

Sobre el cuerpo en lo virtual.

Amalia De La Merced Passerini.

Cita:

Amalia De La Merced Passerini (2012). *Sobre el cuerpo en lo virtual*. VII Jornadas de Sociología de la UNLP. Departamento de Sociología de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, La Plata.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-097/499>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eRxp/NZf>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/ar>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

SOBRE EL CUERPO EN LO VIRTUAL.

Autor: Lic. Amalia de la Merced Passerini.

Facultad de Psicología. Universidad Nacional de La Plata.

amalia.passerini@gmail.com

El presente trabajo se inscribe en la investigación que realizo en el marco del Doctorado en Psicología de la Universidad Nacional de La Plata, titulada "El cuerpo desde una perspectiva psicoanalítica en identidades virtuales creadas por adolescentes".

En este escrito se propone la exploración de ciertos aspectos inherentes a la experiencia virtual para luego introducir la pregunta por la especificidad del cuerpo en los entornos digitales a partir del psicoanálisis.

En las últimas décadas el impacto de la penetración de la tecnología en la cotidianeidad de las personas ha sido objeto de análisis de la academia e incluso ha dado origen a nuevos campos disciplinares como la Filosofía de la Ciencia y Tecnología. Internet, una red descentralizada que conecta sujetos de todas las latitudes del planeta, se ha vuelto vehículo de vínculos on-line entre estos. La creación de la World Wide Web a fines de los 80' y principios de los 90' representa para algunos autores el comienzo de una nueva era histórica, la era de la información solidaria de la sociedad postindustrial (Sivilia: 2010).

Con la creación de la Web surgieron las primeras comunidades digitales como The Well que reunía a un grupo de ecologistas allá por los años 90'. Luego aparecerían los primeros mundos virtuales llamados MUD (dominios de múltiples usuarios) entre los se pueden destacar, Hábitat, City Space, The Palace. Los MUD ponían en juego una serie de recursos tecnológicos que operando de interfaz entre los sujetos permitían la conexión en tiempo real. Más tarde llegaría el emblemático SecondLife que cuenta actualmente con más de treinta millones de usuarios, éste mundo virtual es globalmente reconocido por su historia y por la diversidad de actividades que ofrece. Sherry Turkle, en una obra paradigmática de la crítica social de la ciencia y la tecnología, estudió la escena virtual a partir de sus implicancias en la subjetividad. *The Second Self: Computers and the human spirit*, que ha sido considerada el primer trabajo de campo sobre el ciberespacio. En él, la autora analizaba, entre otros temas, los posibles desdoblamientos del yo. En sus obras posteriores trabajó sobre consecuencias de la era de Internet sobre la identidad de los sujetos contemporáneos (Turkle: 1984, 1995).

Dentro de las comunidades digitales es posible crear y asumir identidades virtuales. Una identidad virtual puede ser simplemente un *Nick* (nombre o frase con el que un usuario se designa). La versión más desplegada de una identidad virtual es un *Avatar*, que responde a la acepción de reencarnación según el Diccionario de la Real Academia Española.

Ahora bien, antes de preguntarnos por la identidad virtual y el cuerpo, exploremos la categoría realidad virtual y algunas características de la experiencia en estos entornos.

La noción “realidad virtual” ha sido interpretada como un oxímoron en tanto reúne en sí misma dos términos intrínsecamente opuestos. Si definimos la realidad como aquello que posee existencia efectivamente, la realidad virtual debería designar entonces: la simulación, producida por recursos informáticos, de esa realidad.

Existe una diferencia fundamental entre todas las posibilidades históricas del orden de la representación, tributarias de una cultura de la apariencia, y las nuevas formas de lo que se ha designado como cultura de la simulación. Desde la alegoría de la caverna de Platón hasta el surgimiento del cine moderno, se trataba de representar, de volver a presentar. Lo virtual inaugura una nueva cultura de la simulación donde la hipertrofia de la imagen está en el centro de la escena (Sivilia: 2010). Esto es lo que Quéau Philippe plantea respecto de lo virtual como piedra de toque de nuestro sentido de la realidad, “*Antes girábamos alrededor de imágenes, ahora vamos a girar dentro de ellas (Quéau: 1995)*”. En la misma línea encontramos a Baudrillard cuando postula el asesinato de la realidad diciendo que “*es como si las cosas hubieran engullido su espejo y se hubieran convertido en transparentes para sí mismas (Baudrillard, 1996)*”.

A continuación recorreremos los aspectos relevantes de la experiencia virtual que dan cuenta de la especificidad de la simulación.

En lo virtual el tiempo es “tiempo real”. El terreno tecnológico plantea al tiempo real vinculándolo a las fracciones de segundo que tarda una aplicación en ejecutar una orden. Profundamente ligado al éxito de la interactividad, en tanto diseño de “*navegación entre pantallas en las que el usuario siente que realmente controla y maneja una aplicación (Guillen: 2003)*”, el tiempo real queda definido a partir de la sensación, de la percepción del usuario. No importará tanto si son centésimas o milésimas de segundo en las que la aplicación ejecuta una tarea, sino que sea lo suficientemente rápida para ser percibida como instantánea.

Esto se puede verificar claramente en un procesador de texto, en el cual cuando se aprieta la letra “a” en el teclado, ésta aparece en la pantalla. Si esto se logra en tiempo real significa que no se percibe que entre lo primero y lo segundo hay una mediación tecnológica. Al igual que cuando se guardan archivos en el escritorio o carpetas de la computadora, se pierde la diferencia entre quien da la orden de guardar el archivo y la mediación que se ocupa de ejecutarla.

En los mundos virtuales todo es automático, no hay capacidad de espera exigida a los usuarios. Acorde a la inmediatez de la época, la sala de ingreso a un mundo virtual puede alojar simultáneamente a miles de usuarios sin que ninguno de ellos deba hacer una fila o esperar a ser atendido. El tiempo en lo virtual no acontece del mismo modo que el tiempo lineal cronológico. Los personajes no envejecen. Si un adolescente crea un avatar anciano, éste será ágil y no sufrirá los “achagues” de su edad que lo llevarían a la muerte. El avatar no necesita tampoco dormir o comer. Resulta interesante constatar cómo condiciona esta lógica temporal de la que participa el avatar, a su creador, quien pegado a la pantalla se debate entre seguir dentro del mundo virtual o ceder a las necesidades de la autoconservación (comer o dormir). En respuesta al mandato de conectividad permanente, algunas personas permanecen conectadas hasta cuando duermen.

Si nos preguntamos por el espacio virtual, encontramos que no responde a las leyes de la geometría euclidiana, uno de cuyos axiomas es la tridimensionalidad. En lo virtual es posible en fracción de segundos viajar de un espacio a otro. Se pueden apreciar, transparencias, atravesamientos y superposiciones sutiles entre dos objetos virtuales. Cuando observamos una simulación, descubrimos que los objetos no participan de la misma espacialidad que los de la vida real, en la que los cuerpos de la física se rozan y chocan en su materialidad. Si retomamos el ejemplo de la sala de ingreso a un mundo virtual, caemos en la cuenta de que aunque miles de usuarios habiten la sala en el mismo instante, esta no se colmará jamás.

Otra de las características inherentes a lo virtual es la ausencia de resto. Así como no quedan huellas de las letras borradas en un procesador de texto, un avatar no tiene cicatrices de un parto o una pelea. En los juegos en red por ejemplo, los vehículos y las armas se reparan sin quedar señales de los accidentes y roturas.

Finalmente podemos mencionar la inmersión como un aspecto esencial de lo virtual. Desde los primeros simuladores de vuelo de los años 80’ hasta los actuales desarrollos 3D, han ido

avanzando a pasos agigantados los grados de inmersión física en los entornos virtuales (Díaz Estrella: 2011).

La inmersión es una noción clave en tanto conlleva la necesidad de introducirse en el mundo virtual. Sumergirse en el mundo virtual implica a la vez, la puesta en juego de un cuerpo. Llegamos entonces a nuestra pregunta ¿Cuál es la especificidad de este cuerpo?

El diseño del cuerpo del avatar está en manos del usuario que lo crea. Es sumamente interesante explorar la sutileza y cuidado con el que elaboran algunos personales. El género, la edad y la apariencia del personaje son delineados en cada avatar a partir del despliegue de las fantasías. En algunos mundos virtuales hay distintos cuerpos de avatares pret a porter, diseñados por un programador. Estos cuerpos listos para usar, tienen diferentes estilos y se pueden modificar a elección del usuario.

Encontramos plasmadas en el cine diferentes versiones de la fantasía de control de un “cuerpo otro”. Por ejemplo en *Gamer* dirigida por Nevelidine y Taylor, cuyo sugerente slogan reza “*Who’s playing you?*”, prisioneros reales son utilizados como avatares para pelear en batallas hasta morir a cambio de obtener su libertad si sobreviven treinta jugadas. En este film un mundo virtual *The society* muestra como una mujer es controlada por un hombre hiperobeso sentado frente a la pantalla en una silla de ruedas. En la misma línea, la taquillera *Avatar* de James Cameron, muestra como la mente de un parapléjico es trasladada al cuerpo de un avatar mientras él se permanece estático en una cabina de enlace.

Lo más interesante de estas metáforas del cine es que escenifican un salto infranqueable entre lo real y lo virtual. En ambas películas, el cuerpo del avatar es un cuerpo real, no virtual. En la primera, el cuerpo de una persona (dentro del juego) es controlado por otra (el jugador), en la segunda, el cuerpo del avatar se ha creado con tejidos vivos a partir de la información genética de quien lo controla.

En los dos Films se puede asimismo pensar al cuerpo del jugador como un resto del juego, casi un obstáculo a sortear.

Este salto infranqueable entre lo real y lo virtual es lo que llamo la *promesa digital*. El cuerpo del avatar simula al del sujeto que es su creador. La promesa digital consiste en sostener la posibilidad de equivalencia entre cuerpos ontológicamente diferentes. En primer lugar, el cuerpo del avatar cuya materialidad es la del código binario simula al cuerpo biológico del

sujeto que lo ha creado. En segundo lugar, nuestra hipótesis es la de otro cuerpo, marcado por significantes, efecto de la palabra.

Es posible postular que el cuerpo en lo virtual es solidario del cuerpo como el psicoanálisis lo conceptualiza, un cuerpo dicho (Lacan: 1975). No nos interesa el cuerpo del sujeto sentado frente a la pantalla, sino el que se juega dentro de ella.

Intentamos tensar la noción de sustancialización clásica del cuerpo, en tanto *res extensa* cartesiana, que ha tenido resonancias en todos los campos disciplinares que se preguntan por el cuerpo.

En relación al cuerpo visto como tridimensional, resulta interesante recorrer algunos de los 58 indicios sobre el cuerpo de Jean-Luc Nancy. Por ejemplo:

“La etimología de poseer se encontraría en la significación de estar sentado encima. Estoy sentado sobre mi cuerpo, niño o enano subido a los ojos de un ciego. Mi cuerpo esta sentado sobre mi, aplastándome bajo su peso”.

“Un cuerpo es largo, ancho, alto y profundo: todo eso en más o menos gran tamaño. Un cuerpo es extenso. Toca de lado a otros cuerpos. Un cuerpo es corpulento, incluso cuando es flaco”.

“Un cuerpo es material. Es aparte. Distinto de otros cuerpos. Un cuerpo empieza y termina contra otro cuerpo. Incluso el vacío es una especie muy sutil de cuerpo (Nancy: 2007)”.

Se puede reconocer que se está planteando al cuerpo como *res extensa*, en su espesor, como tridimensional (largo, ancho, alto). Lo que se contrapone a la noción de cuerpo como cuerpo dicho.

Encontramos por otra parte, la dimensión biopolítica del cuerpo que se puede rastrear en la literatura científica actual como una constante. *“Todos los trabajos que versan sobre el post modernismo coinciden en destacar cómo el cuerpo a pasado a ser una preocupación fundamental para el hombre contemporáneo (Resfeld: 2004)”.* Los autores destacan que el cuerpo ocupa el centro del escenario. *“Se ha reemplazado al sujeto por su cuerpo, este no es*

el cuerpo propio. La relación con la biología natural, con el cuerpo de los sentidos y los placeres, de las pulsiones y los deseos básicos está quebrada (Walder: 2004)”.

Ha cambiado la relación al cuerpo. Un cuerpo considerado como propiedad para un yo (aunque se lo identifique como sujeto desde un error de nominación). Un cuerpo sobre el cual se puede decidir. Cuerpo que en lugar de ser vestido, disfrazado, cubierto, como antaño, es ahora más que nunca, tatuado y agujereado (piercings), está sujeto a modificaciones a nivel del órgano, es transplantado, se le injertan prótesis a fines que pueden tener que ver con la salud o con el desafío al paso del tiempo (implantes).

Como dice Slavoj Žižek *“No es raro que Stephen Hawking se esté convirtiendo en uno de los íconos de nuestro tiempo: la mente de un genio (o eso se nos dice) en un cuerpo que se halla casi totalmente mediatizado, un cuerpo que depende de toda clase de prótesis (Žižek: 2006)”.*

En las llamadas las comunidades virtuales, los cibernautas circulan por una ciudad virtual, compran objetos virtuales con dinero virtual, se conectan con otros y hasta tienen trabajos que cuidar y mascotas que alimentar. Estos entornos simulan algo que no existe en ninguna materialidad.

Ahora bien, admitir que la única sustancia de la que está constituido el cuerpo de un personaje virtual es un código binario (combinatoria de ceros y unos), y aún así constatar que la creación de una identidad virtual tiene consecuencias psíquicas, nos lleva a postular el cuerpo en lo virtual como un cuerpo desustancializado.

Este cuerpo desprendido de la sustancia, no coincide con la res extensa y es el mismo cuerpo que se juega en los entornos virtuales.

Juan David Nasio en su texto *Los gritos del cuerpo*, donde trabaja específicamente sobre las afecciones psicósomáticas define así el cuerpo para el psicoanálisis:

“Para nosotros, el cuerpo no es carnal. El cuerpo es un cuerpo que pasea, un cuerpo estallado, que nos es exterior. El cuerpo para el psicoanálisis, en relación con lo psíquico, es el que el sujeto lleva en sus brazos. Tenemos que aceptar esta imagen. Y a ese cuerpo lo perdemos y lo recuperamos. Es un cuerpo del entre-dos, del intervalo (Nasio: 2008)”

El cuerpo en el entre-dos, se puede rastrear en una identidad virtual en tanto es necesario prescindir de la sustancialización para el psicoanálisis. En el personaje se encarna una posición subjetiva.

Asimismo el cuerpo para el psicoanálisis es un cuerpo cuya historia libidinal comenzó antes de la concepción, en las palabras de los otros que pueblan la genealogía de cada sujeto y cuya nominación permanecerá en la lápida que lo haga perdurar.

Allá por el año 1923 Freud decía que las neurosis suelen aparecer con distintas vestiduras: demonológicas, hipocondríacas e histéricas (Freud: 1923). Resulta interesante tensar nuestras categorías teóricas y poner a prueba las herramientas clínicas para dar respuesta a las presentaciones actuales en las que la tecnología se hace escuchar.

En la presentación de la mesa “Modos del cuerpo” encontré una formulación muy cercana a la que postulo en mi investigación, espero que la misma sea una posibilidad de diálogo entre nuestros trabajos.

BIBLIOGRAFÍA

- BAUDILLARD, Jean (1995). *El crimen perfecto* (Traducción de Joaquín Jordá), Barcelona, Anagrama, 2006.
 - CAMERON, James, dir. *Avatar*. 20th Century Fox, 2009. Film.
- DIAZ ESTRELLA, Antonio (2011): «Inmersión mental y realidad virtual», en *Uciencia*, 6, págs. 30-33.
- FREUD, Sigmund: *Obras Completas*, Buenos Aires, Amorrortu Editores, 1976-79, (traducción de José L. Etcheverry)
 - «Psicología de las masas y análisis del yo» (1921), Tomo XVIII, págs. 63-136.
 - «Una neurosis demoníaca en el siglo XVII » (1922), Tomo XIX, págs. 67-108.
- GUILLEN, Bou Bouzá. (2003). *El guión multimedia*. Madrid. Anaya Multimedia.
- LACAN, Jaques. (1953-1971). Función y campo de la palabra y del lenguaje en psicoanálisis, *Escritos I* (traducción de Tomás Segovia), Méjico: Siglo Veintiuno Editores.
- --- --- (1975-1976): *Le Séminaire, Livre XXIII: Le sinthome*, París, Seuil, 2005.
- NANCY, Jean-Luc (2006): *58 indicios sobre el cuerpo* (Traducción por Daniel Alvaro) Buenos Aires, Ediciones La Cebra, 2007.
- NASIO, Juan David (2008). *Los gritos del cuerpo*, Buenos Aires, Paidós.
- NEVELDINE, Mark, dir. *Gamer*. Lakeshore Entertainment, 2009. Film.
- QUEAU, Philippe (1993): *Lo virtual: Virtudes y vértigos* (traducción de Patrick Ducher), Buenos Aires, Paidós Ibérica, 1995.
- REISFELD, Silvia (2004) “El cuerpo un enfoque interdisciplinario”. En *Tatuajes una mirada psicoanalítica*. Buenos Aires, Paidós.
 - SIVILIA, Paula (2005): *El hombre postorgánico: cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.
 - TURKLE, Sherry (1984): *The second self: computers and the human spirit*. New York: Simon and Schuster.
 - TURKLE, Sherry (1995): *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet* (traducción de Laura Trafi), Barcelona, Paidós, 1997.

- WALDER, Paul. (2004). “El cuerpo fragmentado”. *Polis, Revista de la Universidad Bolivariana*, 2 (7).
 - ZIZEK, Slavoj (2005). *Lacrimae Rerum* (traducción de Ramón Vilà Vernis), Buenos Aires, Debate, 2006.