerpo es al mismo tiempo tener muchos cuerpos, es obedecer a una ley donde cada cuerpo puede tener una forma de ser. Lo múltiple en el espacio virtual tiene una connotación relativa al cuerpo y a la identidad, no es que existan muchos cuerpos, es un cuerpo con muchas proyecciones, igual sucede con la identidad, como hemos visto en otro lugar de este trabajo, la identidad y sus múltiples pertenencias.

Lo múltiple hay que hacerlo no precisamente añadiendo siempre una dimensión superior, antes bien, por el contrario, lo más sencillamente posible, a fuerza de sobriedad, al nivel de las dimensiones de que se dispone, siempre $n-1$ (sólo así es como el uno forma parte de lo múltiple, estando siempre substraído). Substraer lo único de la multiplicidad a construir: escribir $n-1$ (Deleuze/Guattari: 2000: 12).

Esta construcción de lo múltiple bastó para que Deleuze llamara rizoma al ejercicio de la multiplicación. El rizoma enseñan los autores: “En un rizoma...cada rasgo no remite necesariamente a un rasgo lingüístico: eslabones semióticos de todas naturalezas están ahí conectados a modo de codificación muy distintos, eslabones biológicos, económicos, políticos, etc., poniendo en juego no sólo regímenes de signos diferentes, sino también estatutos de estados de cosas” (Ibidem: 2000: 13).

El rizoma es una de las bases para entender el espacio virtual, y en especial los mundos virtuales. La base del rizoma es lo múltiple. De ahí que la función del cuerpo en la comunicación virtual tenga dos niveles; uno, cuando en apariencia deja de estar, y dos cuando

es representado en el espacio virtual en forma de avatar. Esto último es lo que aquí nos interesa. El avatar es un cuerpo visual dotado de todas las características de uno físico, con sus deficiencias como alimentarse, falta de sueño, etc., ese cuerpo en los mundos virtuales se vuelve rizomático en el momento en que puede saltar a diferentes formas u aspectos físicos. En el mundo virtual un sólo usuario puede ser varios avatares: el actor físico, usuario, deja de ser uno para convertirse en múltiples. La vieja premisa de los múltiples estados de yo transferida a lo físico. De ahí nuestra aseveración de que en la comunicación virtual no podemos hablar de un cuerpo, sino de los cuerpos.

eXistenZ no sólo engloba esas posibilidades ficcionalmente sino que inaugura un problema real, lo refleja, dando fin a la ensoñación virtual de la realidad. Con los cuerpos múltiples se adquieren diferentes formas de presencia, diferentes interacciones, pues cada cuerpo virtual, dependiendo de su ubicación en los mundos virtuales conlleva la multiplicación de relaciones, igual que en el mundo físico. El espacio virtual es un reflejo de la física cuántica, donde cada cuerpo responde a una realidad diferente, a una vida diferente ocurrida tal vez en espacios simultáneos.

El cuerpo prismático

Hemos hablado de la forma en cómo el espacio virtual sirve de entramado para volver un cuerpo en múltiple. Antes debemos entender algo: cuando en un principio postulamos la presencia del cuerpo en el espacio virtual veíamos esa presencia no en su forma física, sino funcional, a través de los objetos y espacios que el entorno virtual, espacio virtual (mundos virtuales) se encontraban representados. La presencia es una forma de pre-sentimiento de que ahí existe, continúa existiendo algo, no es una desaparición, mejor es llamarle ausencia. En la ausencia es posible verle, nombrarlo, porque sobrevive aquello que le daba un lugar. Como veremos en un momento, los mundos virtuales, recrean todo el mundo físico, al trasladarlo al espacio virtual con todas sus representaciones materiales, resguardan al cuerpo de la desaparición. Sólo que la ausencia, que en nuestro caso la llamamos presencia, contiene una arista que consideramos imprescindible para entender el proceso de comunicación virtual, y los fenómenos de identidad y cuerpo.

En el espacio físico las alteridades son el resultado de las diferentes interacciones que el sujeto ejerce en diferentes campos: la oficina, el hogar, la calle, la escuela, con las amistades,

con la pareja amorosa. En el espacio físico son el resultado de su proyección prismática hacia lo virtual (proceso inverso), actúa en un sólo campo o también puede actuar en varios, pero a diferencia del espacio físico donde la corporalidad siempre es la misma, en el virtual puede variar infinitamente (tanto como la tecnología lo permita). En el espacio físico el *yo* es determinado por las pertenencias identitarias a las que pertenece, en el virtual el *yo* es el resultado de las diferentes proyecciones de sí mismo. Entonces, bajo este contexto, sí podemos hablar de una presentación laberíntica de la identidad, así como de alteridades simbólicas de interacción. Algo que también ocurre en el espacio físico sólo que sin cambiar de cuerpo. El cuerpo en el espacio físico es una representación de la identidad inamovible. Sin embargo, hay juegos que los actores plantean en relación al cuerpo con la intención de modificar visualmente ese aspecto de la identidad: modas, estilos, lenguajes, etc. En cuanto al terreno de la identidad invisible, Goffman nos ha hablado en *La presentación de sí mismo en la vida cotidiana* de las diferentes presentaciones que los actores hacen de sí mismos, esas presentaciones varían de acuerdo con los contextos. Cuando él nos habla de esos contextos no lo hace en términos de distinciones culturales, más bien entabla un discurso sobre aquellos contextos particulares de una cultura, por lo que su trabajo intenta ser una teoría que nos sirve para leer cualquier sociedad.

Así, hay una inmensidad de contextos en los cuales la identidad participa. Lo que aquí nos interesa es el referente a la tecnología. Cuando en 1969 apareció el primer bosquejo del internet (ARPANet) el problema de la tecnología comenzó a cambiar de era, de la del *hardware* a la del *software*. Las discusiones comenzaron igualmente a girar entorno a un nuevo tópico, la información, pues la base de ese nuevo medio planteaba variantes en el intercambio de información. Esa forma de intercambio informacional ya contenía en aquella temprana atmósfera tecnológica un problema sobre el que hemos abundado, ¿bajo que prerrogativas se intercambiaba la información?, la respuesta recae sobre las prerrogativas de una nueva concepción del tiempo y del espacio. Ahí, en ese espacio, el espacio físico vino a ser el eje de todas las discusiones posteriores, un espacio que involucraba al cuerpo como partícipe de la desaparición.

Sin embargo, a la par existía otra discusión que también involucraba al cuerpo. Los preceptos sobre los cuales se discutía versaban sobre el desplazamiento de la fuerza de trabajo por parte de la tecnología. La tecnología era vista como el monstruo que sustituía a los trabajadores, con más manos, más energía, más ojos, más piernas. En realidad, la idea

rondaba en pensar la sustitución del cuerpo, la tecnología como sustituidora de cuerpos. Bajo el discurso de la sustitución de una fuerza trabajo se escondía la idea de la sustitución de los cuerpos. Es curioso ver cómo coinciden las dos visiones: el cuerpo tanto en el espacio de la información como del trabajo desaparecía. Y en ambos casos, arrojado a otros espacios, uno al desempleo, al ocio¹, y el otro, a una despresencia.

Hoy sabemos que las estructuras del *hardware* se desarrollan tanto como el *software*, es más, son incluidos en una misma velocidad de crecimiento, indisociable. Sin embargo, en esa primera época de desarrollo tecnológico el *hardware* mantenía esas nociones un tanto estables. Poco a poco el desarrollo de plataformas avanzadas de *software* fue impulsando al cuerpo a nuevas inmersiones, arrojándolo a territorios cada vez más virtuales. Mark Dery en *Velocidad de escape* piensa que la cibercultura conlleva un desvanecimiento del cuerpo humano, pero Bruce Sterling cree que en la cibercultura hay un mundo que está creciendo tras la pantalla. Nosotros decimos que para la existencia de tal mundo es necesaria la presencia material y corporal. En los mundos virtuales el cuerpo y los espacios materiales-arquitectónicos siguen siendo una representación.

Ahora el internet goza de una vida y de un desarrollo que permite tales existencias. Primero fue el desarrollo del *chat*, un mecanismo de comunicación que volvió mundana la información sea del tipo que sea, aunado a la creación de un lenguaje universal (HTML) que permitió la verticalidad de la misma información. Luego vinieron los grupos de discusión. Hoy asistimos a la era básicamente de tres entornos, los MUDs, los mundos virtuales y los Weblogs. Los dos primeros importantes para nuestra tesis.

El cuerpo ha abandonado viejos entornos para situarse en los derroteros de la realidad virtual. La nueva dimensión de la identidad, venida de la tecnología, la que hemos llamado virtual, aún no ha alcanzado a desarrollarse completamente, pero ya hemos planteado algunos problemas relativos al cuerpo. El cuerpo, en esta dimensión virtual de la identidad, no deja de ser el principal precedente, quizá porque el primer reto de las tecnologías virtuales es proyectar la carne y el mundo, pues la carne y el mundo a la luz de lo virtual parecen lugares aún inexplorados. La medicina está construyendo nuevas teorías sobre el funcionamiento del

¹ Tal como lo creyeron algunas mentes positivistas, con el ingreso de la tecnología el humano tendría mayor tiempo para sí y para la recreación, en realidad, las consecuencias en la historia las conocemos: la tecnología no logró las expectativas de inclusión de aquellos desplazados bajo otra forma que se suponía era la creación de riqueza distributiva. Por el contrario, la distinción se agudizó.

cuerpo a través de la realidad virtual; a través de lo virtual los historiadores, sociólogos y antropólogos están reconstruyendo culturas, otros la están utilizando para reconstruir corporalmente personas míticas como Jesús o faraones como Tutam Kamon. Todas estas cosas no son visiones del futuro, son revelaciones del presente.

En el seno de la realidad virtual el cuerpo y la física-geográfica parecen tener un especial sitio, un lugar insustituible. Pronto, los sociólogos tendrán que recurrir cada vez más al estudio de las sociedades virtuales y los antropólogos se abismarán a los terrenos de la etnología virtual, lo que ya ocurre, pues tanto las sociedades virtuales tienen posibilidad, como los estilos de vida que en ellas se dan. Si bien las sociedades aún no han resuelto problemas básicos en la realidad física, la tecnología sigue su avance, copiando la realidad física, y modificando la realidad virtual. La realidad virtual está creando panoramas muy complejos de entender, ciudades futuristas, reconstrucciones de ciudades antiguas, ciudades ficticias, sin embargo, todas ellas con dos constantes, el cuerpo y la física-arquitectónica-geográfica. Mientras haya cuerpos habrá presencia de humanos, relaciones, acciones, cultura, conjeturas.

De lo que se trata en la realidad virtual no es del cuerpo, es de algo más complejo donde hay implicaciones de comunicación, de psicología, de sociología y de antropología. Hemos dicho en alguna parte de este trabajo que más que hablar del cuerpo del actor, se debería hablar de los cuerpos del actor.

Todo el argumento que hasta ahora hemos viniendo hablando, es para poner en contexto la forma en cómo el cuerpo se ha posesionado de un lugar en las tecnologías virtuales, el gran salto y el gran desarrollo de la realidad virtual aparecen ligados a una reconfiguración del cuerpo y, por supuesto, a los mecanismos que gobernaban la determinación de la identidad.

Hoy los mundos virtuales son mundos que están dentro del internet, no como la realidad virtual en cine, o en los video juegos, que son soportes separados, dependen de un *hardware* externo, son mundos sustraídos de la red. No, los mundos virtuales están ahí, en algún lugar del océano electrónico, formando parte de una inmensa red de conexiones, son un espacio dentro de un espacio, es decir, que su existencia es permanente y atemporal. Mientras alguien en el mundo físico está durmiendo, en el mundo virtual algo está cambiando; quizá también

muchas cosas en la virtualidad no cambian mientras el mundo físico sigue mutando sin detenerse nunca.

Pero, ¿qué plantea la existencia de tales mundos, la existencia de una realidad virtual como esa?, ¿cuál es el problema básico que encontramos relativo al cuerpo? Las respuestas de alguna forma ya las hemos dado. Pero quisiéramos centrarnos en lo que hemos denominado *cuerpo prismático*.

Pensamos que en la realidad virtual aparece un problema común para la identidad tanto como para el cuerpo. La identidad y el cuerpo son dos esquemas compuestos por dos espacios de los que el sujeto no puede desprenderse (objetividad y subjetividad). Ambos espacios configuran al sujeto; el cuerpo, como un referente objetivo de la identidad pasa por un proceso de interiorización, de vivencialidad, lo que también se convierte en espejismo de sí frente a los otros, el cuerpo como símbolo de reconocimiento; la identidad, por su parte, como un conjunto de códigos interiorizados, se expresa a través de formas perfectamente objetivas, acciones, conductas, etc. Ahora bien, el cuerpo ha sido desde siempre un símbolo identitario, pues implica reconocimiento. Sólo lo separamos para una mejor comprensión.

Esos dos niveles en el espacio virtual, son proyectados. Se proyectan como una luz, se dejan ir a lo que creemos es un prisma: la realidad virtual es un cristal prismático. Recalcamos la separación para entender esto en el mundo virtual. En la realidad física, el único elemento que podía proyectarse era la identidad, aunque ella incluyera el cuerpo, pero el cuerpo en ningún momento sufría un cambio morfológico para representar a los datos de la identidad, había un sentido de correspondencia, aunque era posible modificar comportamientos dependiendo de los entornos, el cuerpo siempre era el mismo.

En la realidad virtual es necesario separarlos, pues el primer cambio drástico en la interacción virtual es morfológico, el cuerpo cambia de forma y de apariencia – estamos hablando de realidades virtuales, una *web cam* es otra cosa –. Desasociado de su representación corporal, el usuario tiene con respecto a la identidad dos opciones; una, continuar usando toda su estructura simbólica de su cultura personal, es decir, seguir siendo él; o segundo, proyectarse una invención de sí mismo a partir de todos esos datos que posee, sobre todo de aquellos que son faltas, irrealizaciones, sueños, etc. En cualquier caso el usuario sigue siendo él mismo, pero ahora tiene un nuevo nivel de pertenencia, la virtual. Igualmente

ahora tiene la posibilidad de tener muchas presentaciones de sí (las que el medio le brinde) y muchas personalidades de sí (las que su identidad matriz le alimente, por medio de su imaginación y fantasía).

Estamos ante un nuevo problema que también se había tocado: la pertenencia virtual de la identidad tiene pertenencias. Explico. Por las mañanas es posible ser un guerrero medieval, por las tardes un perro, y por la noche un avatar femenino o masculino según sea el caso. Así mismo cada representación corporal puede tener sus propias características identitarias. En ese contexto el usuario al ingresar a la realidad virtual se pone frente a un cristal prismático.

De ahí que una de las metáforas para pensar la realidad virtual resulta ser la del laberinto. También ya hemos abordado ese tema, la idea del laberinto cobra mucha fuerza, pues al entrar a la realidad virtual el sujeto corre el riesgo de romperse en muchos. Cuenta Paolo Santarcangeli que un laberinto “plantea dudas e impone alternativas” (Santarcangeli: 1999: 53). La idea de Santarcangeli recae sobre el sentido de individualidad, esa es su similitud con la virtualidad, todo acceso a ella siempre es de carácter individual; la diferencia, la equidistancia que cobran es que en el laberinto nunca se logra un sentido de colectividad. La colectividad en los laberintos aparece dada por las ramificaciones “oprimientes” (Ibid: 1999: 55), es decir, cuando la presencia de uno es vuelta a encontrar tras nuestro paso por ese mismo lugar, el deambular sin fin.

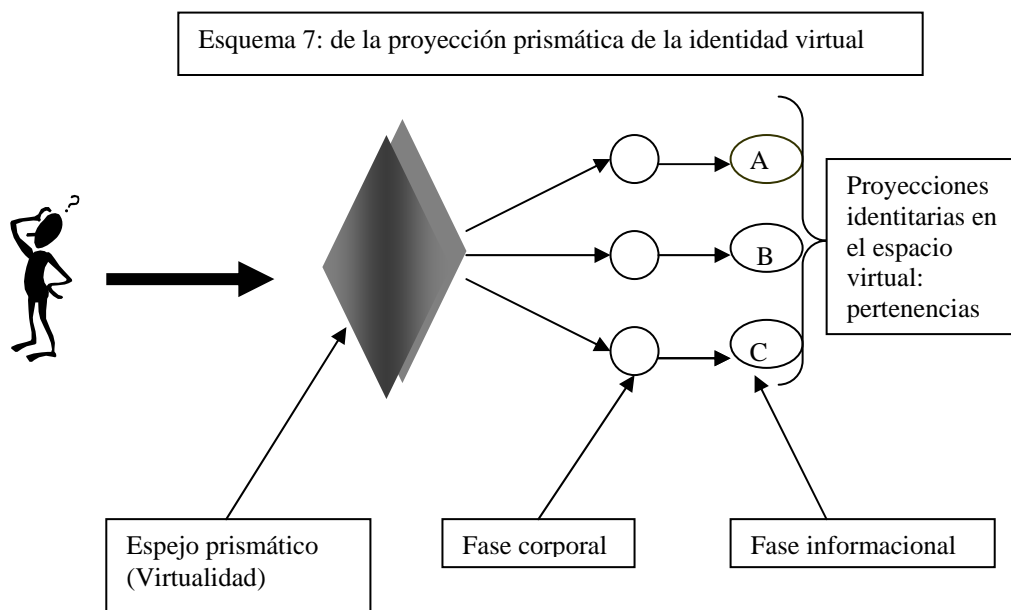
De tal forma que siempre es a uno mismo al que se encuentra, estamos solos en el laberinto. Pero la realidad virtual plantea lo opuesto, el laberinto virtual no funciona de igual forma: las ramificaciones hemos dicho que son rizomáticas; al deambular (navegar) no siempre se vuelve a encontrar el mismo lugar dos veces, a menos que el usuario tenga el registro de su localización; el usuario puede dividirse en muchas personas y en muchas personalidades; el sentido de grupalidad es posible en el laberinto virtual. Como lo podemos ver en las siguientes fórmulas:

Esquema 6: formulas matemáticas de la constitución del laberinto virtual

$$\begin{array}{l}
 \text{A)} \quad \boxed{\text{Identidad Matriz}} + \boxed{\text{Posibilidades técnicas de la virtualidad}} = \boxed{\text{Laberinto Virtual}} \\
 \\
 \text{B)} \quad \boxed{\text{Laberinto Virtual}} = \boxed{\text{Distintas pertenencias (Múltiples Yo)}} + \boxed{\text{Agrupación}}
 \end{array}$$

En las fórmulas anteriores podemos observar que el laberinto virtual es el resultado de la identidad matriz sumado a las posibilidades técnicas de la virtualidad, es decir, la sumatoria de nuestra identidad con el prisma. En la fórmula B ya aparece convertida la fórmula A, el prisma nos posibilita distintos cuerpos y distintas pertenencias dentro del espacio virtual, que son a través de las cuales nos comunicamos y a través de las cuales entablamos relaciones, sentido de agrupación. Ahora bien, en el siguiente esquema podemos apreciar eso mismo bajo otra perspectiva:

- 1) Primero, el usuario se enfrenta a la tecnología de lo virtual, no al internet.
- 2) Después, el usuario se cuestiona sobre su identidad a mostrar, primeramente la del cuerpo, pues se topa con una gama de posibilidades para jugar con su fisonomía. En ese momento pueden pasar muchas cosas por su mente y la decisión que tome conllevará distintas relaciones e imágenes de él, aunque después descubre que puede cambiar eso constantemente.
- 3) Finalmente, bajo una fisonomía distinta, descubre que también puede modelar su información de identidad, y que puede crear distintas pertenencias: estar en Alpha World como ratón, en AW Gate como turista, en Atlantis como perro. En cada una puede modelar sus comportamientos, su lenguaje, igual que en el mundo físico, sólo que con la facultad de no ser identificado corporalmente. Estas afirmaciones podrían sonar muy especulativas, pero llegamos a ellas por medio de nuestro trabajo antropológico, la observación participante.



Capítulo V

¿Jugando a ser otro? Análisis de los mundos virtuales

Comentarios

Hemos visto hasta ahora tres estadios relativos al cuerpo: la ruptura, el fragmento y la ausencia; el cuerpo roto como principio de una escisión fundamental entre dos espacios (interioridad/exterioridad); el cuerpo fragmentado como principio de la modernidad; y el cuerpo ausente como el último eslabón en la cadena del tiempo, éste, sin duda, resultado de la introducción de la realidad virtual por parte de las nuevas tecnologías.

También hemos explorado cómo estos principios relativos al cuerpo aparecen íntimamente ligados a las premisas culturales referentes a la identidad; como la identidad funciona en una fragmentariedad y cómo lo virtual viene a desdoblar la carne para convertirla en muchas carnes (cuerpos).

A partir de todas esas consideraciones en este capítulo se exponen dos cosas esencialmente; primero, una descripción metodológica detallada acerca de nuestras técnicas, entendidas no teóricamente sino como la forma empírica de acercarse al problema, que desde otra perspectiva, creemos que cruza toda la investigación.

En segundo lugar presentamos el análisis de nuestra observación. Consideramos que puede parecer un trabajo distinto de nuestra parte teórica, pero creemos que este apartado concretiza lo especulado con anterioridad.

El lector podrá pensar que esta parte del trabajo rompe con la parte teórica, pero si se lee con atención retomamos en una forma práctica los conceptos, es decir, se encuentran implícitos a lo largo de nuestro análisis. La parte pragmática de una investigación, por más esfuerzo que se haga, siempre parecerá una dimensión distinta, en este caso sólo es una descripción que intenta vestir nuestro primer cuerpo de palabras.

Descripción metodológica

Como una característica principal de este trabajo, partimos del hecho de que se trata de una investigación cualitativa. Esto quiere decir que debemos tener una estrategia interpretativa, esa que nos permitió llevar a cabo nuestro estudio partiendo de la descripción, hasta el posible establecimiento de relaciones e interacciones de aquellos sujetos observados y conceptos

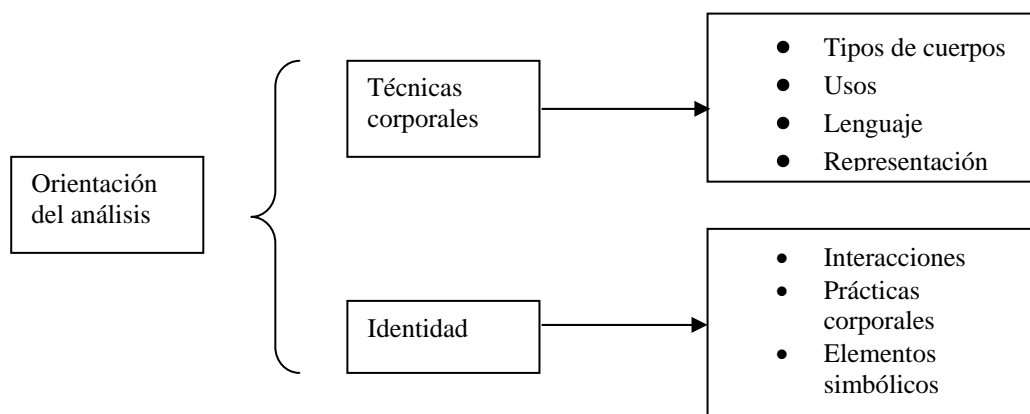
tratados. Dichas interacciones quedaron enmarcadas al enfoque del cuerpo y la identidad como tópicos ejes.

Por ende, la estrategia interpretativa no se refiere solamente a la herramienta con la que se analizó la información y datos obtenidos. La estrategia interpretativa comenzó en el diseño de la herramienta productora de datos, el arado en el campo y la discusión de los conceptos. Ella, como se señaló antes, consiste en la observación. Partiendo de un diseño semiestructurado, es decir, donde sólo aparecen definidas algunas unidades de observación, pues las otras se construyeron aleatoriamente conforme al avance de la observación.

Así, consideramos que nuestro diseño de investigación es de *estudio de caso interpretativo*, el caso de los Active Worlds (mundos virtuales). Por otra parte consideramos que en el diseño de investigación imponemos una técnica de análisis antropológica basada en los cánones de la interpretación de la cultura de Clifford Geertz pues es a juicio de la investigación la más adecuada.

Nuestro método es por lo tanto el de un antropólogo, considerando que es desde el análisis social el más pertinente: observamos participativamente los mundos virtuales, registrando en el cuaderno de campo, en primer lugar; y segundo, interpretando los parámetros de variación que hay en ellos con respecto al mundo físico, igual que el trabajo del antropólogo cuando toma de parámetro el mundo accidental para leer alguna etnia, comunidad o grupo específico. La observación, como se sabe, consiste en la confección narrativa de lo que se registra directamente del campo primario, esto, en un diario de campo. La característica de ese cuaderno es llevar un registro de días, horario y lugar observado, así como el contenido. Esto nos deja ver que toda la información se presenta en un tono transcripción literaria, y ella debe ser analizada con posterioridad. Dicho análisis no se centra en el texto, sino analizando el “sistema simbólico de la cultura”, en este caso la de los mundos virtuales, “...aislando sus elementos, especificando las relaciones internas que guardan entre sí los elementos y luego caracterizando todo el sistema de alguna manera general, de conformidad con los símbolos centrales alrededor de los cuales se organizó la cultura...” (Geertz: 2000:29).

A través de un diagrama de árbol presentamos las categorías generales que orientaron nuestro análisis:

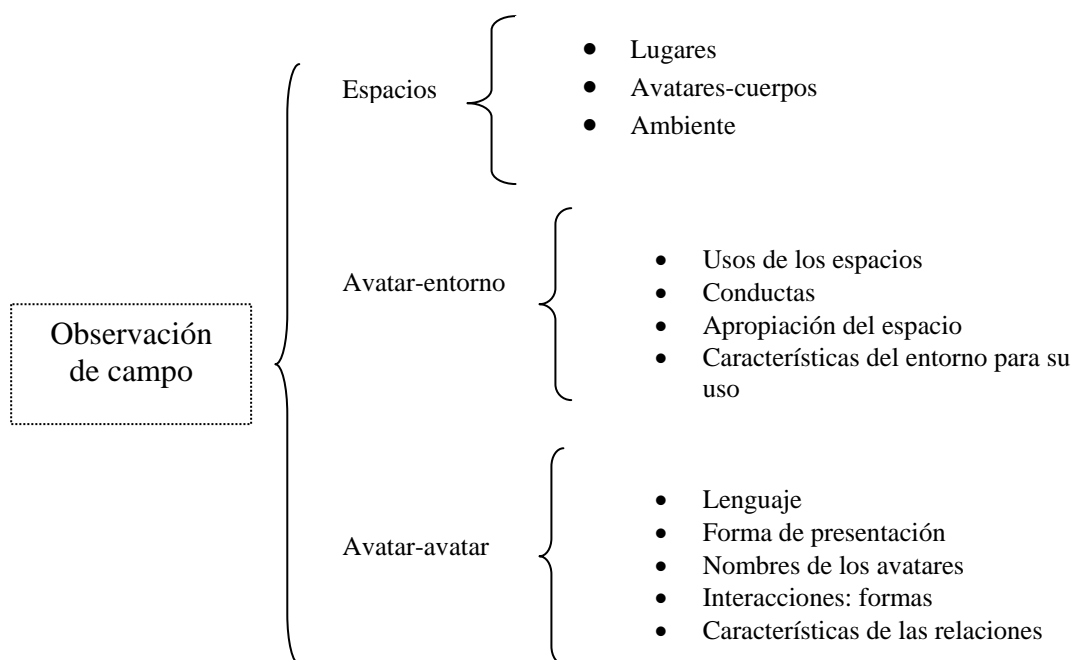


Nuestro análisis partió de las anteriores características. Sin embargo, es preciso señalar que la información fue leída de acuerdo con la delimitación de nuestro marco teórico, que de alguna forma atraviesa todos nuestros capítulos anteriores. Pero a grandes rasgos consiste en lo siguiente.

En primer lugar los interaccionistas piensan que la constitución de los grupos recae sobre el tejido de acciones e interacciones, postulando siempre la microestructura como gobernante. Así, para los interaccionistas la identidad se construye en la estructura que determina el *self*, pero que adquiere su mejor accionar en relación con el otro. Esto es una de las pautas que trataremos de analizar. Para ello, las técnicas corporales nos dicen mucho. Por ejemplo, una técnica como el saludo, siempre se construye culturalmente y está determinada por nuestra relación con los otros.

De ahí se desprenden las premisas de análisis apoyadas en la observación, las cuales tienen tres niveles:

- 1- Descripción del espacio
- 2- Descripción de las interacciones avatar-entorno
- 3- Descripción de las interacciones avatar-avatar



Un ejemplo de ello. En nuestras observaciones registramos que los avatares no siguen las mismas normas de saludo que en el mundo físico. No es común ver a un avatar saludar de beso o simplemente de mano, hay de antemano un desconocimiento del otro, y el cuerpo se presta a un contacto corporal desde el inicio. El saludo es general, se dice “hola” y el mensaje llega a todos. El cuerpo en la técnica del saludo resulta importante porque a veces puede ser que un nuevo avatar está pegado a otro, o incluso trepado en otro. Si analizamos este pequeño párrafo podemos ver que en efecto, los códigos identitarios gobiernan lingüísticamente a los sujetos usuarios del espacio virtual, pero el espacio virtual les da la posibilidad de jugar con esa técnica del saludo, es posible estar lejos y saludar o cruzar por el cuerpo de todos los avatares a una velocidad alterada. Consideramos que ésta es una de las formas como analizamos la información, siempre con una orientación de nuestras teorías.

Problemas básicos

El contacto que había tenido con los mundos virtuales, fue en primer momento, un encuentro casual que tuve navegando en la internet, en aquella ocasión no accedí al contenido de la página que hasta hoy sigue operando en www.activeworlds.com, una dependencia de www.virtualworlds.com, ambas direcciones pertenecen a la misma casa de servicio en línea. Posteriormente, desarrollando el proyecto me volví a encontrar con los mundos virtuales por un tema que tocamos en una clase de maestría. Ese momento fue el detonador para elegirlo

como el estudio de caso para la investigación. Los datos que portaba de ellos eran mínimos: mapas, población aproximada, características generales de construcciones, avatares y ante todo información sobre pagos de servicio por acceder a ellos. Según fuentes informales cuando los metamundos -como también se les conoce en lengua española- comenzaron a funcionar en la red, el acceso a los contenidos era gratuito, así como también la construcción de avatares (cuerpos virtuales), y construcción de inmuebles. Con el tiempo y debido al crecimiento de la población, comenzó a verse como un servicio que requería de una cierta cantidad en pago para poder acceder, y es la modalidad que hasta hoy día existe.

Esto dificultaba la investigación pues los pagos son mensuales y hay que pagar también por la construcción de un avatar, así como por la construcción de objetos virtuales y construcciones, es decir, por vestimentas, artículos diversos, objetos e inmuebles habitables, casa, edificios, cines, teatros, etc. De ahí que en un principio la investigación se realizaría de manera especulativa, a través de una observación no participante. Sin embargo, dentro del servicio que se presta existen dos categorías de operación. Una es como clase ciudadano, la que incluye toda la funcionalidad detallada anteriormente, es decir, si no uno paga, no se tiene acceso a servicios extras, etc; la otra es la clase turista. Esta última funciona de la siguiente forma: cuando uno entra a la página de los mundos virtuales despliega toda una serie de datos e informaciones sobre el funcionamiento de ellos, si uno clikea cualquier icono de acceso, inmediatamente lo remite a la descarga de un programa llamado *virtualworlds*, un *software* que permite acceder a los mundos y da los códigos a la computadora para manejar las teclas que permiten mover al avatar “turista” (que uno puede ver en primera persona o en tercera). Al momento de acceder uno se localiza de forma turista, es decir, aparentemente está uno en un tour que se permite por ser la primera vez de acceso (aunque es una modalidad permanente). Para poder navegar, es necesario adquirir una identidad, un nombre de usuario que durante esa sesión nos identificará frente a otros turistas o ciudadanos. Cada vez que se quiere acceder a los mundos, aparece una clave de identificación que pregunta: “¿Quién quieres ser hoy?” Se puede cambiar de identidad virtual cada sesión. Como turista es posible entrar todos los días, sólo que existen restricciones tales como: no tener acceso a cambiar de avatar, de una lista que existe de ellos, ingresar a ciertos lugares como casas, mansiones o incluso fiestas, hacer uso de recursos para moverse como acostarse, sentarse, ya que los avatares contienen sus propias cualidades. Si uno está en calidad de ciudadano es posible no sólo cambiar de nombre todos los días, sino igualmente de avatar, es decir de cuerpo.

En ese sentido, la observación participante fue hecha en calidad de turista¹, porque en ningún momento se restringe la interacción con los otros, sean estos turistas o ciudadanos. Es decir, aparte de andar por los mundos virtuales, también se puede hablar con otros avatares, lo que permite no sólo un diálogo visual, sino también verbal, igual que en el mundo físico. Como observador participante estoy haciendo referencia a que durante la observación formé parte de las interacciones, generalmente mi identidad fue conocida como “robotec”, aunque cambié muchas ocasiones de identidad, por supuesto no de cuerpo (por mi calidad de turista).

Se realizaron observaciones pilotos en una sola sesión cada dos o tres veces por semana, sin embargo, la observación terminó siendo de 7 sesiones consecutivas, pues notamos que pronto se agotaba la información (las fechas de cada sesión aparecen en el diario de campo). Esa muestra no es aleatoria, por el contrario, se desprende de las observaciones pilotos que con anterioridad había realizado. Así, decidí que una semana completa estaba bien para sustraer la información, pues como se verá en la observación la misma dinámica de los mundos hace que exista un cambio constante de avatares, discursos, etc. Esto hace que en cierta forma, paradójicamente, se dé una repetición constante de situaciones por un lado, y por otra, a veces una soledad en momentos donde los avatares se disgregan por diferentes lugares, pues los mundos son lugares extensos, de hecho podemos decir de nuestras observaciones que la mayor parte del tiempo uno puede llegar a estar solo. Notamos, sólo como un dato, que existen muchos usuarios, pero los horarios en que se conectan son variables, de ahí que también hayamos modificado nuestro horario de acceso, el cual siempre fue elegido de manera aleatoria.

El primer problema que tuvimos fue el tiempo de sesión, que en calidad de turista está restringido a una hora, a veces más, incluso puede durar el tiempo que uno desee, sólo que existen la policía de migración que siempre mediante anuncios tratarán de hacer que uno se registre, de ahí la incomodidad de navegar. Pues excediendo ese tiempo, el oficial de migración nos advierte que se ha sobrepasado el tiempo y hay que registrarse como ciudadano. Por ello, la observación se hizo en sesiones de una hora o poco más. Parece ser que si se excede el tiempo lo único que ocurre es que se incrementan notificaciones que dificultan la navegación.

¹ Estoy consciente de las limitaciones que ello implica, pueden haber otras características que, debido a este factor se escapan de la visión del trabajo. En algún momento pueden juzgarse ciertas observaciones como generales. Asumo esa responsabilidad.

Un segundo problema que hemos tenido para resolver la observación es la muestra. Según datos de los propios mundos virtuales, existen hasta hoy mil mundos, aunque viendo las cifras reales del *software* (el *software* que es obligatorio descargar para poder navegar en los mundos) aparecen 750 Mundos que van desde góticos, futuristas, internacionales, clásicos, etc. Aquí no nos interesa un mundo temático, pues lo que perseguimos no es una distinción entre esos mundos, sino estudiar el papel del cuerpo y sus interacciones desde la función comunicativa, y eso aparece en todos. Por tanto hubo que hacer, para determinar esa muestra, algunas observaciones informales, que ya comentamos.

La forma de sacar la muestra fue la siguiente: cuando uno ingresa a los mundos virtuales siempre es remitido al mundo llamado *A.W. Gate*, es decir, un mundo que literalmente puede ser llamado “gate way”, mundo de paso, de entrada. La “A” aunque no la esclarecen puede referirse a *american* (*A.W.*), que de hecho aparece como signo de distinción a todos los mundos virtuales. En este mundo de paso se localizan todos los telepuertos que conducen a los metamundos. Justo en el centro del mundo de paso hay un mundo que flota sobre una estructura metálica, es un mundo mapeado con todos los países del mundo físico. Alrededor hay una plaza del tamaño del mundo que pende en forma de circunferencia. Sobre los costados hay caminos que conducen a los telepuertos, en total son cuatro: 1- building and entertainment world teleports, 2- international teleports, 3- help and information center, 4- montain myst’s spooky worlds to wach. Cada uno de ellos contiene alrededor de 10 telepuertos que conducen a los mundos. Dentro de todos estos mundos sólo hay uno donde se habla español, es el “Mundo Latino”.

Consideramos que sería bueno estudiar este mundo, pero el nivel de participación, y el nivel representacional del mundo son bajos. De esta forma optamos por estudiar sólo los más representativos, partiendo del más antiguo y el más grande, el mundo llamado *Alpha world*.

El *Alpha world* es equiparado a la ciudad de Los Ángeles, consta de 6 millones de objetos virtuales (datos del 2004 en la página del servidor) y es el que tiene un mayor número de participantes (variables, pero generalmente entre unos 30 a 50, dependiendo de los horarios). Es, dicho en otras palabras, el más representativo para nuestro estudio, ya que es urbano y contiene un mayor número de construcciones virtuales, así como sus leyes propias y activismo organizacional.

Dentro de esas normas y leyes se encuentran: el preservar las construcciones virtuales, de acuerdo con el alma y pensamiento del mundo; la existencia de un teleforo, en el cual todos los ciudadanos tienen derecho a opinar y consensuar los cambios. Todo esto se hace informando sobre actividades, reuniones etc. Las únicas personas que pueden participar de esto último son los ciudadanos, ningún turista puede influir en esas decisiones.

De esta forma proponemos no acotar la observación a un sólo mundo. Creímos que para no agotar las observaciones pronto, era mejor hacer observaciones en los mundos que consideramos como muestra a partir del número de personas *on-line* que se encontraran conectadas en ese momento. Así, podrá ser que coincida que siempre eran sólo unos cuantos mundos los que tenían el mayor número de turistas y ciudadanos. Podemos señalar que son tres: AW Gate, Alpha World y AW Teen.

Análisis

A) Espacios

A lo largo de las anotaciones en nuestro cuaderno de campo pudimos observar los siguientes rasgos relativos al espacio: a) los espacios de los mundos virtuales son un símil de los físicos, b) las posibles variaciones del espacio residen en hacer representación de formas arquitectónicas antiguas y futuras, c) el espacio en el mundo virtual es infinito.



Los espacios arquitectónicos en los mundos virtuales (varían dependiendo del mundo) son diversos; hay casas particulares, lugares de juego, edificios para distintas actividades, museos,

e incluso podríamos aseverar hoteles y bares, también hay grandes áreas verdes, algo que podemos señalar como un rasgo diferente del espacio físico (no como algo distintivo y contrastante en todas las ciudades actuales, pero sí como una proyección de lo que puede ocurrir en el futuro: la presencia de ciertos rasgos obedece a una proyección, una idea de lo que pasa en el espacio físico), igualmente hay supermercados, librerías digitales y publicitarias, así como cementerios y estructuras arquitectónicas solamente con fines estéticos.

Haciendo uso de estos datos, el espacio material de los mundos virtuales está construido primordialmente para satisfacer necesidades físicas. El cuerpo viene a ser igualmente que en el mundo físico el eje alrededor del cual funciona la arquitectura. Esto implica que el cuerpo goza de una presencia y una proyección a escala. Dicha presencia la podemos observar en lo siguiente.

Las casas



Las casas particulares tienen toda una estructuración del espacio. El espacio se divide en secciones: cocina, recámaras, sala, comedor, baño. Los objetos que pueblan esos lugares no hace falta describirlos, sus formas y tamaños son idénticos a los del mundo físico. Todo esto de ningún modo nos resulta novedoso, solamente lo recalcamos para señalar que la extensión y representación del espacio físico conlleva la extensión del cuerpo. El cuerpo existe desde el momento en que existe una silla para ser utilizada. Quizá lo sorprendente está en el hecho de que existan lugares que no cumplen totalmente con su función original, la cocina por ejemplo y el baño. En este sentido el espacio se presenta como no-funcional debido a que el cuerpo

también lo es, pues el cuerpo virtual, como hemos visto, no come y por lo tanto no defeca. El espacio de la cocina y el baño encierran la primera diferencia de los mundos virtuales, pues señalan el incumplimiento de funciones a las cuales el cuerpo no puede escapar en el mundo físico. Creemos que esos lugares desvisten al cuerpo de dos necesidades básicas que son elementales para vivir. En el mundo virtual, la cocina y el baño señalan una inmortalidad que adquiere el cuerpo, rompiendo con el mecanismo del espacio físico.

Cementerios



Esto nos lleva a entablar relación con otro espacio del mundo virtual, digamos, nuestra segunda diferencia. Se trata de los cementerios. ¿Si el cuerpo no come y puede seguir existiendo, moviéndose, cómo puede haber un espacio destinado para depositarlo, haciendo referencia a su muerte? Podemos hacer dos lecturas de esto. Primero, puede ser que los cementerios indiquen el hecho de que cuando se adquiere cuerpo en el mundo virtual, dicho cuerpo ya esté muerto. Sería una gran metáfora que avalaría las interpretaciones posmodernas al criticar ese medio, el virtual, sin embargo, eso tendría grandes desfases, pues todos los procesos comunicativos apelarían a relaciones fantasmales; otra interpretación podría ser que los cementerios indiquen la muerte de todos aquellos que ya no pagaron más por el servicio, que ya no se inscribieron a él; sin embargo, no hay indicios que indiquen eso, creemos que el cementerio como construcción arquitectónica está desvestida igualmente de la función que tiene en el mundo físico, la de albergar cadáveres, es una copia no funcional que solamente responde a parámetros estéticos, está ahí para señalar que el cuerpo falta, pero no para decir que no existe.

Distribución, limpieza y crecimiento

Tres cosas son igualmente importantes de tratar relativas a los espacios: uno, la distribución; dos, la limpieza; tres, su crecimiento. Una diferencia esencial que hemos encontrado en los mundos virtuales con respecto al espacio físico es la forma en cómo los espacios destinados a la socialidad, espacios urbanos, están distribuidos. Se nota un abundante espacio de áreas verdes, por diferentes lugares de las ciudades es posible ver bancas. Los mundos virtuales tienen un sentido muy estructurado de la habitabilidad, desde luego esto se complementa con la ausencia de basura, características que contrastan con las grandes ciudades. A pesar que no hemos hallado huellas de basura, existen botes de basura. Nuevamente nos enfrentamos a otra contradicción. La basura en el mundo virtual es simbólica, aparece como una importación del mundo físico que no cumple con su función.



En cuanto a su crecimiento hemos visto que las ciudades crecen expandiéndose de un centro, igual que en el espacio físico, lo único que se sustituye son los lugares que crean centro, por ejemplo, en el espacio físico, los lugares económicos (mercado), políticos (palacio) y religiosos (templo, iglesia), constituían siempre el centro, centralizaban no sólo el espacio, sino igualmente el poder simbólico. En el caso del mundo virtual, esto no se cumple, pues el centro lo representan los telepuertos, los lugares de entrada a los mundos, ellos no tienen ninguna connotación que podamos interpretar de poder, son accesos de paso y como tales hacen referencia al poder, pero dicho poder no es en ningún momento representativo pues no se ejerce por ninguna jurisdicción humana. Ciertamente la jurisdicción que ejerce el poder es técnica y económica, como ocurre en la mayoría de los servicios en internet. No sé si podamos decir a partir de esto que en la sociedad del mundo virtual hay una periferia, sectores

marginales medibles por su ubicación espacial. En el mundo físico, recordemos, los sociólogos han llamado a las poblaciones asentadas en los alrededores del centro “cinturones de pobreza”. El apelativo científico los ubica y los distingue de otros desde el punto de vista del espacio, lo que modela también sus conductas culturales y corporales. Tal cosa no la hemos podido constatar en el mundo virtual, el cuerpo y la identidad aparecen representados en un sólo plano, son para decirlo en palabras técnicas representaciones estándar, la ausencia física de un centro y periferias homogeneiza tanto los espacios como los cuerpos: desaparece una diversidad cultural posible. Eso nos lleva a señalar la falta de un centro, no hay templos religiosos, ni edificios de gobierno. El poder se encuentra diluido entre los avatares. La problemática se observa con mayor precisión si tomamos en cuenta que en el mundo físico hay una diversidad cultural. Un rasgo importante es la ausencia de avatares – por lo menos en los mundos observados – de color (negros), o asiáticos. Al eliminar la diversidad se acotan las distinciones culturales. La identidad de los cuerpos ubicados en una diferencia de razas conlleva distinciones culturales, es un principio de alteridad que en el espacio virtual no hemos podido localizar. La distinción de los espacios, o del crecimiento de ellos está dada por la posibilidad técnica. También la distinción de clase, a lo largo de nuestras observaciones pudimos dar cuenta de una media poblacional de turistas contra otra media de ciudadanos, casi siempre fueron cincuenta por ciento contra cincuenta por ciento, a veces más turistas, lo que nos da un indicador de variación económica.

Lo público y lo privado: distinción de espacios



Sin embargo, en el mundo virtual también existen divisiones de espacios (barrios, colonias). Estos lugares son todos temáticos y su función recae en crear ambientes diversos con la

finalidad de ser recorridos. Son lugares abiertos, hechos específicamente para andar y ser contemplados. Estos lugares, más allá de un sentido privado, como se da en el físico (casas, mansiones, residencias) son hechos específicamente para el ámbito público, es para todos. La dicotomía entre lo público y lo privado es muy interesante en los mundos virtuales. En el mundo virtual no hay una categoría física que señale un espacio privado, ni siquiera el cuerpo es privado, pues el mismo cuerpo se encuentra expuesto a ser cruzado por otro cuerpo, convirtiéndose en una práctica normal, o a ser usado por otro usuario como lo dejó ver nuestro encuentro con dos robots idénticos al mismo tiempo: el cuerpo es público, no así los datos identitarios que acompañan a ese cuerpo. Los espacios son creados y construidos para ser recorridos, de ahí que mucha información pública (anuncios, carteles) consista en invitar a recorrer lugares contruidos por personajes diversos. Lo privado no tiene una función en el mundo virtual, el espacio está dispuesto a ello (como todo espacio), pero no existe forma de que sea operable. Aún así, lo privado podemos decir queda relegado para la comunicación, es en la comunicación donde los avatares se privatizan. En el espacio del mundo virtual no hay divisiones entre lo público y lo privado, tal división se borra pues la función esencial recae en el libre tránsito: los lugares están ahí para ser recorridos, habitados sin ningún impedimento interno. El impedimento que demarca el uso de espacios aparece dado por limitantes técnico y económico. Nuevamente es la capacidad económica la que delimita los espacios y su acceso, un espacio privado no es para todos, mejor aún, es un espacio privado para quien no paga.

Ambiente-espacio



En cuanto al ambiente hemos podido constatar que no existe la dualidad noche-día, esto cambia la noción completamente del tiempo y crea otra contradicción con respecto a los

objetos que pueblan los lugares. La cama, objeto evidentemente destinado al sueño no cumple con su papel, se vuelve un objeto de simulación, de ambientación. El tiempo ambiental es continuo, lo que altera simbólicamente la función del cuerpo. ¿Cómo detectar la función del sueño en el mundo virtual? Podríamos decir que el sueño ocurre en el estar despierto, una especie de estado de conciencia alterado que se da a través de las características del cuerpo (que más tarde analizaremos). El medio ambiente carece de climas, el cielo siempre está despejado: el clima en el mundo virtual cambia de acuerdo con las delimitaciones temáticas no geográficas, es en ese sentido una ciudad parecida a un parque de diversiones. Como lo pudimos constatar cuando registramos las notas de nuestro paso por el barrio Blur, donde caía nieve y los avatares estaban enterrados, muertos en media calle, o en los jardines.

B) Avatar-entorno

Orientación



Todo el entramado del espacio y los lugares no cobrarían ningún sentido si no se tomara en cuenta las interacciones del cuerpo en relación al entorno. Los avatares usan los entornos. Pareciera ser que tal uso, si tomamos el hecho de que el mundo virtual es similar en forma al físico, dota igualmente de las mismas interacciones a los avatares. Hay desde luego muchas interacciones que son semejantes, por ejemplo, todas las interacciones urbanas relativas al uso de banquetas, de calles, de orientación geográfica (números de calles, orientación norte, sur); todas las interacciones de conductas relativas al caminar, a la orientación de accesos a los lugares, de acoplamiento con servicios públicos, e incluso los relativos al mirar, para ver un anuncio hay que voltear hacia las partes superiores de las estructuras arquitectónicas. Todas

esas interacciones no cambian las conductas corporales, sino que las reafirman. Hasta ahí el cuerpo no adquiere ninguna característica especial, excepto por aquella impuesta por el acto de volar. Al volar se altera la orientación, eso es algo que resulta atractivo, la noción de espacio cambia. A eso se le puede añadir el hecho de que en el programa para navegar en los mundos contiene dos funciones, una es la de verse en primera persona, y la otra, la de verse en tercera persona. Tenemos otra diferencia sustancial para entender las orientaciones, en el espacio físico es imposible verse en tercera persona, cuando en el mundo virtual se ve uno mismo en tercera persona se produce una especie de desdoblamiento corporal, un sentimiento de ser dos, y en efecto, la sensación de estar en tercera persona nos empuja a tomar en cuenta nuestro cuerpo físico: estoy aquí pero estoy allá. Eso es algo que no se produce en otros entornos virtuales, con excepción de los MUDs.

Habitabilidad y viaje



Sin embargo, hay algunas nociones interesantes que vale la pena resaltar. Los espacios de los mundos virtuales proponen una libertad de tránsito, al igual que en las primeras ciudades físicas el andar representaba la principal variable de apropiación del espacio. Los cuerpos poseen la cualidad de trasladarse de un lugar a otro sin necesidad de viajar: en el mundo virtual no hay sentido de viaje, aunque está presente uno de sus símbolos contemporáneos, el aeropuerto, otra contradicción con respecto al espacio físico: existe la máquina para volar pero los cuerpos no la necesitan porque tienen la capacidad de volar.

El paso de un mundo a otro puede darse de manera instantánea. La velocidad, tan relevante en los medios de comunicación electrónicos, viene a ser la constante en el uso de los cuerpos y en la relación con los espacios. Por medio de la velocidad es posible estar en todas partes,

tanto que pareciera que se está ausente, como dice el poeta Juarroz parafraseándolo, todo pasa tan rápido que parece que no ha ocurrido, y en efecto, el viaje no pasa. Viajar implica experimentar, organizar, desplazarse. Todo eso no sólo da un sentido de habitabilidad diferente, sino que construye nuevos núcleos de congregación y por lo menos un nuevo uso al espacio. Hemos detectado que los avatares le dan y le asignan al espacio un sentido básicamente de esparcimiento. No existen, o por lo menos no se notan signos que indiquen la existencia de empleos, a lo largo de nuestro registro antropológico no aparece ninguna referencia a la existencia de trabajadores: el mundo virtual carece de empleos. Sin embargo, como notará el lector en nuestro cuaderno de campo damos cuenta de un avatar que parece empleado, es el único que pudimos localizar: en todo caso si existen empleos, es en una mínima representación. ¿Cómo es posible la existencia de un mundo, de una sociedad sin la existencia de trabajo? El mundo virtual encarna la utopía socialista tan anunciada por algunos teóricos en el espacio físico. Esa utopía es el resultado de la imaginación, de la dimensión imaginaria que dotan los sujetos físicos al espacio virtual. Así como hoy subsisten comunidades tribales en comunión con códigos del mundo occidental, el espacio virtual representa analógicamente su dependencia del mundo físico, sólo que ésta es esencialmente una dependencia nocturna: sueños, imaginación, fantasía.

Exploración y recreación



Al hacérsele esas proyecciones al mundo virtual las principales interacciones que encontramos con respecto al espacio es: una, de exploración; y segundo, de recreación. Todo cuerpo, avatar, que ingresa por primera vez en los mundos tiende a explorar, de ahí que la idea de paso dada en el mundo AW Gate tenga gran pertinencia. Llegar a los mundos virtuales implica un nacimiento, sólo que con una definición muy bien delimitada de las

conductas que se van a ejercer en ellos. Se nace con una identidad dada preestablecida por el otro que somos, y por las limitantes tecnológicas que el mundo virtual propone. El mundo, digamos espacio virtual, propone una dualidad en la alteridad que se apoya en la exploración del mundo. Explorar en los mundos virtuales tiene una función pedagógica, sobre todo para aprender los códigos de tales espacios, pero tal aprendizaje no constituye el cúmulo de la identidad virtual. Hay la completa libertad de hablar como uno quiera dentro de los parámetros establecidos, o de no hacer uso de los espacios de acuerdo con la lógica propuesta. En esto son importantes los dispositivos técnicos. Los mundos virtuales son mundos creados específicamente para ser feliz, y siempre esa felicidad está representada por las funciones del cuerpo, volar, cruzar muros, hundirse en la tierra.

Dispositivos técnicos

Los dispositivos técnicos cumplen un papel de poder en la interacción con los espacios, llegando a convertirse en normas jurídicas. Sin el conocimiento del uso de códigos técnicos (teclado básicamente) el cuerpo puede aparecer como discapacitado y la interacción con el espacio resulta deficiente. De igual manera ocurre con el acceso de forma turista o como ciudadano, la experiencia es modelada por cuestiones técnicas y económicas. No hay consecuencias por esto, sólo la baja exploración y la baja interacción. Un cuerpo es discapacitado en tanto no cruza paredes, no vuela, hace ademanes, se sienta o anda bajo la tierra. Esto resulta en un nivel analógico muy similar al espacio físico. Quien no paga la entrada al cine no ve la película, o quien mata a alguien es encarcelado, siempre en las formas de poder ya sea jurídicas, o judiciales, es el cuerpo el que soporta tales leyes o tales castigos. En el mundo virtual ello deviene por impedimentos técnicos. A la larga un avatar se puede ir de los mundos virtuales porque se auto excluyó en su interacción con el espacio debido a la falta de dominio de técnicas.

El espacio habitable desierto

Otro rasgo. Podemos decir, que en la mayoría de los casos, en nuestra observación participante no hemos podido ver a sujetos explorando solos en lugares lejanos a los centros de reunión. El espacio virtual es básicamente asimilado como un espacio de congregación, como un espacio de socialidad. El hecho de que no haya caminantes solos tiene una gran relevancia. En el mundo Latino por ejemplo, hice la pregunta de cuantos mundos existían,

esta pregunta fue hecha a un grupo de cinco avatares, la respuesta fue “muchos, pero éste es el mejor lugar”. Si sustituimos “éste” por “aquí”, podríamos intuir que esos avatares no les interesaba recorrer más espacio, pagaban un servicio por entrar a conversar en ese lugar. El mundo virtual es un mundo desolado más allá de los núcleos de reunión, de los lugares-puertos.

Conducta hacia el entorno



Esto nos lleva a entrar en el problema de las conductas. Las interacciones con el entorno son muy elementales en relación a las conductas. En este sentido creemos no haber encontrado diferencias sustanciales. La conducta de conservar el ambiente, por ejemplo, se promulgan normas de conductas que en el mundo físico también existen, como no tirar basura, rayar las paredes, etc., sin embargo, una diferencia sustancial radica que en el mundo virtual no hay producción de basura, la misma virtualidad adolece de una materialidad desechable, la materia no se desecha pues ésta sólo es simbólica. Pero hay una contradicción nuevamente, por un lado hay botes de basura, por el otro existen objetos virtuales que implican simbólicamente ser desechados, como los diarios. Estamos otra vez frente a objetos no funcionales, y ante todo ante objetos ornamentales.

El vestido, la ropa

Si la desnudez es un síntoma ausente en los mundos virtuales, el vestirse tiene muchas aristas para comentar. Hacemos dos distinciones que aparecen muy marcadas en cuanto a la ropa. En primer lugar como ya señalamos existen dos tipos de personas en el mundo virtual, se trata de los turistas y los ciudadanos. Los turistas aparecen siempre uniformados; los ciudadanos al

elegir o construir su avatar eligen también su ropa, sólo que ésta es variable, sport, formal, deportiva, o solamente en apariencia de objeto u animal. En el mundo virtual más que en el físico, la apariencia establece la alteridad. Algo importante, la identidad viene a quedar determinada por el nivel económico: la capacidad económica hace adquirir identidades. En relación al cuerpo hay dos clases de avatares, los turistas que siempre están vestidos igual, y los ciudadanos que tienen la posibilidad de elegir. Se establece bajo ese mecanismo igualmente la diferenciación de la cual los turistas siempre son los otros, uniformados todos. Por otro lado si la ropa homogeneiza radicalmente, el cuerpo también queda determinado por el costo económico. Los turistas son siempre de una misma fisonomía, sea hombre o mujer. En el caso de los ciudadanos, éstos tienen la posibilidad de elegir y de trasmutarse de género. Una nueva diferencia con respecto al espacio físico: los cuerpos pagados son trasmutables. E incluso para aquéllos que pagan, pueden transgredir las propias formas físicas para presentarse, como el caso de una pirámide, o de la cortadora de césped que nos encontramos en nuestra caminata.



Caminar, vagar

Sin duda, esas conductas aunque coincidan con la física marcan el sentido de apropiación y relación con el espacio. Una característica sobre la cual abundaremos un poco es la de andar, la de explorar como esparcimiento. Dice Michel de Certeaud que:

Andar es no tener un lugar, se trata del proceso indefinido de estar ausente y en pos de algo propio. El vagabundeo que multiplica y reúne la ciudad hace de ella una inmensa experiencia social de la privación de lugar; una experiencia, es cierto, pulverizada en desviaciones innumerables e ínfimas (desplazamientos y andares), compensada por las relaciones y los cruzamientos de estos éxodos que forman entrelazamientos, al crear un tejido urbano... (de Certeaud: 2000: 116).

Michel de Certeau plantea esto en un plano del mundo físico, pero notamos que hay una revelación aplicada a la tecnología de los mundos virtuales. Los mundos propician en primera instancia (y de hecho, la construcción espacial, pareciera, fue realizada para multiplicar el vagabundeo) la exploración a través del caminar. No es posible dar tres pasos o cinco cuando nos hayamos frente a una sugerencia de visitar tal o cual lugar, el vagabundeo en el mundo virtual es discontinuo y laberíntico, dentro de un lugar podemos llegar a otro, y casi no es posible regresar al mismo lugar. En las ciudades físicas grandes puede ocurrir pero es más difícil, pues hay toda una serie de impedimentos que lo restringen (seguridad, distancias). Tal vez por eso los espacios simbólicos de la habitabilidad en el mundo virtual (recordemos que la habitabilidad desde Heidegger o como para De Certeau implica afianzar una identidad) no apuntan a un lugar sino a la “privación de lugar”. Ese vagabundeo reúne una experiencia del espacio virtual y lo dota de un sentido de apropiación. El mismo De Certeau señala más adelante que:

La identidad provista por este lugar es simbólica (nombrada) más aún cuando, pese a la desigualdad de títulos y beneficios entre ciudadanos, hay allí sólo una pululación de transeúntes, una red de estadías adoptadas por una circulación, un pisoteo a través de las apariencias de lo propio, un universo de sitios obsesionados por un no lugar o por los lugares soñados (Ibidem: 2000: 116).

Hemos encontrado pues una justificación científica de lo que hemos dicho en nuestro planteamiento teórico, que la identidad tiene pertenencias. El mundo virtual es un lugar soñado pero en él se traslada una apariencia de lo propio, el sentido de identificación que los sujetos adquieren allí en relación a lo que no son allí. Eso es altamente simbólico y no se puede descalificar, igual que no se puede descalificar la creencia en una idea de Cervantes o de Magris cuando se instala y pasa a formar parte de mi universo identitario. El andar tiene un alto contenido de apropiación del espacio, es en el mundo virtual la forma elemental de adquirir una identificación, una dimensión virtual de la identidad. Por supuesto, el cuerpo físico viene a ser el eje de experiencia y centro de gravedad en el andar y el relacionarse.

El sentido de reunión

Hemos señalado el sentido que la soledad adquiere en el mundo virtual, así como también el aspecto del caminar. Ahora creemos prudente resaltar una característica que parece ser una constante. Nosotros la llamamos sentido de reunión. El sentido de reunión recae sobre lo que

igualmente se conoce como espacio de congregación. En el mundo físico esos lugares son específicos y tienden a ejercer, o por lo menos a manifestar una acción colectiva. Podemos señalar como fenómenos específicos una manifestación, un concierto, un sepelio de alguien famoso, entre más. En el mundo virtual estudiado hemos podido ver la convocatoria para eventos de congregación sobre todo relacionados con festejos, en este caso, el Halloween. No hemos podido ver manifestaciones relativas a eventos religiosos, políticos o culturales². Esto nos lleva a pensar en los postulados de Alberto Melucci quien adjudica las identidades colectivas a las acciones colectivas. El mundo virtual carece de una identidad colectiva, pues adolece de un sistema de códigos culturalmente construidos en ese espacio. Las acciones se remiten a pequeños manifiestos colectivos hipertextuales que se realizan en contextos planos del mundo virtual, es decir, en un espacio sin representación gráfica donde no hay avatares o construcciones, es un discurso sin presencia física.

Lo que sí podemos señalar es un sentido de reunión que demarca una de las apropiaciones del espacio, se trata de las reuniones en los telepuertos. Siempre en los alrededores de los telepuertos se congregan la mayor parte de los avatares, el espacio cumple la función de un parque o de un centro comercial, ahí, los avatares sólo se dedican a conversar. La conversación resulta relevante en la interacción. Conversar se vuelve el principal vínculo con los otros. Aquí, el cuerpo viene a reafirmar su presencia, pues la congregación se da a través de avatares, aunque es posible comunicarse estando físicamente lejos.



² La aseveración debe ser ubicada en los mundos virtuales, es ahí donde tales eventos no ocurren, pero si nos situamos en el conjunto de la internet, tenemos que el sentido de congregación es muy recurrente. Podemos ver el caso reciente de las convocatorias en contra de los terroristas de focas bebés en Canadá. O aquella manifestación en contra de McDonalds donde se convocó a enviar correos masivos a las páginas de la tienda de alimentos con el fin de tirar el servidor.

Volar, nadar



Dentro de las características imprescindibles encontramos aquellas que se relacionan con las posibilidades físicas. Hemos dicho en otra parte de esta tesis que la virtualidad plantea nuevas posibilidades en el uso de los cuerpos. En los mundos virtuales la gran directriz reside en el acto de volar y de nadar sin respirar, acciones que en el mundo físico no son posibles sin intervención técnica. Esas características responden a fugas corporales, el cuerpo se fuga de sus límites apoderándose de espacios imposibles. En el mundo virtual las máquinas son deficientes, aunque existen computadoras o aviones, ellas sólo son apariencia, recuerdo de un mundo físico; el cuerpo vuela desvestido de toda maquinaria. También se puede ver que el cuerpo prescinde de materia mítica, los avatares no tienen alas: el cuerpo vuela en una especie de levitación.

Igualmente en esa misma fuga los cuerpos pueden cruzar los objetos, sumergirse en el agua o bajo tierra. En esas acciones en ningún momento los cuerpos pierden su movimiento, o velocidad. Esto nos deja ver dos cosas: primero, el acto de respirar es sólo ilusorio; segundo, la materia es inconsistente no por ella misma, sino por el cuerpo, el cuerpo la vuelve falible. Estas cosas son importantes en la construcción del espacio identitario virtual, creemos, el más poderoso, pues es común ver a la mayoría de la población volando o cruzando la materia. Así mismo, consideramos que el acto de volar es el principal atractivo de dichos mundos, y acentuamos, es una posibilidad corporal, la contradicción radica en esto, en apariencia el espacio virtual trata de eliminar el cuerpo, pero la forma en como se transgrede la física está dada por el cuerpo.

Medios de comunicación



En los mundos virtuales es común una presencia mediática, hay diarios, pantallas publicitarias, televisión, radio y la presencia de computadoras. Estas últimas las señalamos como medios por su importancia en el desarrollo de lo que denominamos internet.

Todos estos dispositivos son sólo eso, dispositivos que no tienen una presencia mediática en el mundo virtual. Los medios en el mundo virtual son gobernados por el mundo físico. La televisión tiene link con estaciones digitales que aún no funcionan, BBC, entre más; la radio tiene la misma característica, así como los periódicos; las computadoras, que pudimos ver funcionando en una biblioteca pública remiten a anuncios de publicidad como Avon, Revlon, Nike, etc., todos esos links localizados en la internet del mundo físico: el mundo virtual carece de una propia red. A partir de esto decimos que en el mundo virtual no hay una estructura mediática, la que existe es un tanto ficcional, y sobre todo engañosa.

Lo que nos importa es ver que todos esos dispositivos técnicos tienden a recrear el espacio funcional del cuerpo, ornamentan espacios, pero no funcionan. En términos de la pertenencia virtual de la identidad, podemos señalar que la ausencia de esos medios de comunicación en el mundo virtual tiende a prohibir una forma de pertenencia de la identidad que en el mundo físico funciona. ¿Es posible hablar de pertenencias identitarias dentro de una pertenencia de la identidad física? Por lo pronto en la extensión del cuerpo tal como ocurre en el espacio físico no se da, los medios virtuales no hacen alusión al cuerpo, salvo en aquellas cosas relativas a la publicidad.

C) Avatar-avatar

Interacciones

Lo que ahora intentaremos ver son las interacciones, dándole importancia a las relaciones determinadas por el cuerpo, pues como hemos venido sosteniendo, el cuerpo aparece en la formación de la identidad y también en sus diferentes pertenencias.

Saludo

El acto de saludar es un rasgo cultural variable. Sin embargo tomaremos dos rasgos que podemos decir son comunes en una sociedad occidental, se trata del acto de dar la mano y de besar. En el mundo virtual, esas dos acciones no operan. En ningún momento, al realizar el registro de campo (tanto en el escrito como en el piloto), hemos podido ver esas constantes, nadie las lleva a cabo. Los mecanismos corporales de la mano, la mejilla o los labios son inoperantes. Tal vez en ese sentido coincide con ciertas costumbres del mundo físico, sobre todo con las de comunidades antiguas, donde el saludo aparecía desvinculado del cuerpo, donde el cuerpo no intervenía en un contacto para saludarse. En el mundo virtual, el cuerpo vuelve a cobrar cierta distancia, alejándose, reaviva el lenguaje como única forma de saludarse. El saludo queda determinado esencialmente por las palabras, las palabras sustituyen las partes corporales, el contacto, igual como ocurre en el *chat* o en la salas de discusión. En este sentido, es posible ver a los avatares acercarse sin tener un contacto.

Pero existe a la par, una forma que marca una diferencia, se trata de la posibilidad de traspasar al otro, algunos al momento de entrar, sin hablar, comienzan a cruzar a todos los avatares, es decir, pasan por sus cuerpos. Esa característica podemos señalar es una forma de indiferencia. Sólo hay tres formas de acercarse a los otros: 1- saludando por medio del lenguaje; 2- jugueteando entre los cuerpos; y 3- siendo indiferente. Esto último, la indiferencia, es una constante, hay los que ni hablan, ni juegan, y creemos que son la inmensa mayoría, la indiferencia viene a alejar no sólo el cuerpo, sino igualmente cierta subjetividad, como si lo importante de estar ahí fuera experimentar las posibilidades corporales, más que el acercamiento al otro. Esto nos lleva a formular la aseveración de que el mundo virtual, a diferencia de otros entornos virtuales, tiende a ejercer su atractivo sobre las representaciones corporales, verse de alguna forma ahí, y no, como en el *chat*, resaltar la búsqueda del otro.

Amor

El amor igualmente es un problema cultural variable. No nos interesa como práctica, sino como mecanismo que involucra al cuerpo. En ninguna cultura, a pesar de las diferencias que puedan hallarse en la práctica social y cultural, su apreciación aparece desvinculada del cuerpo, el cuerpo viene a ser el centro gravitacional de la relación sentimental y erótica con el otro.

En el mundo virtual la relación corporal que pudiera darnos señales de conceptualizar el amor es muy compleja. Como se habrá mirado, en ninguna de las anotaciones en el cuaderno hacemos noción a contacto corporal alguno, tales como besar, acariciar, caminar de la mano, caminar abrazados. Hemos dado registro de lo inverso, los avatares siempre aparecen desvinculados de tales contactos. El cuerpo, en este caso, también parece representar una falta de funcionalidad, pues gran parte de los acercamientos son sin contacto. No existen rastros de que los avatares se acerquen, y aún más, no pudimos ver un posible rastro de que se pueda hacer el amor en el mundo virtual. Si eso no es posible, eso podría darnos una comprensión, no una explicación de que en el mundo virtual no sea concebible el nacimiento. El crecimiento demográfico conlleva toda esta discusión, no hay control de la natalidad física. El avatar es visto como un número cuantificable, sólo eso. A través de esto llegaríamos al problema de las edades. En el caso de que hubiera la posibilidad de formar un vínculo amoroso en el mundo, ese sería entre diversas combinaciones: niño-animal, objeto-hombre, mujer-hombre, mujer-objeto, etc. La estrategia del no nacer implica la falta de una concepción localizable del amor y una lógica que funciona perfectamente en las combinaciones relacionales. ¿Se tratará de otra forma de amor? Sería difícil contestar, en todo caso creemos que ese rubro, el del amor, en este entorno funciona de acuerdo con los cánones del *Chat*, donde se hace un lado la virtualidad para encontrarse en el mundo físico.

Rituales

Sabemos que el sentido del ritual siempre ha estado asociado con la vida cultural de cualquier sociedad. El rito es una práctica que reafirma las posturas culturales, a través de la repetición ritual una sociedad se distingue y se diferencia de otras. El rito aparece en la confirmación de la identidad y pertenencia cultural tanto de los individuos como del grupo. En la inmensa

mayoría de rituales en el mundo físico aparece el cuerpo como uno de los espacios de acción, donde recae la práctica ritual.

En el mundo virtual, discernir sobre los rituales es casi imposible. El cuerpo no aparece ligado a ningún ritual específico, carece de atención. Por ejemplo, el rito de paso de una edad a otra, no hemos registrado ningún momento donde se celebre ese cambio, sobre todo porque en los cuerpos no hay señales de edad, la edad es algo que el cuerpo porta como signo permanente, y además los rasgos de edad son difíciles de localizar, pues se trata de cuerpos representados en plataformas para caricatura. Un adolescente será siempre un adolescente, no hemos visto niños, ni ancianos, ni bebés. Las edades se localizan en la adolescencia y la juventud madura. Así, bajo esas condiciones, los pasos de edades no existen, no hay ritos para ello.



Persiguiendo esa misma línea, hemos comentado la ausencia de una religión, de una dirigencia política. Esa ausencia conlleva en sí la ausencia de rituales como votar, elegir a un líder, o el rendimiento de cultos a santos, imágenes. Creemos que la forma de encontrar el sentido ritual en el mundo virtual está presente bajo formas contemporáneas donde el cuerpo participa. Uno de ellos es la fiesta. Las fiestas aparecen desligadas de un sentido tradicional, no engloban a toda la comunidad. Las fiestas son fenómenos de reunión fundamentadas en la dispersión, como el caso de Halloween, en esas fiestas el cuerpo se convierte en el eje central, pues se utiliza para disfrazarlo; es más, en la invitación a asistir se distingue ese rasgo como el central: ir disfrazado. Desde luego que si consideramos que la vestimenta distingue, es notorio señalar que los que asisten a esas fiestas son ciudadanos. De eso no hemos dado registro en nuestro cuaderno. Así, la fiesta queda conceptualizada por reuniones de una masa que es

difícil de localizar, igual a un concierto de rock en el mundo físico donde se encuentran bajo la ocasión. Sin embargo, hay un hecho que lo hemos rescatado de información secundaria, al parecer ya se celebró una boda en los mundos virtuales, tal evento estuvo rodeado de elementos rituales como la forma de vestirse, e incluso la ceremonia; otro hecho, fue la presentación de una película, igual como ocurre en el mundo físico, el autor presentó su película y un grupo de asistentes la presenciaron. Esto nos deja pauta para pensar que el sentido de ritual puede empezar a modificarse de acuerdo con el desarrollo de los recursos técnicos, pues hacer esto cuesta dinero.

Relaciones de parentesco

Sobra decir que en el mundo virtual no es posible hablar de formas de parentesco. No hay núcleos familiares, ni siquiera hemos podido notar rasgos, salvo por los espacios: los cuerpos no tienen descendencia. Las casas tienen un significado familiar predispuesto por la estructura arquitectónica, se nota que se tratan de casas construidas con esa representación, pero la misma composición ciudadana y turista de los avatares, los cuales no incluyen a niños ni ancianos, rompe con esa función del espacio habitable.

En segundo lugar, determinar el parentesco se enfrenta a un problema esencial. Los avatares son en un concepto social, ilocalizables. No tienen identificación formal como licencias para conducir, o cartilla de servicio militar, aunado al hecho de que la posible identificación apostada en el nombre es efímera, no dice nada, pues cada avatar puede cambiar de nombre cuando quiera. En relación al cuerpo, esto cobra igualmente una relevancia, los cuerpos pueden cambiar de apariencia y forma cuando se desee, en el caso de ser ciudadano, y eso hace que sea ilocalizable; como turista, eso es imposible, pues todos son iguales, y cambiándose de nombre y género los hace igual de efímeros: el cuerpo aparece fuera de mecanismos de control, contrario a los estudios que hizo Foucault donde el cuerpo vive sumergido a controles estatales, institucionales. La identidad corporal apoyada en estos dos niveles podemos decir, es ilocalizable. Es posible hablar de la identidad del internauta que se inmersa en el mundo, pero dentro del mundo eso es imposible. Eso hace que en el mundo virtual no exista descendencia, ni un sentido de herencia, ni una historia concreta.

Desnudez

Pensamos que en el mundo virtual la apropiación del espacio se da en un espacio, en una materialidad simbólica, que sirve de entramado para reproducir lo más fiel a la realidad física las conductas. Entre las anotaciones de nuestro cuaderno no hemos podido registrar conductas relativas a la obscenidad: que alguien defeque en público, señalamientos, imágenes. Los avatares, por otro lado, en ningún caso andan desnudos, tal vez debido al sistema de reglas que hay en los metamundos. Creemos que tanto la mierda como la desnudez aparecen cargados de los mismos códigos atribuibles en el espacio físico. En el espacio físico, la mierda tiene un sentido pernicioso dotado de connotaciones siempre anómalas al sistema, el caso de la desnudez aparece cubierta de múltiples estigmas, en su mayoría morales, esto parece ser se encuentra trasladado en el mundo virtual donde a pesar de todo podría permitirse o podría ser posible, sin embargo no ocurre. Quizá estamos ante una nueva hipótesis de trabajo: los mundos virtuales tratan de aportar o reafirmar conductas que en el mundo físico no existen, reinventándolas. Los viejos anatemas de conductas olvidados en la física intentan ser recordados en la virtualidad. No es casualidad que toda la comunicación virtual, y las formas que operan hoy en la llamada red, internet, estén fundadas en tópicos antiguos como el mito, la oralidad, el avatar.

Conducta hacia los otros

Hemos hablado ya de la conducta relativa al entorno, ahora quisiéramos hacer el comentario entre los avatares. En primer lugar, las conductas aparecen en cierta forma determinadas en las reglas generales de los mundos virtuales, y que a ello se deba la ausencia de desnudez señalada anteriormente, recordemos que uno de los intereses centrales de los mundos virtuales recae sobre el sentido de comunidad, postulando la educación como el rasgo distintivo, esas reglas se pueden ver cuando uno accede al *software* por primera vez. Esas reglas son señaladas con la palabra “por favor” y consisten en: no insultar a los otros turistas o ciudadanos; no emitir frases que denoten agresión, discriminación o algún sentido de profanación, tales cosas no pueden manifestarse ni en lenguaje ni en imágenes; no cometer abuso verbal o agresiones personales; no cometer algún tipo de desorden en público; no tener ciber-sexo en las áreas de reunión pública, ni algún tipo de orientación en las discusiones sobre el tema.

Al no cumplir todas estas reglas es posible ser expulsado del mundo, desde luego tomemos en cuenta que se puede después de ser expulsado volver a ingresar con otra identidad. En este sentido, la identidad funciona como un mecanismo evasor de las reglas, se pueden violentar y disfrazarse de otro para volver a violentarlas. Sin embargo, de lo que hemos notado en nuestro registro de campo, no hemos constatado la violación de alguna, parece ser que los usuarios están conformes con esas reglas, a través de las cuales modelan sus conductas entre ellos.

Como ya hemos comentado en algún punto, creemos que la restricción en las conductas consiste en la visualización de un mundo virtual que refleja muy bien la perspectiva que se tiene del mundo físico, es decir, un mundo cargado de maldad y actitudes indeseables. Pareciera como si el mundo virtual fuera el lugar ideal para deshacerse de esas conductas. En ese sentido todas las conductas que hemos observado de relación con los otros se remiten a entablar conversaciones, y aunque es posible el contacto corporal, la mayoría de los avatares guardan distancia de los otros.

Quisiéramos resaltar sólo un rasgo, muchos avatares tienden a violentar las reglas, sobre todo a través del *chat* que siempre acompaña la navegación del avatar. Para evitar eso hay unos avatares voluntarios que se llaman Gatekeeper, algo como un guardia o portero, ellos se encargan de estar recordando las reglas a todos aquellos que las violan, podemos verlo en esta conversación:

CelticSoul: No, Pup...a woman fully grown....*smirk*
 MorLi: girls don't usually have breasts pup
 "Mayor Donnie Jew": lol celtic....
LazyDaze: **wb dagorian**
 "Mayor Donnie Jew": eye cure?
 MorLi: that's a 'pleasure' reserved for women
 "Mayor Donnie Jew": lol morli
LazyDaze: **AW gate is *G* Rating.. No Profanity....Racial.....Sexual..... Harassment.....Religious....or Debates of any kind... We try to keep AW a family enviroment Please Have respect Please remember we May Have Children in here**

Podemos ver como LazyDaze les recuerda la forma de comportarse en los mundos virtuales, quizá por la forma en cómo se están refiriendo hacia las mujeres, que evidentemente es muy subjetiva la interpretación.

Conclusiones

Una conclusión es un informe que narra la odisea de nuestra partida y nuestra llegada (al escribir de alguna forma todos somos Ulises, no sabemos bien si de Homero o de Joyce), con su inseparable ejercicio de comparación entre ambos polos. La conclusión cierra, ejerce la fuerza necesaria para clausurar un círculo que debe estar cerrado de antemano por el solo trabajo. En todo caso debe decir lo que sobresale de aquella larga narración; la conclusión también rescata, asume el papel de juez y le imprime la justicia necesaria para salvar el trabajo o condenarlo (a los ojos de quien lee o lee sólo partes), puede, más allá de todo eso, ser simplemente un espacio de síntesis, y también el espacio para decir las palabras que no se dijeron. Por todo ello, la conclusión también es un corte, una clausura, la última oportunidad de saldar una cuenta.

Al principio de este trabajo partimos con una hipótesis central muy sencilla: que el cuerpo en la llamada realidad virtual (aquí denominada espacio virtual) no desaparecería tal como lo pensaron los posmodernos, sino que el cuerpo en el espacio virtual se reconfigura y tiene una presencia representativa a través de avatares que siguen alimentando la función de referente identitario del usuario. Si el cuerpo está presente, los mecanismos de la identidad vendrán a funcionar y establecerse en el espacio virtual a través del cuerpo. Este breve supuesto derivó algunos cuestionamientos: ¿Cuál es la relación entre cuerpo e identidad en el espacio virtual? ¿Qué papel juega el cuerpo como medio de comunicación y portador de identidad en el espacio virtual? ¿Cuáles son las representaciones que adquiere el cuerpo en el espacio virtual? ¿Qué comunica el cuerpo en el espacio virtual?

Bajo ese dilema nos propusimos analizar las relaciones entre identidad y cuerpo en el espacio virtual para conocer la representación del cuerpo como mecanismo de identificación en el proceso de la comunicación virtual.

Desde luego, tanto nuestro supuesto como nuestro objetivo desprendieron distintos niveles particulares de problemáticas. Problemas que por el tiempo que exigen las políticas de plazos de entrega de la tesis, dos años en este caso, debimos ajustar, plantear y delimitar de acuerdo con los intereses primarios, de ahí que los lectores pudieron encontrar muchas sugerencias que se pensarán incompletas o generales, pero hemos tratado de justificarlas en su momento.

Dentro de esas problemáticas están temas como la alteridad, pues tanto el cuerpo como la identidad son el eje a través del que gira la alteridad, el proceso de relación con respecto al otro. Así que si la especulación ronda que el cuerpo no desaparece del espacio virtual, es porque en ese mismo espacio continúan existiendo relaciones de alteridad; el *otro*, como desatinadamente lo pensaron los posmodernos, no desaparece. Eso lo hemos comprobado plenamente.

Igualmente como se pudo ver, nos adentramos a pensar un tópico difícil y complejo, el papel de la fantasía y la imaginación. Ahí encontramos que la fantasía como proceso de la imaginación es muy relevante para la elección de cuerpos en el espacio virtual, pensamos que el otro debe ser, antes de conocerlo, imaginado.

Algo más, alrededor de ese contexto aparecen desarrollados temas como la multiplicidad de los cuerpos, que se desprende del sistema de pertenencias identitarias, o nuestra propuesta teórica para pensar las proyecciones corporales, la metáfora del prisma en el espacio virtual, o el problema del avatar. Esos dilemas se resolvieron como hallazgos a lo largo de la tesis, pero son claves en el entendimiento de todo el trabajo, como se pudo ver.

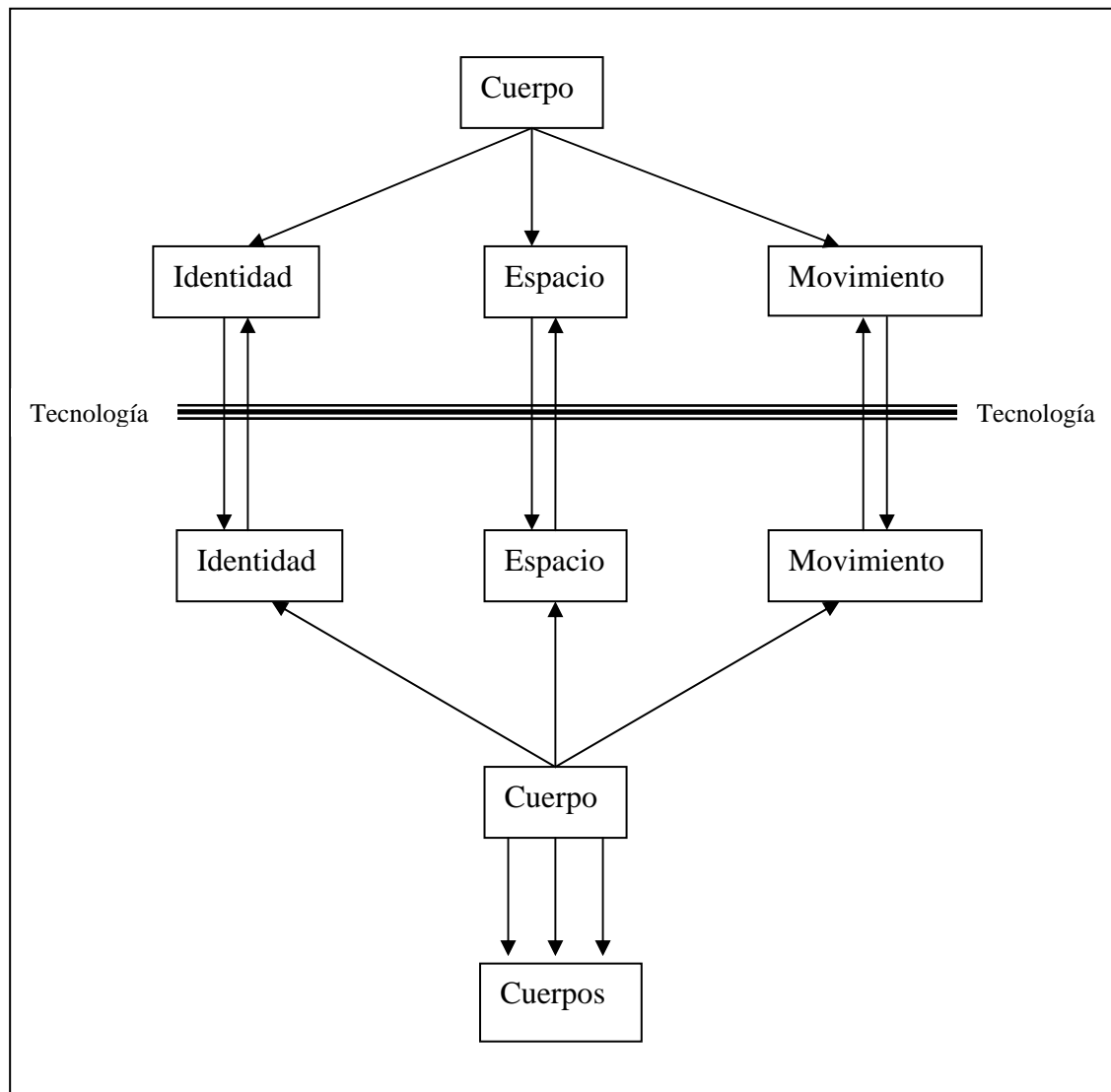
Por todo ello, proponemos, después de haber anclado nuestro punto de inicio, después de haber hablado del lugar de donde partimos, algunos incisos donde redondeamos nuestra llegada, donde evidenciamos los pormenores que se desprendieron de este trabajo.

Espacio virtual y espacio físico. La metáfora del espejo

Demos pues respuesta a nuestros cuestionamientos. Reconocemos la ausencia, el eje que ha guiado nuestro discurso a lo largo de los capítulos. Pero en esa ausencia hemos tratado de entrever que en la comunicación virtual el cuerpo sigue siendo una constante, y que dentro de

esa constante que es el cuerpo, la identidad goza de un lugar muy bien delimitado, no disperso.

Esquema: espacio físico y espacio virtual



Quisiéramos comenzar exponiendo el sistema general de esos argumentos, diríamos, el aterrizaje de todo lo dialogado (que abarca conceptos), para ello, nos apoyamos en el esquema que usted lector puede ver arriba.

Partimos de una metáfora. A lo largo de nuestro trabajo teórico y nuestra descripción, así como análisis, implícitamente se localiza una figura, se trata del espejo, que siendo rigurosamente científicos, no es algo inaugurado como novedad aquí, por el contrario, el espejo ha sido la constante en la antropología y sociología desde que se ha intentado proponer

un ejercicio de comparación: el reflejo estudiado, es producto de una imagen que la produce, el espejo nos da la facultad de comparar (es comparación) lo que se proyecta con lo que emite. Lo que busca el científico es la variación de esa imagen. Lo que hemos intentado hacer aquí es observar la variación del espacio virtual en relación al físico alrededor del cuerpo.

Este trabajo ha buscado de cierta manera la comparación, y hemos de aclarar, no del reflejo, sino de dos imágenes que son emitidas por una figura, la de la tecnología, en este caso, la virtualidad. La virtualidad, más que espejo es cristal, propusimos la figura del prisma por parecernos adecuada. Un cristal muy nuevo producido por las tecnologías avanzadas de comunicación que permiten la representación de la realidad, no su copia. La llamamos cristal porque consideramos que lo virtual (la comunicación virtual), la interacción virtual, ocurre dentro de la pantalla, aunque su accionar esté mediado, anclado fuera de la pantalla. La virtualidad es lo que ocurre en el adentro del afuera, y en cierta medida, en el afuera del adentro: una banda de Moebius.

Dos espacios son esenciales (se ven en el esquema) en ese proceso tecnológico, el físico y el virtual. Lo virtual, hemos de concluir, por toda nuestra discusión teórica, no es un producto de lo real, pues visto así no sería real, es una realidad producida de la realidad, con herramientas de la realidad (el ordenador, la red, los programas, todos dispositivos tecnológicos), pero también con la presencia humana y su contenido subjetivo (datos culturales e identitarios), que dotan a lo virtual de una función y una estructura. La virtualidad es un hecho social que ha funcionado en varios esquemas de la vida y que hoy funciona a través de otras formas, las tecnológicas. Hemos querido ver a lo virtual como un espacio donde se revaloran, se reorganizan elementos humanos. Nosotros tomamos como eje de partida el cuerpo, concepto central.

La virtualidad sigue funcionando a semejanza desde que los antiguos descubrieron espacios destinados a la representación bajo creación, siempre asociados con una forma de búsqueda. Hoy esa perspectiva no está lejos de seguir vigente, quizá hasta podamos hablar de un renacimiento arcaico. La virtualidad aunque es producida por la tecnología, es un espacio ontológico, no hay ser sin virtualidad. Dos son los espacios donde hemos tratado de ver su organización y su función, en ambos, el cuerpo tiene un matiz distinto. En el esquema vemos que la virtualidad tecnológica plantea un ir y venir, de la presencia a la ausencia, y de la ausencia a la presencia; se entra y sale: la virtualidad ha inaugurado nuevas formas de acceso

(al conocimiento, a los intercambios, a la información, al amor, al sexo, a la física). Característica central: lo virtual anula la física por necesidad, no existe lo virtual donde lo físico es concreto, palpable. Lo virtual esconde lo físico para inventarlo, para jugar, recrearlo, rehacerlo y, en última instancia, para proyectarlo como algo posible, venciendo aquello que deviene imposible. Al esconderlo, parece que se elimina, pero en su espacio, lo muestra, lo revela.

Eso es algo que ocurre con el cuerpo. En el espacio físico, la corporalidad, tiene tres elementos centrales; espacio (el cuerpo es espacio) que habita espacios, que los organiza; identidad (el cuerpo define, sirve como método de comparación, como dispositivo lector); y movimiento, nos movemos con el cuerpo, vehículo de desplazamiento: cuerpo e identidad generan movimiento, movimiento a través de la relación con el otro. Nuestro trabajo ha tratado de ver esos tres niveles en el espacio físico comparado al espacio virtual.

Cuerpo

En nuestro esquema el cuerpo es la figura que se proyecta en la tecnología virtual. El primer impedimento que encuentra el cuerpo es que no puede acceder al espacio virtual siendo como es, necesita de una representación y un sistema de objetos (*hardware* y *software*) que se lo permitan. Es decir, necesita desvestirse de su presencia física. Eso tiene un problema al que hemos llegado en nuestra indagación: el espacio virtual pone al cuerpo en una nueva movilidad, como recordará el lector en la parte donde retomamos la historia de *Los dos cuerpos del rey*, el cuerpo debe ser removido, exhumado de su estar físico, de su tumba presencial, y en esa demolición de él como escombros se cementa una nueva representación. El cuerpo en el espacio físico es insustituible, no puede ser intercambiado por otro, la identidad sólo se puede ver en una sola imagen, la del cuerpo insustituible. ¿Cómo deshacerse de ese cuerpo? Es imposible, entendiendo lo imposible como la antítesis de la virtualidad, no hay donde esconderlo para transformarlo, sustituirlo y luego mostrarlo como otro.

Al entrar en contacto con la virtualidad el cuerpo se ausenta físicamente, pero no desaparece. ¿Por qué no desaparece? Hemos visto como la carne no es algo que se manifieste separado de lo subjetivo que compone a su portador, de ahí que el cuerpo sea espacio y propicie la movilidad. Todas las alianzas que obtiene el cuerpo (desde la forma de vestirlo, hasta las formas de amar, las entregas amorosas, los sometimientos a dolores, placeres,

cirugías estéticas, etc.) son legitimadas por la subjetividad de la persona que lo porta. Eso es lo que hemos llamado pertenencias de la identidad. Sólo que en el espacio físico es un único mismo cuerpo el que aparece en las pertenencias. El cuerpo sirve de confrontador, corroborador de lo que los documentos de identidad muestran.

Bajos esas condiciones, llamar desaparición a la ausencia postula la muerte del cuerpo, y con ello la muerte del humano. El mismo concepto de comunicación tecnológica no sería posible. Esa ha sido una forma de interpretar la virtualidad tecnológica (la que detonó este trabajo), como una forma de arma que mata lo último humano que nos pertenecía, la presencia, lo insustituible. Aferrarse a la comunicación cara a cara implica negar los anales de lo virtual donde nos aguardan otros destinos. Creemos que ha sido la apropiación de la tecnología el gran problema, la falta de acondicionamiento educativo lo que ha generado una opinión pública peyorativa. Nuestro tratamiento del concepto dista de ajustarse a esa definición, aquí la entendimos como una posibilidad, como un espacio donde el hombre recobra la representación como mecanismo de relación. La misma llamada *Sociedad de la Ubicuidad* tiene un sentido peyorativo, pues implica que hemos desaparecido, que no tenemos cuerpo, y tristemente que nuestra identidad viene de estratos económicos que definen a una minoría.

No desaparece el cuerpo, ciertamente, en la virtualidad no está, está en el mundo físico y desde allá nos contiene, nos mantiene anclados. Pero está de otra forma. Veamos cómo. En los mundos virtuales que analizamos, el cuerpo es representado por un avatar, sería erróneo decir que ese avatar nada tiene que ver con el cuerpo, pero el avatar desde un sentido comunicativo obedece a la estructura imaginaria que tenemos de no concebir las formas de existencia sin un vehículo que nos lleve y nos identifique.¹ Sobraría decir que el cuerpo siempre es una proyección visual, y esa visualidad es la que nos da acceso a elecciones con respecto al otro, elecciones de todo tipo. La misma idea de los mundos como veremos en unos momentos son contruidos para solventar esa necesidad arquetípica de poseer cuerpo.

Sin embargo, puede leerse al avatar como un producto de nuestra cultura visual, y por tanto el último producto de la tecnología como atracción comercial, como elemento de seducción

¹ Todos los procesos comunicativos inaugurados por la virtualidad, específicamente los que ocurren en el ciberespacio pasan por eso; en los *chats* una pregunta elemental después de cierta confianza es ¿cómo eres? La web cam tiene en el fondo ese fin, mostrar al otro, los mismos programas donde enviamos fotografías parten del mismo sentido. El cuerpo es nuestro llamamiento.

mercantil. En efecto, el avatar es esencialmente visual, una imagen corporal libre a ser elegida, a veces impuesta, pero, y ahí radica la principal problemática, también es un símbolo libre a ser connotado. El avatar no sólo es una imagen visual, sino que igualmente es lingüística, portador de un discurso identitario dotado por parte del usuario. Por lo tanto siempre habrá dos espacios, el literal, que obedece a la imagen, y el literario, que incluye toda la información cultural del que lo usa.

Es importante lo siguiente, lo subrayamos, pues es una condición especial en las conclusiones: el cuerpo en el espacio físico es insustituible; el avatar (cuerpo virtual) es siempre sustituible, las combinaciones hipotéticas sobre tal sustitución son muchas, puede haber dos avatares idénticos físicamente pero dotados de distinta información identitaria y cultural, por otro lado, puedo atribuir mi información identitaria y cultural a dos o más avatares distintos. El tan comentado – a lo largo de la historia de la creación literaria – mito de Narciso, nos sirve de trampolín para ilustrar lo dicho. Narciso ve en el agua su imagen, pero él no puede ver otra imagen, porque el cuerpo que la proyecta es insustituible, necesariamente él debe enamorarse de sí, por lo menos en ese enamoramiento él se ve como es, podría decirse que no hay otra opción. Si sustituimos el lago donde se mira por el espacio virtual, Narciso no se ve en una sola imagen, su cuerpo y su constitución – casi física – subjetiva, pueblan el agua digital de muchas imágenes, tantas que no puede enamorarse de una sola, debe entregarse a muchas para poder sentirse completo, sabe que una no lo satisface, juega a ser muchos, a amarse en muchas imágenes.

Nuestro capítulo sobre los cuerpos múltiples ha querido dar cuenta del Narciso virtual, donde se exponen a los avatares como el conjunto de imágenes que llegan a construir rizoma. Es decir, hablamos de muchos cuerpos usados por un sólo usuario. De ahí que nos hayamos referido a los cuerpos del usuario. La formula entonces es: espacio físico: un sólo cuerpo; espacio virtual: múltiples cuerpos.

Como vemos, el avatar, cuerpo virtual, sigue tendiendo la misma funcionalidad, es un mecanismo de identificación y un símbolo tributario. Verlo, querer verlo es querer tenerlo presente, distinguirlo. El avatar es una representación del cuerpo, una prolongación de su presencia. Por todo lo comentado tanto cuerpo como su representación (avatar), podemos verlo en el esquema con el que iniciamos estas conclusiones, habitan un espacio, el espacio aparece en los dos lugares, el físico y el virtual.

En el enredo de esas discusiones proponemos algunas características venidas de nuestro estudio y que retoman nuestros comentarios anteriores en relación al cuerpo virtual:

- 1- El cuerpo no puede reproducirse.
- 2- El cuerpo no tiene descendencia.
- 3- El cuerpo no tiene historia.
- 4- El cuerpo no determina la identidad, como ocurre en el espacio físico.
- 5- El cuerpo es intercambiable.
- 6- El cuerpo es un espacio público, cualquiera que pague puede tenerlo.
- 7- El cuerpo es inmortal.
- 8- La vestimenta del cuerpo y el cuerpo mismo es un mecanismo creador de alteridad.
- 9- La alteridad corporal se crea por distinción económica.
- 10- La identidad corporal se compra, hay una aparente libertad para comprar la apariencia identitaria.

Espacios: el mundo copiado

Hace mucho que los humanos han tratado de calcar la realidad física, y a través de sus inspecciones metafísicas también calcar los paisajes lejanos que habitan en lo profundo de nosotros. Los mundos virtuales no dejan de obedecer esta norma, dentro de los datos que hemos registrado dimos cuenta de las formas arquitectónicas de los mundos virtuales, esas formas, aunque pueden variar en otros mundos, la mayoría copia las formas del mundo físico. Podríamos decir, bajo las bases que nos permite nuestro estudio, que los mundos virtuales son una copia imperfecta de una original perfecta. Pero el planteamiento intencional de su existencia parece estar dominada por una intención inversa: que el mundo virtual fuera perfecto para despojar lo imperfecto del mundo físico. En todo caso creemos que se trata de mundos que copian el físico con la intención perfectamente calculada de sus creadores, de ahí que existan mundos que reflejan ciudades pasadas, presentes y futuras, mundos donde muchas de las funciones corporales quedan abolidas: nacer, morir, comer, trabajar, amar. Y puesto que mencionamos ciudades ubicadas en el tiempo, una conclusión importante es que los mundos virtuales son ahistóricos, son atemporales, espacios atemporales que suceden en el presente, pero que pueden tener representaciones del pasado y futuro, eso incluye e

involucraría para otros estudios toda una antropología de la moda virtual, o de la arquitectura virtual, o de la historia virtual, que aparecen representadas en los mundos.

¿Un avatar tiene sentimientos?, sería una pregunta básica. La respuesta también sería básica: no, los sentimientos transitan por los dispositivos tecnológicos al avatar para entablar comunicación e interacción con otros avatares, pero los avatares se cargan de sentimientos que regresan al usuario por los mismos dispositivos. Bajo esa función de la comunicación virtual, podemos decir que hemos comprobado ya en un plano nuestra hipótesis. El avatar es sólo un medio, donde aquello que el avatar comunica encuentra su mayor receptor en el que está detrás del avatar. No hemos entrado a una discusión sobre las consecuencias de este tipo de comunicación, ni tampoco sobre los efectos de la información que ahí circula, eso no es nuestro interés. Porque en términos generales podría coincidir con estudios realizados bajo ese enfoque en el *Chat*, o en los grupos de discusión.

Los mundos virtuales son espacios donde el humano se fuga de preceptos que en el mundo físico tiene que resolver. Nos referimos a las necesidades que obligan en el espacio físico al humano a ejercer acciones para resolver su existir: alimento, lucha contra el tiempo, pesares físicos, etc. Esta sería la cuestión esencial: ¿a qué obedece la creación de mundos virtuales?, ¿qué implicaciones tiene en nuestras formas de vida, percepciones, imaginarios? La existencia en el mundo virtual, dirían algunos, es menos humana, pues los problemas básicos quedan resueltos *per se*. Pero la presencia humana es igual de valiosa en tanto hay relaciones con los otros. Creemos que sólo hay una deficiencia, la técnica, que aún no posibilita actos y acciones del mundo físico. Esos también dirían que la ausencia de tales problemas debilita nuestra humanidad, la cual aparece en el espacio físico en cualquier lapso histórico, en un destino físico, social, histórico y personal. Como lo dice Christopher Horrocks refiriéndose a las narrativas que conciben la realidad virtual, “Una tercera versión, y más extrema, describe la realidad virtual como una resolución total de lo real, en la que los humanos podrían escapar del mundo y adentrarse en la tecnología...” (Horrocks: 2004: 59).

Esa es una característica, que la realidad ocurrida ahí es ilusoria y transferible a diferentes cuerpos, nombres, espacios y personalidades. Yo puedo proyectarme físicamente como otro, llamarme distinto y tener una apariencia diferente: se trata de mundos copia donde hay muchos cuerpos que portar y muchas opciones de jugar con la identidad.

Baudrillard cree que la construcción de mundos virtuales obedece a la construcción de un espacio donde se trata de huir de una responsabilidad difusa y abrumadora que es imposible de asumir en el espacio físico. Pero, recordemos aquellas palabras del escritor Jorge Luis Borges que decía que todas las épocas son difíciles. ¿Qué podría tener de difícil ésta, más que cualquier otra? Muchos sociólogos y psicólogos han hecho notar el aspecto técnico como el encauce de problemas contemporáneos: desempleo, polarización económica, homogeneización en estilos de vida. Nietzsche diría que hay una falta de voluntad, la de poder, algo que ya hemos tratado en lo referente al cuerpo y espíritu. Schopenhauer siguiendo a Séneca pensaría que los humanos han buscado tanto su felicidad que la exacerbación por encontrarla los ha alejado de ella. Muchas especulaciones vendrían a colación, tanto que abordarlas nos alejarían de nuestro tema. Lo que podemos señalar es que los mundos virtuales surgen a la par de un desarrollo tecnológico, en el momento en que *software* y *hardware* son capaces de producirlos.

Hoy los mundos virtuales son parte integral de nuestras estructuras imaginarias y tecnológicas, más allá del *chat* o los grupos de discusión, se sitúan en un lugar donde es posible proyectar los cuerpos y los espacios físicos. Son espacios reales, representativos para entender el ensanchamiento en nuestras pertenencias identitarias, sobre todo esa que se refiere al nivel tecnológico. Y si bien los críticos objetarán de que hay una inmensa mayoría de gente en el mundo que no tiene posibilidad de hacer uso de esas tecnologías, hemos de decir que no es necesario tener la posibilidad de usarlas, basta que exista en sueños, como algo que los mueve a tenerlas, pues de ahí parte todo el enfoque de sus energías para tenerlas, mientras exista esa idea o el conocimiento de que existen en algún lado podemos considerar que hay un punto de cambio.

Identidad y cuerpo reencontrados

Otro de los conceptos centrales que aparecen en el esquema es la identidad. Creemos que no es necesario recapitular a modo de conclusión las directrices centrales de dicho concepto, que por lo demás, hemos tratado de manejar lo más prácticamente posible, reconociendo que hay indudablemente lagunas que pueden haber quedado en su tratamiento. La forma en que se utilizó ese concepto fue siempre como el conjunto de códigos culturales que porta un sujeto. La identidad como una forma de cultura, y que por ello su construcción es siempre grupal,

relacional, en dependencia de los otros. Bajo esos lineamientos trataremos ahora de centrar la idea respecto al cuerpo y al espacio virtual.

En el esquema inicial podemos ver que la identidad aparece también en dos espacios. Los conceptos tratados, como pertenencia, territorio, etc., aparecen abocados a pensar la relación con el cuerpo. El problema al que hemos llegado es muy sencillo.

La identidad en el espacio físico se encuentra constituida por pertenencias, toda su constitución está dada por los distintos territorios que el usuario ha pisado, la virtualidad la hemos entendido como una pertenencia de ese conjunto que porta el usuario, una dimensión del espacio físico. La problemática resulta, y ese es un elemento central de la investigación, que en el espacio virtual la pertenencia (virtual) del mundo físico adquiere otras pertenencias. Todas ellas propuestas por el cuerpo. Los mundos virtuales nos ponen frente a una nueva dimensión de concebir nuestras pertenencias, o por lo menos de confrontarlas o de ponerlas a prueba.

Si con el cuerpo brotan muchas imágenes de sí, representaciones que se pueden adquirir, con la pertenencia de la identidad ocurre algo similar, se bifurca, se dispersa, ahí todos nuestros datos culturales son conjugados, para expresarse en algo deseado o en algo no deseado. Algunas veces lo incompleto de uno puede realizarse, de ahí que el cuerpo ejerza su mayor fuerza al momento de expandir la identidad. El acto de volar, de adquirir una representación en objeto, animal u otra persona, detonan la seducción, la diferencia con respecto a otros entornos virtuales.

Pere Salabert en su estudio sobre la *Pintura endémica, cuerpo suculento* nos pone en entredicho al pensar el cuerpo como el espacio que hace concreta toda realidad, cualquier realidad, incluso la imaginaria. Eso nos lleva a comparar los mundos virtuales con otros entornos. La aparición de los metamundos en la era electrónica puede ser leída a la luz de esa necesidad, de concretizar cabos donde el cuerpo aún no aparecía. La identidad en todos los otros mundos ya estaba en juego, diríamos desde la psicología que ya existía, o aparecía en juego la “interocepción” (mundo de ideas, espacio mental) que nosotros analizamos en la teoría de los tres cuerpos, y “la propiocepción” (mundo de las sensaciones y percepciones propias, rasgos culturales de autoconcepción) (Salabert: 2003: 83). Todos los entornos anteriores a los metamundos carecían pues de la “exterocepción” (mundo visual).

...todo solicita un cuerpo, no sólo porque sin él no hay concreción posible, sino también porque decir cuerpo es decir propiamente mundo, eso es: una organización de partes muy distinta, una conjunción material relativamente estable de elementos situados en el intervalo entre el afuera de una realidad que fluye y el adentro igualmente escurridizo... con su pensar y su sentir... (Salabert: 2003: 81)

La clave reside en pensar el salto o la aparición del cuerpo en la virtualidad, pues la identidad reencuentra su centro, se concreta. El avatar, aunque representación, aunque cuerpo virtual, viene (lo decimos con cuidado), quizá viene a soldar, a darle una asentamiento a aquello que gravitaba sin centro en la comunicación virtual.

¿Qué complejidad brota de esto? La respuesta más importante reside en otra pregunta: ¿cómo pueden los cuerpos en el espacio virtual, alimentarse de una sola pertenencia? Aventuramos la respuesta apoyándonos en nuestro análisis: el surgimiento de la pertenencia virtual de la identidad crea, origina otras (*quizá* infinitas) pertenencias dentro de la virtualidad, todas ellas mediadas por la aparición de una representación corporal (avatar), esas pertenencias están ligadas al espacio y las relaciones con los otros, de ahí que no sea una ficción hablar de ellas; la sola pertenencia sólo puede ser entendida como la originaria *identidad matria*, que no puede ser reemplazable, igual que como ocurre en el espacio físico al nacer, ir viviendo implica hacerse de afiliaciones, los posmodernos dirían identidades; así, que esa única pertenencia madre funge de canal de comunicación, alimenta a sus otras pertenencias, las virtuales.

Los cuerpos en el espacio virtual, les corresponde una pertenencia a cada uno, y a la inversa, pueden sólo dos pertenencias ser el conjunto de rasgos que habitan muchos cuerpos, tantos como quiera el usuario. La virtualidad lo propone, le da la aparente libertad de jugar con todo ese mecanismo de presentación y definición de sí a través de una representación corporal.

Podríamos llamar a esas pertenencias *pertenencias virtuales de la pertenencia virtual*, y a esos cuerpos, cuerpos virtuales del cuerpo físico, en ambos casos se trata de proyecciones, y remitiéndonos al concepto trabajado de virtualidad, de posibilidades reales de la virtualidad.

La fantasía en el espacio virtual: todo lo otro siendo yo

Hay sin embargo, en todo lo escrito hasta aquí un faltante, un ingrediente conceptual que nos asienta casi todo el trabajo, se trata de la fantasía. La fantasía es trascendental porque ella legitima la nueva presencia del cuerpo y le da sentido a los niveles de pertenencia virtual. Sin ella quizá la virtualidad carecería de realidad. Paradoja: sin el sentido irreal que viene de la fantasía la virtualidad no sería real.

La imaginación y la fantasía van de la mano y se consideran sinónimos, quisiera detenerme un momento a pensar sobre la importancia de la fantasía en el espacio virtual. La fantasía comenzó a concebirse en la escolástica y fue usada más tarde por Descartes. Aunque su raíz etimológica viene del griego *Phantasia* que designa “vagar con la mente”, “imaginación”. Pero tal vez su mayor acierto consiste en leer la fantasía relativa a “visión”, que fue asociada con ficción. Así la fantasía remite a la ficción imaginaria de algo.

Una anotación curiosa es que aunque algunos teóricos y lingüistas no hagan una oposición entre ambas, sí la hay. La fantasía goza de un espacio de libertad que la imaginación dependiendo del enfoque no tiene. La imaginación siempre aparece ligada al sentido de imagen (del latín *Imago* = idea representada), y en la mayoría de los casos remite a la recreación de ciertas imágenes. La sociología ha interpolado este concepto para estudiar los imaginarios colectivos que influyen en las relaciones de todo tipo. Se imagina porque hay una construcción cultural para ver tal o cual imagen. En el caso de la fantasía el espacio de libertad aparece por la facultad de romper con una imagen, esto puede ser desde un espacio inventivo o desde un ámbito crítico.

En cuanto a la fantasía, algunas preguntas podríamos plantearnos para guiar las palabras en este trabajo: ¿en qué medida la fantasía influye en nuestra práctica corporal en el espacio físico?, ¿qué tanto la comunicación mediática nos ha dotado de imaginación influyendo en nuestras ensoñaciones subjetivas?, ¿qué papel juegan nuestras fantasías en el proceso comunicativo virtual y en nuestra proyección corporal?

Sobre la última pregunta no dudaré responder categóricamente. Los mundos virtuales, tal como lo hemos venido manejando, y por lo menos hasta el momento, han adoptado las representaciones topológicas, arquitectónicas, espaciales y en algún modo corporales del

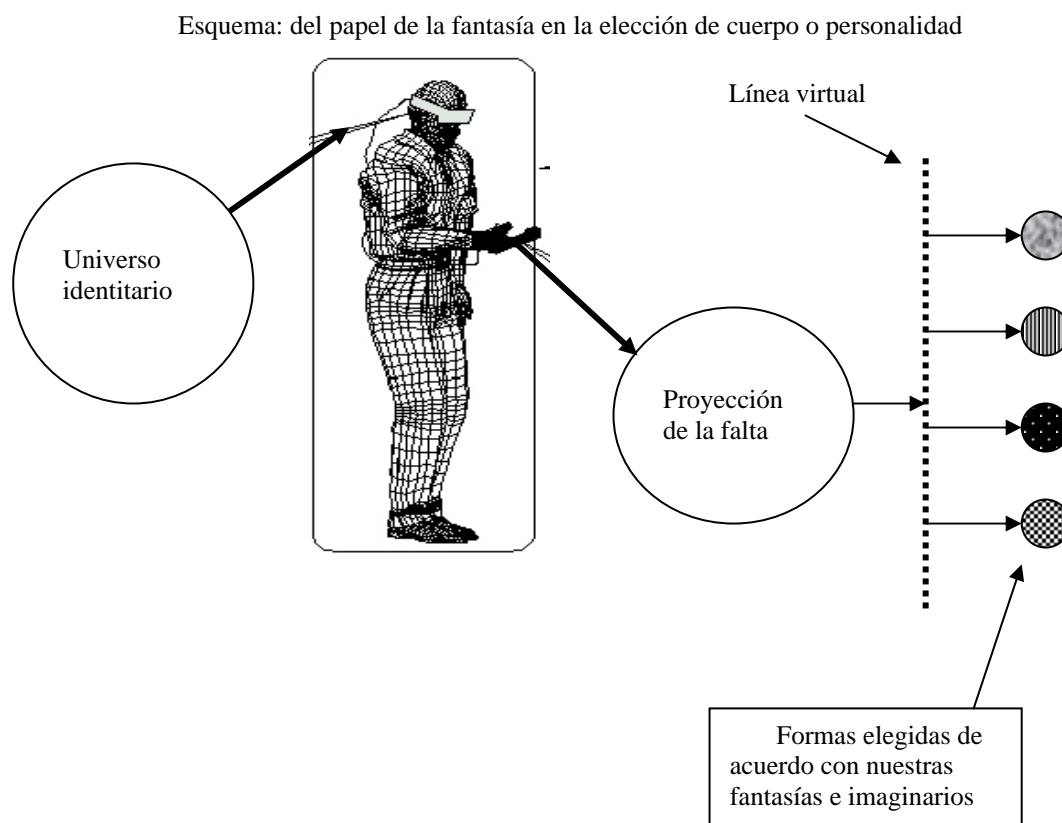
mundo físico. No logramos distinguir una variabilidad esencial. ¿Ha faltado fantasía en los dioses-programadores de los mundos virtuales o hay una intención *in facto* en tales creaciones?

La fantasía en tales espacios ha logrado estar presente gracias a dos cosas: las características tecnológicas que posibilitan, en el proceso de la comunicación virtual, jugar con las propiedades físicas como volar y ser de alguna forma inmortal; y por otro, de la inmensa libertad que da el medio para ocultarse (desaparecer) y jugar con nuestros códigos culturales-identitarios: ser yo y no ser yo, aunque siga siendo yo. Desde estos ángulos los factores fantasiosos devienen de agentes externos a las creaciones, de los actores, sujetos que socializan a través de un proceso de comunicación tecnológica. Ahí hay fantasía y es muy claro que mientras los usuarios sigan proyectándose subjetivamente la habrá.

Coincide la visión anterior con la idea de fantasía en Freud. Para él la diferencia entre imago=imagen y fantasía reside en que la fantasía brota del inconsciente. No haremos un recuento sobre tal noción. El inconsciente tiene una ranura por donde surge lo que él llama “fantasmas”, esos fantasmas corresponden a la fantasía. Un fantasma es información del actor o sujeto venida desde un lugar profundo de sí. La fantasía desde aquí escapa en muchos aspectos al proceso de imaginar, ciertamente puede provocar el imaginar. Carlos Castaneda llama a este mismo proceso “conocimiento silencioso”. Nos situamos pues en el entredicho de que los humanos poseen una caverna donde se guarda negrura informacional, luz oscura, oscuridad brillante, tanto que ilumina los procesos de creación. Fantaseamos para obtener, regresar a una realidad oculta: revelación cosmogónica.

Muchos estudios comunicativos le han dado forma a la tinta para señalar las maneras en que esa información se ha conservado en nuestras estructuras comunicativas en el mundo contemporáneo. Paralelo al arte los principios mediáticos, a través de formas lingüísticas y visuales, han emparejado el uso de tales fantasmas, lo que en más de un sentido ha debilitado el arte, y quizá en más de otro el arte ha querido separarse, prueba de ello es el arte contemporáneo, eje crítico de estas sociedades. Igualmente en el mundo electrónico, las mutaciones representacionales venidas del arte, ciberpunk, body-art cibernético, etc. El cambio es evidente y la fantasía reafirma su presencia. Esto nos contesta las otras dos cuestiones previamente cuestionadas.

Pero, ¿cómo funciona la fantasía en el espacio virtual? Todo parte de nuestra previa conceptualización de identidad, niveles de pertenencia y códigos culturales que los actores sociales tienen. Sin embargo, la fantasía siempre remite a una carencia de aquello que se posee, lo que nos falta y deseamos poseer, a veces incluso de aquello que poseemos.



Como podemos ver en el esquema anterior, el actor proyecta una carencia, es difícil decir qué proyecciones son esas pues recae sobre problemas psico-existenciales, lo que necesitamos resaltar es que dichas proyecciones siempre se nutren de lo que somos. Lo interesante es observar el otro proceso, el que hace su aparición detrás de la línea virtual. Podemos decir que lo primero que ocurre con la proyección de la falta es una ruptura de la mismidad. El yo se parte para sugerir *otro*. Es un acto de alteridad venido de las fantasías. El actor comienza a verse como aquello que no es y lo atrae, desde luego las fantasías también tienen mucho que ver con los entornos, y en este caso, las posibilidades de lo virtual sirven de plataformas para fantasearse. La realidad virtual, bajo este contexto inaugura una alteridad tecnológica que se apoya en utensilios técnicos y programas digitales, y de manera mucho más compleja

inaugura una doble alteridad. Primero, propiciando la proyección de sí mismo en *otro*; después, haciendo que ese *otro*, ya inmerso en lo virtual, ya realizado en la fantasía entable relaciones comunicativas y sociales con *otro* que ya no es él mismo.

Las interacciones digitales gozan de esta doble alteridad. Podíamos asegurar que de forma similar a las relaciones ubicadas en el espacio físico, sólo que en ellas siempre aparece la limitante que en lo virtual borra la tecnología: avatares, juegos de presentación de sí mismo. No olvidemos que en el mundo físico, gran parte de nuestras fantasías, a partir de las cuales proyectamos a nuestro otro yo, vienen de las estructuras mediáticas como televisión o cine. Todo ello nutre nuestro acercamiento a los otros siempre de alguna forma como otros, sólo que en este caso, las interacciones son entabladas con una presencia concreta.

En el eje virtual, la interacción siempre va a ser intermediada, en este caso por un avatar. Podríamos decir en un tono más riguroso y tratando de conceptualizar esto, que en el proceso de la comunicación virtual juegan un gran papel las identidades intermedias: una identidad intermedia es esencialmente la dada por la tecnología cibernética, y ésta se compone de la ausencia corporal, la proyección de una fantasía, el uso de un avatar (cuerpo virtual), y el juego con rasgos identitarios en nuestra interacción (nombre, edad, género, historia personal, apariencia). En suma, la identidad intermedia es gráfica y numerológica porque participa de las características virtuales, hay mucho que decir sobre ella, pero eso le correspondería a otro trabajo.

Culminaciones

De toda esa maraña de ideas no nos queda sino señalar algunos puntos muy concretos que consideramos pertinentes, un tanto en forma de justificación, un tanto en forma de reafirmación.

Pensamos que la metodología adoptada fue la más apropiada para entrar a estudiar los mundos virtuales, no había otra forma de mirar la presencia del cuerpo, elegimos por ello la vertiente antropológica. Desde el corte de la observación participante dimos cuenta de las relaciones en donde aparece el cuerpo. Creemos que el lector, con una visión más aguda por la distancia que guarda con el trabajo, encontrará propuestas y sugerencias que pudieron perderse de vista, fallas indudablemente, o errores en la interpretación. Por nuestra parte

hicimos todo lo posible por limar esos desfalcos, desaciertos. Con todo, este trabajo buscó la forma de proponer y adentrarse en un tema que hoy resulta relevante, tratamos de esbozar metódicamente un pormenor de nuestra realidad mediática: la virtualidad.

Hasta el final de esta empresa hemos querido no desviar nuestra mirada del blanco, igual que el tirador espera que su flecha no desista de la dirección emitida por él. Se comprenderá que en una investigación, el blanco es a veces el resultado de haber dado en muchos lugares.

Así, en toda la parte teórica aparecen muchas sugerencias que invitan al lector a cuestionarse sobre dilemas en apariencia lejanos, nos hemos preocupado porque esas sugerencias no fueran forzadas. También hemos tenido que hacer síntesis y a veces resumen de algunos puntos, pues, tratándose del cuerpo y la identidad, se entenderá, abordar en detalle cada minucia al respecto es una tarea imposible.

Indudablemente de todo el cúmulo de reflexiones brotan algunos cuestionamientos nuevos: ¿Qué pasa con los procesos de libertad virtual al elegir un usuario algún avatar? ¿En qué medida cuerpo e identidad en el espacio virtual tienen correspondencia? ¿Cuáles son los motivos seductores que los usuarios encuentran para elegir un avatar? ¿Realmente un usuario tiene la conciencia de que su cuerpo forma parte de un espacio múltiple? Responder a estas preguntas llevaría a otra tesis, que exigiría otra metodología partiendo de una teoría similar. De cualquier modo las preguntas quedan abiertas para una discusión y propuestas.

Al final, la satisfacción de todo investigador y el anhelo de toda investigación consiste en haber sido lo más ético posible con los datos, cumplir con el objetivo personal y científico, en ese orden. Al final, también el investigador lo sabe, queda una especie de insatisfacción, casi inherente al acto de escribir.

Una investigación, a pesar de las diversas formas como pueda concebirse, guarda una estrecha relación con un poema, genera la misma sensación: parece que no hubo comienzo y parece que no tuvo fin. De hecho, investigar implica inacabar, acabar algo para abrirse a lo inacabado.

Anexo 1 Los metamundos: descripción general

Es importante para el lector familiarizarse con lo que son los metamundos, de ahí que aquí hagamos una breve descripción. El término metamundo es una traducción un tanto desviada del inglés “virtual worlds”, podríamos decir que son mundos virtuales. La palabra designa a un mundo que se encuentra más allá del mundo, implica una distinción entre lo real y lo no real. Sin embargo, sociológicamente sería correcto hablar de “aldeas virtuales”, concepto que toma en cuenta que son comunidades y que existen limitaciones para acceder a ellas.

Los mundos virtuales son aún terrenos -que como la misma definición que hemos tratado señala- difíciles de explorar, en el sentido de que recuperan toda la proyección de la vida social junto con su dinámica; aún inacabados pues su existencia depende de los avances tecnológicos, lo que debilita aún su funcionalidad: vivimos aún una realidad virtual niña.

El término *mundo* es un analogismo aplicable a conceptos diversos. Puede señalar una *comunidad*, virtual por demás, como se le ha llamado en el mayor de los casos; puede señalar una *aldea*, algo que surgió en McLuhan y algunos sociólogos han poetizado teóricamente para designar la fundación electrónica de los espacios virtuales, concepto primeramente aplicable a espacios urbanos deslocalizados de la totalidad de la sociedad; puede designar, aunque difícilmente por el paradigma que rodea el pensar teórico-tecnológico, una *ciudad*, que es de hecho el primer espacio tecnologizado, cuerpo y ciudad dirimen desde hace mucho las prácticas tecnológicas; y puede muy bien designar una *sociedad*, si atendemos al rasgo primordial que la caracteriza: las relaciones sociales. El mundo virtual tiende a reproducir no sólo estándares estructurales, sino igualmente funcionales de la realidad física. Y si bien la virtualidad es creada, guarda los dioses en su esencia, ellos, en algún punto podemos pensar, se desentendieron de lo que ahí ocurre, es una de esas cosas donde la creación supera la intención de su Dios. Indudablemente que ese *entorno*, como se le llama en el léxico de hoy, se distingue de otros como el *chat* o los grupos de discusión, por su gran dinámica social fundamentada en la representación gráfica de los espacios y los cuerpos. Estamos ante el primer momento en la historia donde la tecnología expulsa al humano de su “aquí” para ponerlo en un “ahí”, en un allá que es aquí, en un aquí distanciado de sí mismo.

Por todo ello debe entenderse la complejidad de una descripción de ese espacio y esa realidad. Conocemos alguna historia de los mundos virtuales venida de Derrick de

Kerckhove. También hay una descripción inicial de los Active Works, mundos virtuales, hecha por Bruce Damer Richard Bartle, y al parecer uno de los pocos libros publicados al respecto. Conocemos igualmente anotaciones arquitectónicas y topográficas regadas en la red por diversos autores como Miguel Banet o Greg Roelofs y Pieter Van der Meulen.

Con todo ello, los metamundos, o mundos virtuales, nosotros lo llamamos a lo largo del trabajo indistintamente, son ciudades construidas en resolución digital donde se interactúa a través de avatares. Sobre los avatares podrá leer el lector un apartado especial.

Hay muchos servicios en la red que promueven mundos virtuales, nosotros estudiamos los Active Worlds, a los que se puede acceder en la página www.activeworlds.com Actualmente existen según datos del mismo servidor unos 700 mundos de los que es imposible hacer un registro para este trabajo. Nuestra muestra se centró en 3 básicamente, también encontrará el lector una justificación sobre ello en la parte de la tesis donde se expone la descripción de nuestra técnica de recolección. Estos son los mapas satelitales de los mundos virtuales en diferente tiempo:

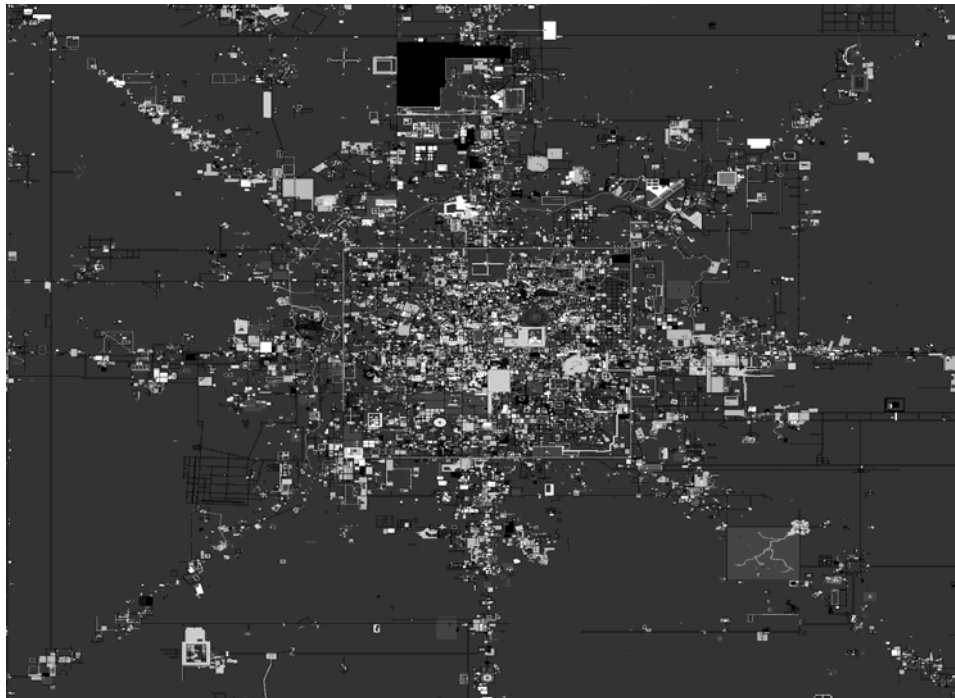


Imagen de 1996

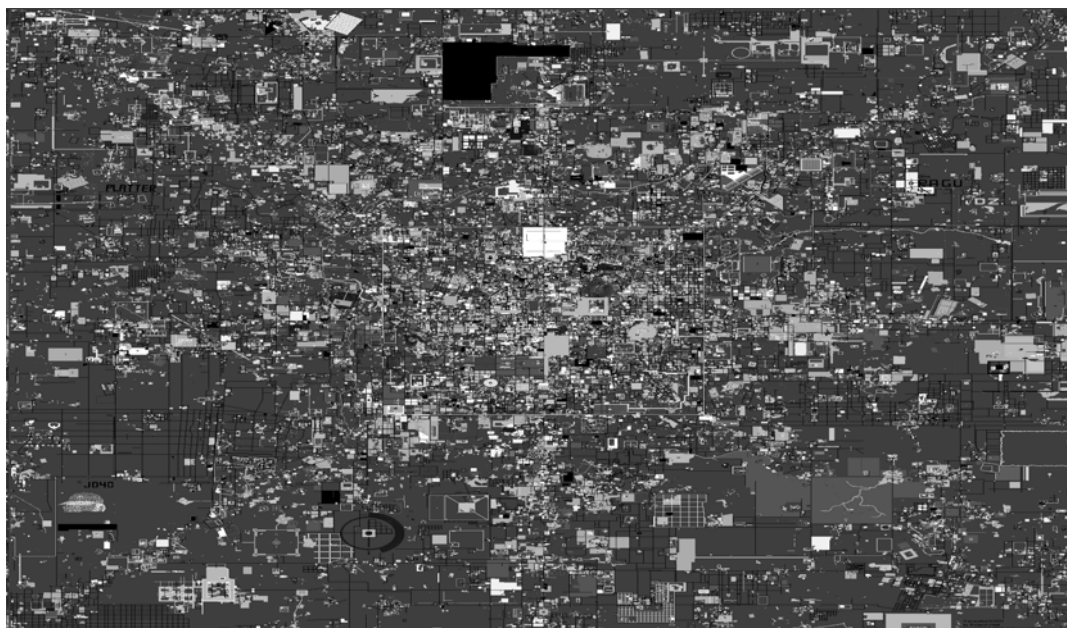


Imagen del 2001

En cuanto a las ciudades estas son las ciudades que hemos estudiado:



Mundo AW Gate Vista panorámica



Mundo Alpha World Vista Panorámica

En cuanto a los avatares a continuación presentamos una selección de tipos de los que es posible encontrar en los mundos virtuales:



Ciudadano



Turista



Ciudadano



Ciudadano



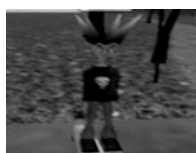
Ciudadano



Turista



Ciudadano



Ciudadano



Ciudadano



Ciudadano



Ciudadano



Turista



Turista



Ciudadano



Turista



Ciudadano



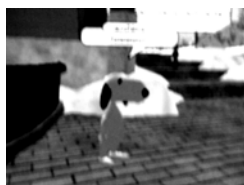
Ciudadano



Turista



Ciudadano



Ciudadano



Ciudadanos



Ciudadano



Ciudadano



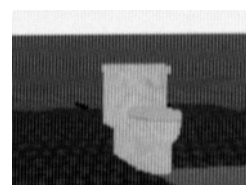
Turista



Ciudadano



Ciudadano



Ciudadano



Ciudadano



Ciudadano



Ciudadano



Ciudadano



Ciudadano



Ciudadano



Ciudadano



Ciudadano

Como el lector podrá ver en estos breves gráficos tanto la arquitectura como los cuerpos son centrales en estos entornos de comunicación digital. Sobre eso es hacia donde dirigimos nuestra atención.

Anexo 2 Cuaderno de campo

Observación participante
Cuaderno de campo

Notas:

1- Preliminar

Como se dará cuenta el lector hemos dejado la observación en lo que consideramos lo más imprescindible para nuestros objetivos, esa decisión la fundamentamos en que hay un momento donde nuestros registros comenzaron a repetirse, y resultaría muy cansado para el lector. Con estos datos fundamentamos nuestro trabajo de campo.

2- Características de los avatares

Martes 19 de octubre del 2004.

Todo avatar en los mundos virtuales puede volar, caminar, moverse, hacer gestos y nadar. Cada característica está determinada por funciones del programa. Al ingresar a los mundos virtuales uno puede elegir tener la apariencia femenina o masculina, y se puede cambiar durante cualquier momento de la navegación por los mundos. Se puede cambiar de apariencia a través de funciones del *software*, las cuales sólo están accesibles para los ciudadanos, y algunas de ellas para turistas. Sin embargo, es un común denominador que todos los metamundos tienen un avatar estándar, es decir, una apariencia física que es asignada a todos los que ingresan a los mundos en calidad de turista. Cada mundo posee una apariencia específica, los de Gate Way no son iguales a los de Alpha World. En el último caso que es de donde va a partir la observación, el avatar estándar es de apariencia mediana, vestido en una tonalidad gris con una camisa blanca, zapatos negros, en caso de los hombres; el de las mujeres es igual sólo que el avatar lleva pelo largo.

Otra característica del avatar en todos los mundos es que al estar cerca de ellos, sobre su cabeza aparece un espacio de escritura, muy similar al de las historietas, donde se señala su nombre virtual y las palabras de su conversación. Para hablar con ellos, existe un espacio en la página de navegación (*chat*) donde se puede escribir un texto.

Por último es importante señalar que dentro de sus características cuentan con la capacidad de cruzar paredes, a otros avatares y a objetos. Esto último es de suma importancia pues ya nos dice una diferencia corporal que posibilita el espacio virtual en relación al mundo físico. En los metamundos los cuerpos son inconsistentes, es decir, pueden pasar por cualquier lugar, también tienen la posibilidad de correr sin descansar, de emitir emociones corporales, sonrisas, hacer señales a través del cuerpo.

Miércoles 20 de Octubre del 2004

Hora de acceso al mundo virtual: 5:00 PM

Lugar de observación: Alpha World.

Siendo las cinco de la tarde ingreso a los mundos virtuales. Señalo de paso que el horario de los mundos virtuales corresponde al de América del norte, sobre todo del área central (Estados Unidos). El nombre con el que me presento es “Espejismo”, el avatar es el de un turista. Esta primera observación la realizaremos en el mundo “*A.W. Gate*”, aunque hallamos señalado que sería en Alpha World, pues siendo el mundo de paso es necesario describirlo ya que siempre pasaré por él. Sin embargo, vamos para Alpha World.

Lo primero que observo al ingresar es un mundo que pende de una estructura metálica. Las dimensiones de esta estructura deben ser de unos 5 por 5 metros, más la altura que divide del piso, como de 7 metros en total. El mundo contiene todos los mapas del mundo físico, de los continentes que no son parte de los mundos virtuales, los colores con los que aparece son colores cafés, caquis y azul, muy similar a los del espacio físico, muy similar al un globo mundi de las escuelas. Me recuerda a la estructura que hay en el parque temático de orlando en los Estados Unidos. Muy similar en dimensiones. Cabe mencionar que siempre está girando y señala justo el centro de este mundo.

Bajo ese mundo que pende se localiza una especie de plaza que en realidad es el único lugar construido en este mundo, pues al considerarse de paso lo que se localiza aquí son los telepuertos. Esta plaza tiene unas dimensiones como de 100 metros cuadrados, y se encuentra acabada por un mosaico triangular color hueso con algunas grecas barrocas en color café, dependiendo del lugar donde uno se pare los colores pueden predominar hueso o café. No existen bancas o asientos en ella. En sus orillas existen estructuras de anuncios panorámicos, aproximadamente unos 6, los cuales publicitan servicios propios de los mundos virtuales. Algunos son sobre tours que pueden obtenerse en las salas de información, otros sobre los

derechos de poseer la ciudadanía. Debajo de ellos hay otros anuncios informativos en los que se escriben las leyendas o nombres de los diferentes mundos a los que se puede acceder. Estos son cuatro, 1- building and entertainment world teleports, 2- international teleports, 3- help and information center, 4- montain myst's spooky worlds to wach. Para llegar a esos telepuertos se puede caminar por unos caminos que parten desde los alrededores de la plaza. Los caminos son de terrecería café color lodo y en todos hay un puente de medio arco color ladrillo gris parecido a las estructuras de los cuentos medievales, que al cruzar comunica directamente con los telepuertos. Los telepuertos se localizan sobre una plancha de concreto color morado-púrpura y están formados en circunferencia. Cada uno de ellos tiene un letrero en la parte superior que indica su nombre. El telepuerto es de forma circular, del tamaño de los avatares y en el centro hay una espiral color azul que siempre está girando. Para teletransportarse sólo hay que cruzar el círculo por la espiral.

Volviendo a la plaza central. Este es el lugar donde se concentran la mayoría de los avatares. Y aunque A. W. Gate es considerado un mundo de paso, hay mucha concurrencia. Podemos ver que la mayoría conversa, otros vuelan. De vez en cuando pasan aves volando por el cielo, un cielo muy claro y de un color azul intenso. Al parecer no hay más construcciones en este mundo, lo podemos comprobar porque al intentar caminar por los espacios vacíos, - por las llanuras que se dejan ver en el horizonte, llanuras con montañas verdes- no se puede caminar más allá del lugar que estoy describiendo.

En este momento hay en la plaza alrededor de unos 30 avatares. La mayoría con la forma de turista, es decir, con pantalón bermuda parecida a un pantalón capri corto de color café caquis, una camisa manga corta floreada en blanco con grecas azules-café. Todos los turistas llevan sombrero. Estos avatares turistas tanto mujeres como hombres llevan todos la misma ropa, la misma presentación, sólo podemos distinguir que es una mujer por el cabello, que se nota largo, las formas físicas como busto y la forma de llevar las calcetas y zapatos.

Los nombres que portan algunos son: Mr Time Cop, Vindicator, Brandy, entre otros. Podemos decir de lo que vemos aquí que la mayoría son turistas, lo que les imposibilita cambiar de avatar.

Los demás tienen apariencias distintas. He encontrado dos perros, uno llamado Fish Kid de estatura mediana como de raza french pood, color blanco, puede hablar y se comunica mucho

con turistas, podemos ver que casi no abandona la plaza, da vueltas alrededor y conversa mucho. El otro perro es Brandy, un perro tipo bullterri pero con el rostro un poco distinto, como de labrador, este perro es color café oscuro y también es de estatura mediana. Sus comportamientos también son similares al descrito anteriormente, sólo conversa.

Veo dos mujeres que no se encuentran juntas, pero que no llevan apariencia de turista. Una se llama Lady Viridis, es de estatura mediana alta y va vestida de negro, un traje pegado completo, como de piel, su piel es clara y su cabello es corto y rubio. Ella lleva desde que me percaté de su presencia, poco después de ingresar, una conducta solitaria, no se ha movido de un sólo lugar, fuera de la plaza, justo entre dos de los caminos que llevan a los telepuertos. No la he visto conversar y cuando me acerqué para conversar sólo se pude ver su nombre. La otra mujer se llama Midnight Mandes, ella va vestida de blanco, con cabello largo medio claro y lo lleva trenzado. También porta un vestido largo que le llega a los tobillos, parece de una tela ligera. También lleva un collar verde oscuro muy vistoso. Ella tiene una presencia hacia los otros avatares mucho más concurrida, la mayoría se le acercan, entablan conversaciones, algo que no se da con las otras mujeres. Cabe mencionar que la mayoría son hombres. También se desplaza mucho por los alrededores.

He observado un hombre que acaba de aparecer, su nombre es Blizzard Dx. Me llamo la atención por su forma, la cual es la de un personaje de las guerras de las galaxias, el A2 D2, o como se le conoció en México, Arturito. Es un pequeño robot igual al que aparece en la película de George Lucas. Otro sujeto llama la atención, es Lord Avalon. Como el título de la famosa película de ciencia-ficción. Él lleva una vestimenta similar a la de un guerrero, en color negro, con un rostro claro y cabello negro largo. En la espalda lleva una espada tipo samurai. Hace tiempo que lleva platicando con un turista.

Podemos concluir de esta primer observación que la conversación parece ser la principal interacción que se da, por lo menos la más importante. Claro que considerando que siempre es la conversación la que da pautas para otro tipo de relaciones. También podemos ver que predominan los turistas, pero existen figuras corporales que el espacio virtual permite crear para presentarse. Esas figuras varían y en un primer momento podemos decir que confirman nuestra hipótesis central. Que el cuerpo sigue teniendo una presencia en el espacio virtual, sobre todo al tomar elementos del espacio físico para representarse en el espacio virtual.

Martes 3 de Noviembre 2004

Hora de acceso al mundo virtual 9:00 p.m.

Lugar de observación: Alpha World.

Ingreso al mundo Alpha World. Lo primero que podemos ver al salir del telepuerto es un cruce de caminos color ladrillo, al parecer es uno de los lugares más concurridos. Este lugar se llama “Ground Zero” y es al que se llega por default. Una nota a colación, no se ve nunca el telepuerto de llegada, sólo se pueden visualizar los de partida. Para volver al mundo de donde uno viene hay que teclear un icono del *software* que automáticamente nos regresa. Lo primero que podemos ver a la llegada es una avenida, las calles de este mundo son iguales a las que existen en la realidad, con limitaciones para dos carriles y con líneas delimitadas de color amarillo. Se pueden observar avatares, que en este mundo son de estatura mediana, la vestimenta de los turistas es gris. Los hombres llevan una bermuda gris pegada, una playera gris también, zapato negro. De su cuello pende una cámara fotográfica, la piel es color blanco. Las mujeres llevan la misma vestimenta y son igualmente blancas, y el cabello es corto. Hasta el momento no hemos podido distinguir a alguien de color negro. Enfrente de donde he llegado hay unos anuncios, lo que aquí nombramos panorámicos. La mayoría de esos anuncios publicitan información sobre los mundos, podemos ver en uno de ellos la publicidad de una fiesta de halloween, con calabazas y letras color naranja en fondo negro. Los anuncios parecen ser una constante. Tales anuncios poseen una dimensión de unos tres metros de alto, por unos seis de largo y aparecen siempre en una fila de cuatro o más. Sobre ellos es común ver a turistas y ciudadanos montados arriba volando, parados sobre sus estructuras. A diferencia de los panorámicos en el mundo físico, éstos no están soportados sobre construcciones, sino que se apoyan directamente del piso, su representación gráfica nos permite decir que son metálicos. Sobre estas calles hay jardineras, con plantas de color verde. Hay ciertas calles que parecen principales, se distinguen de otras avenidas porque no son calles predisuestas al paso de autos. No he visto hasta el momento autos. Estas calles parecen de adoquín color ladrillo. Son extensas. Podemos ver que al lado de esos anuncios hay recipientes donde se puede adquirir el periódico, en apariencia se le inserta dinero, pero no funcionan con dinero, no existe moneda en este mundo, para ver el periódico sólo hay que pararse frente al inmueble y hay que hacer contacto con él para que la información se despliegue en otra parte de la pantalla, otra máquina indica que se puede obtener una paquete con información sobre los eventos próximos en este mundo, otra más nos proporciona información específica sobre los mundos virtuales. Por en medio de los caminos de adoquín

cruzan ríos que se pierden en el horizonte. El agua de ellos es de color azul claro, sin rastros de contaminación. En este momento nos encontramos a un avatar femenino, su nombre es “Sprakles”, ella va vestida de color púrpura completa, con pantalón y blusa. Lleva ya un tiempo detenida y no responde a la interacción que se intenta hacer. Continuando en nuestra caminata podemos observar que sobre las aceras, porque todas las calles tienen aceras, banquetas de un color gris más intenso que el de la calle. Sobre ellas hay botes de basura, los cuales tienen un anuncio que dice que hay que mantener a los mundos virtuales limpios. En este momento está pasando un zeppelin por el cielo, y lleva una inscripción que dice “virtual worlds”. Es color blanco con letras azules.

Al terminar este pasillo adoquinado comienzan las calles. Comienzo a caminar hacia el lado derecho. En ambos lados de la calle hay construcciones, algunos son edificios, otras son construcciones más pequeñas. Estas calles tienen nombres, se les nombra por números, a esta se le llama “95”. En las esquinas tienen un letrero que dice *Alpha world, número de la calle e Inter estate*. Sobre esta calle empiezan a haber estaciones de autobuses, paradas. Ellas son de ladrillo rojo, tiene dos bancas de madera, y con un techo transparente, y justamente ahí, hay estantes para adquirir los diarios. Continúo caminando. Doy vuelta en la 95 y me voy derecho, continúan a los dos lados edificios, altos de dos o tres pisos y más. Encontré un museo. El lugar tiene mucha amplitud, es un museo de información. Sobre las paredes hay mucha información sobre los mundos virtuales: como el tamaño del territorio, lugares para conocer, información sobre los avatares, como asistir a la escuela. Salgo del museo. Y justamente enfrente del edificio aparece un cementerio, todas las lápidas son cuadradas, de color café claro y enfrente tienen una leyenda a la memoria de quien se le recuerda: en este caso dice “A la memoria de July”. Todas ellas tienen encima un recipiente donde está prendida una flama, todas la lapidas tienen este fuego sobre sí. El cementerio cruza toda una cuadra. Salgo por el otro lado y continúo con la caminata. Los edificios son muy similares: estructuras metálicas, con tabiques, tubulares, algunos son de color azul, otros verde, con muchas ventanas y vidrios polarizados.

En este momento ingreso a una casa particular, que curiosamente es sólo una habitación. Se puede alcanzar a ver que hay una cama con buroes a los lados, tiene una mesa de trabajo, lámpara, televisión, sillones. En este momento no hay nadie. Justo enfrente de esta casa hay un casino, en la puerta hay un avatar recibiendo a los otros avatares, tratamos de investigar por qué está ahí el avatar, pero no hubo respuesta. Dentro hay mesas de billar, cuadros. Esos

cuadros son peculiares, casi todos contienen fotografías de mujeres y hombres, pero hay uno que contiene a una mujer besándose con un hombre y alrededor hay más hombres, esto lo resalta sobre todo por la ética especial que en los mundos virtuales se promulga, y a la visión de esos ojos el tipo de imágenes como la del cuadro contrasta. Los baños son muy parecidos a los de la realidad física, los mingitorios son largos, metálicos, y las tazas de baño iguales.

Ha sido muy frecuente encontrarme con lugares que tienen computadora u ordenador. Hasta el momento he visto una casa particular y este lugar de juegos donde han aparecido. Es importante el dato porque nos deja ver la representación que tiene este mundo en relación a la tecnología. ¿Habrá brecha digital en el mundo virtual? Adelantándonos podemos decir que sí, ella aparece también por una delimitación económica de aquellos que no pagan por poseer un ordenador, igual que en el mundo físico. Continuando con nuestra observación puedo señalar que en el Alpha World existen muchos edificios destinados a la información, la mayoría que podemos denominar como museos. El museo de comics por ejemplo muestra fotografías de los creadores de algunos superhéroes. Tales fotografías no son avatares, sino fotografías del mundo físico. Un héroe aquí es aquel que ha construido mucho en términos virtuales.

Durante esta observación también podemos ver que existen en la ciudad virtual muchos anuncios, que son muy similares a los ya descritos con anterioridad. Solamente por zonas se concentran más anuncios, hay partes donde no hay. Doblando la calle 95, no logro ver que calle es, veo que hay un avatar tendido en la calle y a su alrededor hay mucha sangre. El avatar lleva un pantalón negro, con camisa blanca, es género masculino. Al principio de la calle hay un letrero que dice “Blur”. El significado de esa palabra es “mancha”, si continuamos caminando por esa misma calle, vemos que todas las casas tienen nieve en los jardines y figuras que representan el terror, momias, cabezas enterradas saliendo del piso. Podemos atribuir a esto una categoría de barrio, donde algunos usuarios crean este ambiente para convivir. Creemos que encontramos una constante, la creación de espacios legitimados por la comunidad de los metamundos, donde los usuarios pueden elegir formar parte. Eso implica un sentido de organización, y control para mantener el orden: situar en temas las colonias o barrios.

Justamente al final de esta calle se puede acceder a una casa. Entramos. En ella se puede ver que hay un robot avatar, el cual no se identifica, y un sujeto recostado sobre un sillón. Es una casa muy amplia tienen todas las características de una casa en el espacio físico. Baño, sala,

comedor, en este último hay dos mujeres vestidas de novia de cabello rubio largo, es decir, portan indumentaria para casarse, y el sujeto lleva puesto un frac con moño. Podemos intuir que ellos viven en esa casa. Cabe mencionar que la casa está ubicada en este barrio llamado *Blur*, tal vez son avatares disfrazados. Salgo de este lugar. Puedo concluir con esta observación que la mayoría de los avatares de esta zona son ciudadanos. No encontramos variaciones corporales que difieran con la representación del cuerpo en el mundo físico, por el momento. Con excepción del barrio de la mancha, donde el cuerpo es utilizado para representar formas de muerte relacionadas con el crimen y el terror.

Miércoles 10 de noviembre del 2004

Hora de acceso al mundo virtual: 21:00

Lugar de observación: Alpha World

Ingreso al mundo AW Gate, voy de paso. Sin embargo, se nota una gran concurrencia de avatares hoy, podría decir que un 50% son turistas, y el otro 50% son ciudadanos. Quisiera empezar a describir la relación entre el avatar y su entorno, ya que el espacio de este lugar es el mismo y ha sido descrito con anterioridad.

Quisiera comenzar señalando que la sola descripción de los espacios ya nos arroja información sobre la relación entorno-avatar. Sin embargo, es posible pensar que el espacio, las utilidades que guardan los espacios, superan las habilidades de los avatares. Esa es una característica común que se puede observar. Es decir, hay dos cualidades que destacan con respecto al avatar (cuerpo), que difieren de las cualidades del cuerpo en el espacio físico, se trata de volar y la capacidad de sumergirse en el piso, o de cruzar ciertas cosas. (Esto último se puede lograr clikeando “control” y el signo de “+” que aparece en el tabulador numérico. Para descender es “-“. Así también se puede acelerar clikeando “shift” y al mismo tiempo las flechas direccionales). Estas cualidades son comunes en todos los mundos virtuales inherentes a todo avatar. El avatar goza de una especie de inmortalidad, ya que es imposible caerse o ahogarse, como dato podemos decir que todos los avatares pueden caminar sobre el agua sino se utilizan las teclas indicadas. Se puede permanecer el tiempo que uno quiera bajo el agua o volando. Si tomamos en cuenta que hay mundos como Atlantis, donde todas las construcciones están hechas sobre agua, y donde la forma del avatar representativo son los peces y los delfines, o Alpha World, que es la ciudad más grande, estas cualidades resultan necesarias.

Por lo demás, estas características tienen mucho que ver en las interacciones con el entorno, y con los otros. Pero antes me gustaría destacar una breve descripción de los avatares que se encuentran hoy en Alpha World. Sobre la ubicación 0 norte 6 sur, se encuentran un grupo de avatares que podríamos describir de la siguiente manera. Dos de ellos son de forma alienígena, color gris, con ojos color café oscuro, su estatura ronda entre los 1.80 o dos metros de alto. Ellos no responden a ningún nombre. Por otro lado a unos metros de ahí, podemos ver a un turista llamado “anarchist”. A su lado un avatar mujer llamada “Spreakles”, ella va vestida con una blusa café con grecas de leopardo, minifalda negra y zapato negro. Su piel es blanca y lleva cabello medio largo color negro. Un poco distanciada de ella se localiza “Lotto”, avatar hombre que lleva una vestimenta sport, pantalón azul cielo, sudadera roja y gorra roja con azul, él es de estatura mediana, y tiene la apariencia de ser más joven que los otros avatares. Por cierto, hasta el momento en ninguna observación tanto formal, como informal, se ha visto a un avatar anciano. Cerca de ahí subido en un anuncio, se localiza “3rd Rock” quien lleva barba cerrada color claro, es musculoso, y lleva camisa azul con pantalón negro. Por lo demás, se puede ver a un avatar que al parecer sale de la 0 norte 3 este, él va vestido de smoking y sale de una especie de tubos que están anclados al piso, la peculiaridad es que parece que se incendia y sale muy rápido para perderse en las calles, posteriormente vuelve a regresar y el mecanismo se repite.

Otro dato importante es que justo al embonar la calle donde se localizan los avatares, al dar vuelta y comienza la avenida con división de carriles, hay un cubo en medio de la calle. Si uno se acerca se puede leer sobre él: “matt888’s cube”. Al parecer se trata de una obra de arte realizada por un tal Matt y lo colocó ahí para ser exhibido. El cubo es negro perfectamente cuadrado, con algunos distintivos azules. Por un momento me hizo recordar al cubo de Tony Smith llamado “The black box”, realizado en 1962 a los 52 años de edad. Esta obra fue muy importante en la historia del arte. Se considera el detonador de lo que se conoce como *imagen dialéctica*, planteando un juego entre lo visible y lo invisible. ¿Puedo interpretar esto como una metáfora del espacio virtual? Ya habrá tiempo para reflexionar.

A lo que quería llegar es al hecho de las interacciones con el entorno y con los otros. Se alcanza a ver que una característica del uso de los mundos virtuales es el cambio de apariencia y las posibilidades de volar y jugar con la velocidad. Podemos ver que el espacio de comunicación dado cara a cara se rompe, la posibilidad de desplazarse grandes distancias en el mundo virtual no elimina la comunicación, los avatares a pesar de estar volando siguen

dialogando con los otros. Las conversaciones pudimos tomar nota son diversas. Por ejemplo la conversación entre Anarchist y Spreakles, ellos conversaron gran rato no sobre temas relacionados con ellos, sino sobre autos y naves, Anarchist, por ejemplo, quisiera un automóvil que corriera a 7000 millas por hora. Spreakles por su parte, señala que deberían existir naves en el mundo virtual que superaran la velocidad luz. La conversación se va abismando hacia motores, velocidades, distancias.

Jueves 18 de Noviembre del 2004

Hora de acceso a los mundos virtuales: 21:00

Lugar de observación: AW Gate.

Estoy en el mundo AW Gate. Hoy realizaré aquí mi observación, pues me interesa comenzar a ver el papel del cuerpo en relación a las interacciones. Como en otro momento describimos, el mundo Gate es un lugar de paso, por lo que las construcciones se limitan a ciertas estructuras de anuncios y un mundo que pende en el centro del mundo. El lugar, basta agregar, esta rodeado por mar, como en la mayoría de los mundos virtuales, y también por bosque. Me llama mucho la atención los nombres que usan los avatares para designar su presentación. Según los datos del programa, en este momento hay 40 avatares en este lugar. La mayoría, lo puedo ver, son turistas. Dentro de los que no lo son se encuentra “Seashelle” quien lleva un avatar en forma de pirámide color hueso, con dos aros girando sobre la punta de la pirámide. Nevik, quien se presenta en forma de triangulo pequeño, como de unos 50 centímetros. Me sumergí por debajo de la tierra, que más bien es agua, para ver si estaba su cuerpo por debajo, pero no, el avatar es un triangulo, y sus posibilidades de moverse y hablar son las mismas. En otro lugar del mismo mundo puede verse a Customs Aide, ella es un avatar que lleva puesto un atuendo muy similar al del personaje femenino principal de la película Matrix; se trata de un traje negro muy pegado, un tanto brillante, como de piel, porta botas y su cabello es medio corto color negro. Su tez es clara. Podría señalar apoyándome en esto último que el cuerpo en el mundo virtual tiene dos dimensiones que se ligan con la identidad: por un lado, se nota claramente que una gran mayoría de los avatares disponibles para utilizarlos como ciudadano tienen una connotación muy fuerte con relación a elementos ficcionales de la realidad física: alíen, personajes de películas, formas estereotipadas, musculosas, con barba y ante todo color blancos; por otro lado, están las figuras donde el cuerpo es completamente trasmutado, cuerpos-perros, objetos, un patín, robots, o en el caso anteriormente descrito, triángulos y pirámides. Aunado a las capacidades de volar o correr todo el tiempo, el cuerpo participa de una representación diferente, aunque esas formas sea localizables en el mundo físico. El

cuerpo, en este caso es sobresaliente porque pierde toda referencia, desde su ubicación de género, hasta rasgos identitarios básicos como el nombre o alguna forma corporal ubicable.

Por el lado de los avatares turistas, volvemos a recalcarlo, el hombre lleva unas quimeras que consisten en una camisa manga corta coloreada, bermuda y zapato negro. Siempre con una cámara fotográfica. La mujer, por su parte, lleva un atuendo como de Aladino, color rosa, un pantalón de tela transparente y una blusa igual. En el caso del hombre lleva un sombrero, y en la mujer una especie de velo. Lo que resulta importante con estos avatares no son sus cuerpos, sino el nombre con el que visten el cuerpo. Dentro de algunos podemos señalar los siguientes: Rain Dancer, Cee Cee, Tektite, Konman, Slayer Comand, Rossy Boy, Sadowooo, Lottinn, Erin, Alphatooth, Crhis, Kaybee, Shan.

El nombre en todos estos casos es el único eje disponible de jugar con la identidad, igual que en el entorno del *Chat*, sin embargo, el avatar, siempre dentro de la homogeneidad, también deslocaliza su identidad. ¿Cómo poder saber entonces rasgos de sus identidades, datos que nos puedan decir, por lo menos su ubicación en el mundo físico, u otros datos? Las conversaciones resultan útiles. Reproduzco a continuación un fragmento de una conversación donde se pueden ver algunos detalles:

(...)

SeaShelle:	we have tornado watches & warnings here tonight till like Midnight
Raindancer.:	yes...went back to town...didnt camp last night before she blew
Raindancer.:	went back 2 tears later
SeaShelle:	it'd figgure that i cleaned my house for 2 days for Thanksgiving & a tornado woulod hit it..LoL..
CeeCee:	Sea where are ya ??
SeaShelle:	Ohio USA
"Mystery1":	hi everybody
SeaShelle:	close to Cincinatti
Raindancer.:	couldnt speak for at least 15 minutes
CeeCee:	geeze I'm in Plttsburg
SeaShelle:	about 40 minutes from Indiana
Raindancer.:	cried
CeeCee:	bad weather coming our way
SeaShelle:	its coming your way CeeCee
Shan:	rain is already here
CeeCee:	<<<<< hands Rain a tissue >>>> sorry sweetie was bad for all
Raindancer.:	wee got crap here too
SeaShelle:	we were supposed to have some snow flurries tomarrow morning.. but now it looks to be all rain & plenty of it too.

(...)

CeeCee:	awww Rain are you cooking??
Raindancer.:	hate this holiday
Shan:	why rain?
SeaShelle:	oh my

Raindancer.: no bf wants to meet his sister and have buffet at Casino
"Tektite": has anyone ever heard of Jason Voorhees?
Raindancer.: I dont want to
SeaShelle: there is nothing on this earth i " hate " im sorry but that word is a serious No No in my book :-)) but i understand why others use it :-(
DMC2U: I like thanksgivin g
DMC2U: it's X mas that bites
SeaShelle: awww
CeeCee: yes I undrestand my dad got operated on before Thanksgiving and they said he would be home by Christmas but we burried him 12/22 :((((
SeaShelle: oh my Rain :-(
Raindancer.: well use to have with brother and he passed in 93,...never has been the same
SeaShelle: „o°°°O,,(“`..,(“`..HugginRainAgain..'™),„.‘™),„o°°°O,,
Shan: sorry cee cee
Raindancer.: awwwww
Raindancer.: sorry Cee Cee
CeeCee: thankyou :((
CeeCee: holidays are not always happy for everyone
SeaShelle: „o°°°O,,(“`..,(“`..CeeCee..'™),„.‘™),„o°°°O,,
Raindancer.: yes lost dad in 95 12/17
"Bob": Why not?
CeeCee: ((((((Sea)))))) Thanks
SeaShelle: yw :-)
CeeCee: awww sorry Rain huggz toya
Raindancer.: and grandfather 9/95
Raindancer.: then mom 2001
CeeCee: Rain I understand
Raindancer.: no family
Raindancer.: but I have MEEEEEEEEEEEEEEEEE
SeaShelle: Christmas is the Celebration of the Birth Of Christ :-).. not the death.. and trust me people that are not with us anymore are in a way much better place than we are.. in fact i'de bet God designed Heaven alot like AW .. LoL.. a lil humor there ..
Raindancer.: whooooohooo
Raindancer.: lol
Raindancer.: ohhhhhh
Raindancer.: SS
SeaShelle: Raindancer you are welcomed to come have Any Holiday dinner with me & my Family anytime sweetie

$$(\dots)$$

CeeCee: I remember when 9/11 hit and all those doggies that helped
SeaShelle: oh my
"Slayer Command": hi
"Slayer Command": lady
Raindancer.: real parts used to lay scent
SeaShelle: sheesh
CeeCee: yes I know
"Tektite": hey Slayer Command are you a tourist of active worlds?
CeeCee: that's how they are trained
"Tektite": o_0
CeeCee: bless you Rain and your doggies too
"Tektite": o_0
Raindancer.: had fun training bloodhounds
SeaShelle: about 6 months after 9/11 Time Life came out with the DVD documentary of the whole thing.. to this
day (i only watched it once) i cannot watch it again.. i was prego at the time i watched it & i cried for
weeks :-(

$$(\dots)$$

Como podemos observar en estos tres tramos de conversación, hay por lo menos tres rasgos que se pueden destacar: la ubicación geográfica en el mundo físico; el sentimiento que en momentos dejan escapar, los asuntos familiares, junto con ciertos rasgos ideológicos como la corrección sobre el nacimiento de Cristo; y finalmente el recuerdo del 9/11 que nos dice algo también de sus intimidades. Los nombres son importantes en la reconfiguración de sus

identidades virtuales, se relaciona con sus acciones y con la personalidad que ellos adquieren frente a los otros. No entramos en detalles de las conversaciones, pues no es nuestro interés, pero para saber datos de la identidad matriz de los usuarios es importante el aspecto de las conversaciones.

Viernes 26 de Noviembre del 2004

Hora de acceso a los mundos virtuales 15: 00 Hrs

Lugar de observación: AW Gate.

Hoy al abrir los mundos virtuales me he dado cuenta que es uno de los días en los cuales el mundo AW Gate tiene el mayor número de usuarios en línea, por lo que llevaré a cabo mi observación aquí. Nuevamente quisiera comenzar resaltando la importancia del juego con los nombres y el uso del avatar. A diferencia de otros días hoy hay más ciudadanos que turistas. Una nota a colación, frecuentando con más regularidad los mundos virtuales, se puede ver que las preferencias del público al hacer uso de los mundos se concentra en tres, a veces cuatro, ellos son: AW Gate, Alpha world, AW Teen, AWRP6 (sólo reservado para ciudadanos), y Mutation (un mundo de juego).

Una característica que podemos resaltar hoy, es el hecho de encontrar dos avatares ciudadanos iguales, es el caso de “MJ”, quien porta el avatar de un robot A2D2, personaje de las guerras de las galaxias, la misma representación la lleva “Blizzard Dx”. Ambos son identificados sólo por el nombre. Si en el mundo físico el encuentro con otro igual a nosotros mismos es imposible, en el mundo virtual es posible, pero hay que entender que se trata sólo del avatar, del físico virtual. Dentro de los turistas hay nombres como Jpnney, Napalm, Samurai, Lil Romeo, Ghost, LazySuzy (mujer), Veranda (Mujer), Jay boy, Dpj, Underworld, Faery (mujer). Los nombres, en este caso, como en los anteriores, son relevantes, pues nos dicen información sobre el disfrazamiento de la identidad virtual.

Puedo ver en el costado derecho de la plaza a Maribelle, quien lleva un cuerpo-maquina, es una cortadora de césped. Hacia la dirección de uno de los telepuertos esta Good person, quien es un vaquero, lleva botas café claro, pantalón azul marino, camisa azul claro manga larga, chaleco y pistolas. En el centro de la plaza, hay un perro robot que se llama Pj Cruiser. Sobre el aire, suspendido se puede ver a Chahta, un guerrero con espada en la espalda, parece un luchador medieval. Muy cerca de ahí también por el aire, si es que hay aire, está Gnu 32, un ave gris con la punta de las alas negra, Gnu 32 es un ave de unas dimensiones como de 2

las interacciones, como ya vimos aparecen mediadas por la fantasía, dice Maribelle “he creado una maquina poética”, a la que los otros bautizan como “Poetaster 2000”.

Sábado 27 de Noviembre del 2004

Hora de acceso a los mundos virtuales: 9:00 AM

Lugar de la observación: Alpha World.

Este día quise ingresar al mundo virtual por la mañana con el interés de ver si dependiendo de los horarios en el espacio físico variaban los comportamientos o incluso los avatares. Pero lo primero que se asoma es la ausencia de avatares. Hay unos 5 en este mundo. Así que desvío mi atención sobre las interacciones en las conversaciones para tratar de determinarlas a través del espacio físico. Recordemos que aunque no centremos la mirada en los avatares como tales, el espacio del mundo virtual representa o contiene el cuerpo como eje de su funcionalidad. Es decir, el cuerpo está presente aún en su ausencia.

Me adentro hacia el sur de la ciudad virtual, las construcciones van pasando, las voy dejando atrás. Una anotación. Es común encontrar en estas calles anuncios, como ya alguna vez lo señalé. Sin embargo, una peculiaridad de algunos de ellos, es su acceso a “barrios”, que aquí se llaman Casas, Mansiones, Tierra, Ciudad. Todos esos términos son aplicados a Barrio, su similaridad es elocuente, se trata de un conjunto de construcciones delimitadas geográficamente por un tema o por una persona que simplemente creo ese espacio virtual. Dichos barrios son todos públicos. Pero hay de dos tipos: uno, de visita, que son los que crean usuarios, otro, los temáticos, que generalmente son espacios publicitarios o recreativos.

¿Cómo se llega a esos lugares? Los anuncios, antes citados, son precisamente la forma de acceder a ellos. Sobre la acera hay muchos anuncios que invitan a visitar alguno de estos espacios. Su función es acotar el espacio, pues resulta casi imposible recorrer toda la ciudad. Esto es importante, en el espacio virtual es posible trasladar el cuerpo grandes distancias en una brevedad de tiempo. Así, clickeando uno de estos anuncios es posible desplazarse.

Continuo caminando, las construcciones alejándonos más del centro de la ciudad, (porque hay un centro, ese centro esta dado por el lugar de acceso, el centro de la ciudad es donde se localiza el telepuerto, esto es para todos los mundos) son todas muy similares, en muchos de los casos conviven construcciones pequeñas con edificios muy grandes, de 5 pisos. En este momento encuentro dos anuncios que invitan a acceder, se trata de T.V Land, este espacio

está destinado para observar algunos canales en línea, que en este momento no están funcionando, sin embargo, lo que llama la atención son las dimensiones de las pantallas, las cuales son como de cine y se encuentran localizadas en un sólo espacio.

Otro de los espacios a los que se puede viajar a través de los anuncios es Fantasy City. Un espacio al que no pude acceder porque se requiere ciudadanía. Continuo caminando, estoy en la calle 108 N 1E, puedo ver a unos pasos de mí un auto color rojo púrpura, de unas dimensiones grandes, parecido a un modelo Ford LTD, a su alrededor hay cuatro turistas que en línea horizontal no permiten el paso del auto. Dichos avatares no entablan ningún diálogo. Esto último resulta algo importante de señalarlo. He encontrado que hay avatares que yo denomino “estándares”, es decir, que son parte de la programación, de la ambientación arquitectónica, éstos son creados por el *software* y generalmente están localizados en lugares como accesos a restaurantes, lugares de juego, o simplemente pueden andar caminando por ahí. Estos avatares pueden aparecer como turistas o vestidos de negro, hasta el momento sólo he visto avatares hombres. Son importantes, porque también hacen uso de los espacios, interactúan, aunque de manera silenciosa, en el último de los casos crean acciones y dotan de sentido a ciertos lugares, involucrándose con el entorno. Tal es el caso de la “Mansión Bright Age’s”, que se encuentra ubicada en la calle 10181 N y 1195 W. Sus construcciones son un tanto clásicas, columnas jónicas, corintias, muy altas. Las casas tienen grandes ventanales, casas que más bien parecen salones. A lo largo de este espacio territorial pasa en un nivel superior un puente, a través del cual se puede caminar observando los grandes caminos que comunican esta mansión, algunos pedazos de este puente son cristales. Aquí, los avatares son parte del programa, llama la atención como por sus grandes calles caminan cientos. Todos caminan juntos al mismo ritmo y se alejan en el horizonte, esta escena está ocurriendo permanentemente.

Otro lugar que resulta interesante es “Public Library” localizada en 21S y 5 W con vista S. Es un espacio con escasas construcciones, la mayor parte de este territorio son paredes grandes con anuncios. La construcción principal consta de un par de recintos donde lo único que se localiza son computadoras. Todos los ordenadores aparecen encendidos con la pantalla fuera de señal, pero al señalarla con el ratón, aparece información del contenido, es decir, remite al contenido. ¿Qué contienen estas computadoras, a qué nos remiten? Es importante, porque contienen no información sobre libros, que se supone deberían pues es un lugar llamado Library. Lo que contienen es información sobre publicidad. Así, se puede encontrar links a

las páginas electrónicas de CNN, Fox sport, Discovery channel, Chysler, Ford motor, Chevrolet, Tupperware, Avon, Paramount pictures, Pepsi, Visa, entre más.

Otros barrios aparecen determinados por otras temáticas, como por ejemplo el “School”. Donde no existen construcciones, todo el espacio es sólo de anuncios para tener un maestro que enseñé a construir, a resolver dudas, a conducirse en los mundos virtuales, en fin, sobre asuntos relacionados con los mundos. El servicio es un poco deficiente, pues los maestros son voluntarios y a veces no están en línea.

Un lugar más es el llamado “Duskbats Output Galaxy”. Este lugar se localiza en las calles 9539 N y 7499 E con vista a NW. El él las construcciones son similares a unos salones con salas, grandes ventanales y jardines por donde se puede transitar de un edificio a otro. La peculiaridad de este lugar es que en los salones, cuando uno los cruza se pierde la congruencia del espacio, aparecen colores, planetas girando, destellos de luces, y muchas estrellas. Al cruzar el espacio la sensación desaparece.

Resumiendo, el mundo Alpha world es inmenso, sería presuntuoso querer observar todos los lugares. Lo que resaltamos es que en todos ellos hay formas de interacción que aparecen mediadas por los espacios y los cuerpos, así como por la identidad disfrazada. Todos estos barrios están contruidos con esa finalidad, y en algunos se permite jugar más con la fantasía y el imaginario.

Como podemos ver, la relación con los avatares y el entorno es un tanto limitada, es decir, el entorno tiene inmensas posibilidades, en el sentido virtual que lo hemos definido anteriormente, por lo que los usuarios, a pesar de los muchos que puedan llegar a ser, calculamos que diario llagan a ser unos 1000 usuarios de los mundos, entre los que tendríamos que dividir en los 800 mundos y en horarios diversos en los que hacen uso. Por lo que para todo el espacio dispuesto a la interacción resulta excedido. Durante lo que he caminado difícilmente he visto avatares turistas y ciudadanos en muchos de los espacios. Hay zonas aún vírgenes. Y el espacio sigue creciendo.

Bibliografía

- ADAMS, Richard N. *La red de la expansión humana*. Ediciones de la Casa Chata, México. 1978.
- ANDERSON, Benedict. *Comunidades imaginadas. Reflexiones sobre el origen y la difusión del nacionalismo*. Fondo de Cultura Económica, México. 1993.
- AUGE, Marc. *El sentido de los otros*. Paidós, Barcelona. 1996.
- AUGE...-----: *Los no lugares. Espacios del anonimato. (Una antropología de la sobremodernidad)*. Gedisa, Barcelona. 2000.
- BAJTIN, Mijail M. *Yo también soy. (Fragmentos sobre el otro)*. Taurus, México. 2000.
- BARTLE, Richard. *Designing Virtual Worlds*. New Riders Games. 2003.
- BASSA, Joan y FREIXAS, Ramón. *El cine de ciencia-ficción (una aproximación)*. Paidós. España. 1993.
- BATESON, Gregory et al. *La nueva comunicación*. Editorial Kairós, Barcelona. 1984.
- BAUDRILLARD, Jean y GUILLAUME, Marc. *Figuras de la alteridad*. Taurus, México. 2000.
- BAUDRILLARD, Jean. *El crimen perfecto*. Anagrama, Barcelona. 1996.
- BAUDRILLARD... -----: *De la seducción*. Cátedra, Madrid. 1989.
- BAUDRILLARD...-----: *Pantalla total*. Anagrama, Barcelona. 1995.
- BERIAIN, Josetxo y LANCEROS, Patxi (Comps.) *Identidades culturales*. Universidad de Deusto. España. 1996.
- BOURDIEU, Pierre. *Les trois états du capital culturel*. Actes de la Recherche en Sciences Sociales, núm. 30, pp. 3-6.
- BRETON, Philippe y Serge Proulx. *La explosión de la comunicación*. Ediciones Civilización, Barcelona. 1990.
- BROWN, Peter. *The body and society*. Columbia University Press, New York. 1988.
- BRUCE, Damer. *Avatars. Exploring and building virtual worlds on the internet*. Peachpit Press. 1997.
- BRUMMETT, Barry. *Rhetoric in popular culture*. Publisher: Bedford/st Martins. 1993.
- BRUNER, Jerome. *Realidad mental y mundos posibles*. Editorial Gedisa, Barcelona. 1998.
- BUKATMAN, Scott. *Terminal identity: the virtual subject in postmodern science fiction*. Edit. Duke University Press. 1993.
- CADOZ, Claude. *Las realidades virtuales*. Editorial Debate, Madrid. 1995.
- CAETANO, Gerardo. *Los cambios de nuestras relaciones con el tiempo. Recuerdos del futuro*. Montevideo, Brecha. 1998.
- CARRIZOSA et al. *Cuerpo: significaciones e imaginarios*. UAM-X, México. 1999.

- CASSIRER, Ernst. *Esencia y efecto del concepto de símbolo*. Fondo de Cultura Económica, México. 1975.
- CASSIRER...-----: *Filosofía de las formas simbólicas*. Fondo de Cultura Económica, México. 1971.
- CASTELLS, Manuel. *La ciudad informacional*. Alianza Editorial, Madrid. 1995.
- CASTELLS, Manuel. *La galaxia internet*. 2000.
- CATELLS...-----: *La sociedad red*. S, XXI, México (III volúmenes). 1999.
- CAZENEUVE, Jean. *La sociedad de la ubicuidad*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona. 1978.
- CHARTIER, Roger. *El mundo como representación*. Editorial Gedisa, Barcelona. 1992.
- CHOMSKY, Noam. *Ilusiones necesarias*. Libertas-Prodhuft, Madrid. 1992.
- CHOZA, J y Choza, P. *Ulises, un arquetipo de la existencia humana*, Ariel, Barcelona. 1996.
- CLARK, Andy. *Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence*. Oxford University Press. NY. 2003.
- CRANG, Mike and Phil, and MAY, Jon. *Virtual Geographies: Bodies, Space and Relations (Studies in Culture and Communication)*. Routledge. NY. 1999.
- DABAS, Elina y Denise Najmanovich (compiladoras). *Redes. El lenguaje de los vínculos*. Paidós, Buenos Aires. 1995.
- DAMER, Bruce. *Avatars: exploring and building virtual worlds on the internet*. Peachpit Press. 1997.
- DAVARA Rodríguez, Miguel Ángel. *De las autopistas de la información a la sociedad virtual*. Aranzadi Editorial, Navarra. 1996.
- DE CERTEAU, Michel. *La invención de lo cotidiano. I Artes de hacer*. Universidad Iberoamericana. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, México. 2000.
- DE SOLA POOL, Ithiel. *Tecnología sin fronteras*. Fondo de Cultura Económica, México. 1993.
- DEBRAY, Régis. *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en occidente*. Paidós, Barcelona. 1994.
- DELEUZE, Gilles y Félix Guattari. *El anti-edipo*. Ediciones Paidós, Barcelona. 1985.
- DELEUZE...-----: *Mil mesetas*. Pre-textos. Valencia. 1988.
- DELEUZE...-----: *Rizoma*. Ediciones Coyoacán. México. 2000.
- DELGADO, J y GUTIÉRREZ, J. *Métodos y técnicas cualitativas de investigación en ciencias sociales*. Síntesis. Madrid. 1999.
- DERRIDA, Jacques. *La diseminación*. Editorial Fundamentos, Madrid. 1975.
- DERRIDA...-----: *Papel Máquina*. Trotta. España. 2003.
- DERY, Mark. *Velocidad de escape. La cibercultura en el fin de siglo*. Siruela, España. 1998.
- DIDI-HUBERMAN, George. *Phasmes. Essais sur L'apparition*. Minuit. Paris. 1998.
- DIDI-HUBERMAN....-----: *Lo que vemos lo que nos mira*. Manantial. Buenos Aires. 1997.
- ELIADE Mircea. *Mito y realidad*. Kairos, Barcelona. 1999.

- ELIADE, Mircea. *Imágenes y símbolos*. Taurus. España. 1999.
- FEATHERSTONE, Mike y Roger Burrows (editores). *Cyberspace, cyberbodies, cyberpunk. Cultures of technological embodiment*. Sage, Thousand Oaks. 1995.
- FELL, Daniel. *El advenimiento de la sociedad post-industrial*. Alianza Universidad, Madrid. 1994.
- FLORES Olea, Víctor y Rosa Elena Gaspar de Alba. *Internet y la revolución cibernética*. Océano, México. 1997.
- FORESTER, Tom. *Sociedad de alta tecnología*. Siglo Veintiuno Editores, México. 1992.
- FOUCAULT, Michel. *Hermenéutica del sujeto*. Altamira, La plata, Argentina. 1996.
- FRIED Shnitman, Dora (editora). *Nuevos paradigmas, cultura y subjetividad*. Paidós, México. 1994.
- FROSCH, Sthephen. *Identity*. In A. Bullock and S. Trombley (eds) *The new Fontana Dictionary of Modern Thought*. HarperCollins, London. 1999.
- GALINDO Cáceres, Jesús. *Políticas, cultura y comunicación*. Universidad Iberoamericana León, León. 1995.
- GARCÍA Noblejas, Juan José. *Comunicación y mundos posibles*. EUNSA, Pamplona. 1996.
- GEERTZ, Clifford. *La interpretación de las culturas*. Gedisa, Barcelona. 2000.
- GIDE André. *Teseo*. Debolsillo, España. 2001.
- GÍMENEZ, Gilberto y GENDREAU, Mónica. *Efectos de la globalización económica y cultural sobre las comunidades tradicionales en México*. Revista Mexicana de Sociología, vol.63, núm. 4, pp.111-140.
- GÍMENEZ, Gilberto. *Materiales para una teoría de las identidades sociales*, en: José Manuel Valenzuela Arce, (coord.), *Decadencia y auge de las identidades*, México Norte: El Colegio de la Frontera Norte / Plaza y Valdés. 2000.
- HABERMAS, Jürgen. *Teoría de la acción comunicativa I y II*. Taurus, Madrid. 1987.
- HALLIDAY, M. A. K. *El lenguaje como semiótica social*. Fondo de Cultura Económica, México. 1982.
- HAWTHORN, Geoffrey. *Mundos plausibles, mundos alternativos*. Cambridge University Press, Cambridge. 1995.
- HAYLES, Katherine. *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature and informatics*. University of Chicago Press. 1999.
- HEIM, M. *The Metaphysics of Virtual Reality*. Nueva York, Oxford University Press, 1994.
- HEINSENEERG, W. et al. *Cuestiones cuánticas*. Editorial Kairós, Barcelona. 1986.
- HOBBSFAWN, Eric. *Historia del siglo XX*. Editorial Crítica, Barcelona. 1995.
- HORROCKS, Christopher. *Marshall McLuhan y la realidad virtual*. Gedisa. España. 2004.
- IBÁÑEZ, Jesús. *Por una sociología de la vida cotidiana*. Siglo Veintiuno de España, Madrid. 1994.
- JAMESON, Frederic. *Teoría de la postmodernidad*. Editorial Trotta, Madrid. 1996.
- JONES, Steven G. (editor). *Cybersociety*. Sage, Thousand Oaks. 1995.

- KAKU, Michio. *Hiperespacio*. Editorial Crítica, Barcelona. 1996.
- LAMO DE ESPINOSA, Emilio. *La sociedad reflexiva*. Centro de Investigaciones Sociológicas y Siglo Veintiuno de España, Madrid. 1990.
- LANDOW, George P. *Hipertexto*. Paidós, Barcelona. 1995.
- LANDOWSKI, Eric. *La sociedad figurada*. Fondo de Cultura Económica y Universidad Autónoma de Puebla, México. 1993.
- LE BRETON, David. *Antropología del cuerpo y la modernidad*. Nueva visión. Buenos Aires. 2002.
- LE BRETON...-----: *La sociología del cuerpo*. Nueva Visión. Buenos Aires. 1999.
- LE BRETON...-----: *Las pasiones ordinarias. Antropología de las emociones*. Nueva visión. Buenos Aires. 1999.
- LE GOFF, J., R. Chartier y J. Revel (dirección). *La nueva historia*. Diccionarios del saber moderno. Mensajero, Bilbao. 1998.
- LEENHARDT, Maurice. *Do kamo*. París. Gallimard. 1947.
- LEVINAS, Emmanuel. *La huella del otro*. Taurus, México. 2000.
- LEVINAS... -----: *Humanismo del otro hombre*. Caparrós Editores, Madrid. 1998.
- LEVINAS...-----: *Totalidad e infinito. Ensayo sobre la exterioridad*. Ediciones Sígueme, Salamanca. 1987.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. *El pensamiento salvaje*. Fondo de Cultura Económica (breviarios), México. 1962.
- LÈVY, Pierre. *¿Qué es lo virtual?* Paidós, Barcelona. 1999.
- LOTMAN, Iuri et al. *Semiótica de la cultura*. Editorial Cátedra, Madrid. 1979.
- LOTMAN, Iuri. *Semiosfera III*. Cátedra, España. 1995.
- LOURAU, René. *El análisis institucional*. Amorrortu Editores, Buenos Aires. 1994.
- LUHMANN, Niklas. *Sistemas sociales. Lineamientos para una teoría general*. Universidad Iberoamericana-Alianza Editorial, México. 1991.
- LUNENFELD, Peter. *The digital dialectic: new essays on new media*. The Mit Press. London. 2000.
- MAALOUF, Amin. *Identidades asesinas*. Alianza editorial. España. 1999.
- MAFFESOLI, Michel. *El tiempo de las tribus*. Icaria, Barcelona. 1990.
- MANDELBROT, Benoit. *Los objetos fractales*. Tusquets, Barcelona. 1996.
- MANOVICH, Lev. *La estética de los mundos virtuales*. Revista el Paseante. La revolución digital y sus dilemas. N° 27-28. Año 1998. pp. 93-99.
- MARTIN BARBERO, J. y Armando Silva (compiladores). *Proyectar la comunicación*. TM Editores, Santa Fe de Bogotá. 1997.
- MARTÍNEZ Michelez, Miguel. *El paradigma emergente*. Gedisa, Barcelona. 1993.
- MATTELART, Armand y Michele Mattelart. *Historia de las teorías de la comunicación*. Paidós, Barcelona. 1997.

- MATURANA, R. Humberto. *La realidad: ¿objetiva o construida?* Anthropos-UIA-ITESO, Barcelona. 1996.
- MAUSS, Marcel. *Sociología y antropología*. Tecnos. Madrid. 1979.
- MCLUHAN, Marshall y B.R. Powers. *La aldea global*. Editorial Gedisa, México. 1991.
- MCLUHAN, Marshall. *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*. Diana. México. 1969.
- MCLUHAN, Marshall. *La galaxia Gutenberg*. Aguilar. España. 1969.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenología de la percepción*. Ediciones Península, Barcelona. 2000.
- MIEGE, Bernard. *El pensamiento comunicacional*. Universidad Iberoamericana-Cátedra UNESCO de comunicación, México. 1996.
- MORIN, Edgar. *Introducción al pensamiento complejo*. Editorial Gedisa, Barcelona. 1996.
- MORLEY, David. *Televisión, audiencias y estudios culturales*. Amorrortu Editores, Barcelona. 1996.
- MUÑOZ, Blanca. *Teoría de la pseudocultura*. Editorial Fundamentos, Madrid. 1995.
- NAVARRO, Pablo. *El holograma social*. Siglo XXI Editores, Madrid. 1994.
- NEGROPONTE, Nicholas. *Ser digital*. Atlántida-Océano. México. 1996.
- NICOLIS, Grégoire e Ilya Prigogine. *La estructura de lo complejo*. Alianza Universidad, Madrid. 1994.
- NOCHLIN, Linda. *The body in pieces*. London, Thames and Hudson. 1994.
- NORA, Dominique. *La conquista del ciberespacio*. Editorial Andrés Bello, Barcelona. 1997.
- OSULLIVAN, Tim et al. *Conceptos clave en comunicación y estudios culturales*. Amorrortu Editores, Buenos Aires. 1997.
- PACEY, Arnold. *La cultura de la tecnología*. Fondo de Cultura Económica, México. 1990.
- PALMER, Harry. *Living deliverately: the discovery and development of avatar*. Edit. Star's Edge International. 1994.
- PAZ, Octavio. *Los signos en rotación y otros ensayos*. Editorial Alianza, Madrid. 1971.
- PAZ...-----: *Apariencia desnuda. La obra de Marcel Duchamp*. Ediciones Era. México. 1978.
- PAZ...-----: *Claude Lévi-Strauss o el nuevo festín de Esopo*. Joaquín Mortis, México. 1992.
- PAZ...-----: *Un más allá erótico*. Vuelta. México. 1993.
- PEIRCE, Charles S. *El hombre, un signo*. Editorial Crítica, Barcelona. 1988.
- PISCITELLI, Alejandro. *Ciberculturas*. Paidós, Barcelona. 1995.
- PLATÓN. *Los diálogos de Platón*. Porrúa. México. 1979.
- PLOTINO. *Eneadas*. UNAM. México. 1988.
- QUEAU, Philippe. *Lo virtual. Virtudes y vértigos*. Paidós, Barcelona. 1995.

- RAFESSTIN, Claude. *Pour une géographie du pouvoir*. París : Libraires Techniques (LITEC). 1979.
- RAMÍREZ, Juan Antonio. *Corpus Solus*. Siruela. España. 2003.
- RHEINGOLD, Howard. *La comunidad virtual*. Gedisa, Barcelona. 1996.
- RHEINGOLD...-----: *Realidad virtual*. Gedisa, Barcelona. 1993.
- RICO, Bovio Arturo. *Las fronteras del cuerpo*. Joaquín Mortiz, México. 1980.
- RIFKIN, Jeremy. *El fin del trabajo*. Editorial Paidós, México. 1996.
- SACÉN, Contreras Fernando. *La realidad en proceso de ser real*. UAM- Xochimilco. México. 2003.
- SALABERT, Peret. *Pintura endémica, cuerpo succulento*. LAERTES. España. 2003.
- SÁNCHEZ, Antulio. *Territorios virtuales*. Taurus, México. 1997.
- SANTANCARGELI, Paolo. *El libro de los laberintos*. Siruela. España. 1999.
- SEGALEN, Victor. *Ensayo sobre el exotismo*. F.C.E. Cuadernos de la gaceta, México. 1989.
- SERRES Michel. *Atlas*. Cátedra. 1995.
- SHELDRAKE, Rupert. *La presencia del pasado*. Editorial Kairós, Barcelona. 1990.
- SHIELDS, Rob (editor). *Cultures of internet*. Sage, Thousand Oaks. 1996.
- SILVERSTONE, Roger y Eric Hirsh (editores). *Los efectos de la nueva comunicación*. Bosch Comunicación, Barcelona. 1996.
- SIMMEL, Georg. *Sociología. Estudios sobre las formas de socialización (II tomos)*. Alianza Universidad, Madrid. 1986.
- SLUZKI, Carlos E. *La red social: frontera de la práctica sistémica*. Editorial Gedisa, Barcelona. 1996.
- SPECK, Ross y Carolyn Attneave. *Redes familiares*. Amorrortu Editores, Buenos Aires. 1990.
- SPEZ, Lucien. *Crítica de la comunicación*. Amorrortu, Buenos Aires. 1995.
- STEINER, George. *Presencias reales*. Destino. España. 1991.
- STRINATI, Dominic. *An introduction to Theories of popular culture*. Routledge, London. 1995.
- SUSTAITA, Antonio. *Análisis de la relación cuerpo-ciudad en el cine de ciencia-ficción*. Tesis maestría. FCPyS. UNAM. 2002.
- SUSUTAITA, Antonio. *Entre el silencio y la palabra: el cuerpo en el arte contemporáneo*. Tesis inédita de doctorado. Universidad Complutense. Madrid. 2004.
- TALENS, Jenaro. *Escritura contra simulacro: el lugar de la literatura en la era electrónica*. Valencia, Centro de Semiótica y Teoría del Espectáculo, Universitat de Valencia y Asociación Vasca de Semiótica. 1994.
- TALENS...-----: *El sujeto vacío*. Frónesis, Cátedra y Universitat de Valencia. 2000.
- THOM, René. *Estabilidad estructural y morfogénesis*. Editorial Gedisa, Barcelona. 1987.
- THOMPSON, John B. *Ideología y cultura moderna*. UAM-X., México. 1993.

- TONIES, Ferdinand. *Comunidad y asociación*. Ediciones Península, Barcelona. 1979.
- TURKLE, Sherry. *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de internet*. 1997.
- URIZ Peman, María Jesús. *Personalidad, socialización y comunicación*. Libertarias-prodhufi, Madrid. 1993.
- VARELA, Francisco. *Conocer*. Editorial Gedisa, Barcelona. 1990.
- VATTIMO, Gianni. *El sujeto y la máscara*. Ediciones Península, Barcelona. 1989.
- VERON, Eliseo. *La semiosis social*. Gedisa, Barcelona. 1987.
- VILLASANTE, Tomás R. *Las democracias participativas*. Ediciones Hoac, Madrid. 1995.
- VIRILIO, Paul. *El arte del motor*. Ediciones Manantial, Buenos Aires. 1996.
- VIRILIO...----- *La velocidad de la liberación*. Ediciones Manantial, Buenos Aires. 1995.
- VIRILIO...-----: *Estética de la desaparición*. Anagrama, Barcelona. 1998.
- VIRILIO...-----: *La bomba informática*. Cátedra, Madrid. 1999.
- VIRILIO...-----: *La máquina de visión*. Cátedra, Madrid. 1998.
- VON BEYME, Klaus. *Teoría política del siglo XX*. Alianza Universidad, Madrid. 1994.
- VON FOERSTER, Heinz. *Las semillas de la cibernética*. Gedisa, Barcelona. 1991.
- WAGENSBERG, Jorge. *Ideas sobre la complejidad del mundo*. Tusquets Editores, Barcelona. 1994.
- WALLERSTEIN, Emmanuel. *El moderno sistema mundial*. Siglo Veintiuno Editores, México. 1987.
- WALTERS, Marianne et al. *La red invisible*. Paidós, Buenos Aires. 1991.
- WATZLAWICK, Paul y Peter Krieg (compiladores). *El ojo del observador*. Gedisa, Barcelona. 1994.
- WHITE, L.A. *La ciencia de la cultura. Un estudio sobre el hombre y la civilización*. Paidós, Barcelona. 1982.
- WIENER, Norbert. *Cibernética*. Tusquets editores, Barcelona. 1985.
- WOODWARD Kath. *The formation of identity*. In Kath Woodward (editor) *Questioning Identity: gender, class, nation*. Routledge. 2004.
- WOODWARD...-----: *Identity and difference (cultura, media & identities)*. Sage publications. 1997.

Hemerografía electrónica

- BIOCCA, Frank. *The Cyborg's Dilemma: progressive embodiment in virtual environments*. JCMC. Michigan State University. 1997. www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue2/biocca2.html (consultado 2004).
- GALLEGO Carrasco Inmaculada/ LIRÓ Escribano Pilar. *La construcción identitaria y las nuevas tecnologías a distancia. Aprender a vivir "en la pantalla"*. CICA. [www.cica.es/aliens/gittcus/identidad%20\(Alumnas\).doc](http://www.cica.es/aliens/gittcus/identidad%20(Alumnas).doc) (consultado 2004).

GÍMENEZ, Gilberto. *Materiales para una teoría de las identidades sociales*. Página personal del autor. www.gimenez.com.mx (Consultado 2004).

GÍMENEZ...-----: *Cultura, identidad y metropolitano global*. Página personal del autor. www.gimenez.com.mx (Consultado 2004).

LOMBARD, Matthew y Ditton Theresa. At the heart of it all: the concept of presence. JCMC 3 (2) September 1997. <http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue2/lombard.html> (Consultado en 2004).

MILLER, Hugh. *The presentation of self in electronic life: Goffman on the internet*. CyberPsychology. <http://ess.ntu.ac.uk/miller/cyberpsych/goffman.htm> (Consultado 2004).

SILVIERA Machado Cristina. *Representación, identidad, virtualidad. Consideraciones acerca de los más recientes fenómenos de la industria cultural*. ALAIC. www.eca.usp.br/associa/alaic/congreso1999/2gt/Ada%20Cristina.doc (consultado 2004).

SKAGESTAD, Peter. *Peirce, Virtuality, and Semiotic*. University of Massachusetts. <http://www.bu.edu/wcp/Papers/Cogn/CognSkag.htm>. (Consultado 2004).

TIRADO, Javier Francisco y GALVÉZ Anna. *Comunidades virtuales, ciborgs y redes sociotécnicas: nuevas formas de interacción social*. REVISTA DIGITAL D'HUMANITATS, 2000. http://www.uoc.edu/humfil/articles/esp/tiradogalvez0302/tiradogalvez0302_imp.html. 2000 (Consultado en 2004).

TALAMO, Alessandra and LIGORIO, Beatrice. *Identity in the cyberspace: the social construction of identity. Through on-line virtual interactions*. 1st Dialogical Seft conference, Nijmegen (NL). 2000. <http://www.activeworlds.com/edu/research/identity.pdf> (Consultado 2004).

LIZAMA, Jorge. *Entornos perdidos en la red*. Originalmente en Ciberlandia. UNAM, México 2001. Actualizado en página personal del autor. www.jorgelizama.tk (Consultado 2004).