

La comunicación sin cuerpo. Identidad y virtualidad

JOSÉ ALBERTO SÁNCHEZ MARTÍNEZ*



Resumen

El siguiente artículo reflexiona sobre la identidad y la virtualidad tecnológica. Surge de la idea de que el proceso de comunicación a través de internet está permeado por una fuerte presencia corporal paradójicamente sin cuerpo, lo cual da pauta para discutir la identidad. En el texto se encuentra un esbozo sobre la diferenciación entre identidades y dimensiones de la identidad, así como el problema de la pertenencia. El lector encontrará en este artículo un acercamiento al problema y puentes que intentan relacionar la corporalidad al problema de la identidad, todo ello sujetado por la virtualidad.

Palabras clave: virtualidad, internet, identidad, cuerpo.

Abstract

The following article ponders on the identity and technological virtuality. It presents the idea that the process of communication through Internet is permeated by a strong corporal presence paradoxically without a body, opening a door to discuss the identity. In the text we find a sketch on the differentiation between identities and dimensions of the identity, as well as the problem of belonging. The reader will find in this article an approach to the problem and bridges that try to relate corporality to the problem of identity, all subject to virtuality.

Keywords: virtuality, Internet, identity, body.

* Universidad Autónoma Metropolitana, plantel Xochimilco, Departamento de Relaciones Sociales, Calzada del Hueso 1100, col. Villa Quietud, del. Coyoacán, México, D.F., 04960.

Identidad y cuerpo

Se sabe que la virtualidad tecnológica es una realidad de la vida contemporánea, está presente en muchos de los fantasmas activos de la vida social. ¿El ambiente que le da vida?: redes sociales (Web 2.0), atisbos de una internet semántica (Web 3.0), WebOs, ambientes 3D, comercio electrónico, imágenes infográficas, arte digital, posthumanidad, hibridación maquinal, subjetividades postorgánicas. Todas forman apenas un ambiente inmediato que poco aclara las duras relaciones entre cuerpo e identidad, pues es necesario observar las fuentes vivas y complejas de la génesis de estos espacios y perspectivas: MUDs, BBS, Newsgroups.¹ Se está, pues, frente a un panorama complejo.

Lo que se busca en este trabajo, es explorar la identidad en sus relaciones con el cuerpo en el espacio virtual, entendido en esa doble composición de internet, tanto en su versión de las actuales redes sociales, como en su versión previa. No es del interés de este trabajo discutir sobre dichas concepciones/composiciones de internet, diferentes la una de la otra, distintas simbólicamente, con objetivos y constituciones separadas. La postura sostenida aquí con respecto a esta discusión, es que las redes sociales son la versión degradada y empobrecida de internet frente a su ontología constitutiva, son espacios dificultosos para pensar la virtualidad. Y es que la virtualidad está constituida por información, y la información, recordando a Simondon,² es el resultado de la relación de fuerzas, lo que en Deleuze,³ probablemente retomando a Hegel, es la síntesis (el conjunto de síntesis forman rizomas y pliegues: el pliegue impide que se concentre la identidad). De

ahí que las redes sociales representen lo opuesto al pliegue, permitiendo grandes concentraciones de identidad (anulación del proceso informativo). Insisto, ésta es una discusión que no aborda el trabajo, sino que se centra en la identidad y en el cuerpo en su relación con lo virtual.

En primer lugar habrá que discernir sobre la identidad; ésta siempre implica un sentido relacional con respecto al otro, sea reconociéndolo o negándolo, en la igualdad/diferencia. En el fondo, la identidad implica alteridad, y podríamos decir que también ocurre en viceversa.

La discusión sobre el concepto es inacabable/inabarcable, pero hay que reconocer que es un concepto fundamentado por la filosofía: “¿quién soy?, ¿qué soy?”. Recordemos el oráculo a la entrada de Delfos *gnôthi seautón*: “conócete a ti mismo”, el cual contiene toda una discusión sobre lo que soy, la cual abarcará toda la Edad Media como principio de definición de sí. Es innegable que hoy la presencia de dicha frase 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: definirse a sí mismo para tener una definición social, hoy lo llamamos *identidad*. El problema que más tarde se encontrará y que goza hoy de vigencia, es que tal definición siempre es aproximada, o por qué no decirlo, disgregada, pues la identidad, al igual que la virtualidad, vive en dimensiones: señala lo que es pero también lo que no se es.

En uno de sus libros,⁴ Foucault argumenta que el oráculo délfico pertenece a un momento histórico

¹ Las denominadas *redes sociales* son hoy el espacio desde el cual se habla y se intenta hacer conceptualización de lo virtual, en tanto condición de la tecnología; sin embargo, es sumamente relevante destacar que éstas son el reducto de comportamientos electrónicos previos, fundados no en la noción de espectáculo íntimo sino de constituir a internet como un espacio de información. Se entiende la información como un principio que permite la individuación, donde se constituye una paradoja; lo artificial permite darle forma a lo real, pero lo real se vuelve a sí mismo en lo artificial (sentido de cultura). Esto es algo que se puede localizar más en los entornos de la primera web: MUDs, BBS, Newsgroups. Las redes sociales eliminan la dimensión problemática de este proceso de individuación colectiva. Para lo de individuación véase: Gilbert Simondon, *La individuación*, Buenos Aires, Cactus-La Cebra, 2009.

² *Ibid.*

³ Vid. de Gilles Deleuze y Félix Guattari, *Capitalisme et Schizophrénie 1. L'Anti-Œdipe*, París, Minuit, 1972; *Capitalisme et Schizophrénie 2. Mille Plateaux*, París, Minuit, 1980 y *Rizoma (introducción)*, trad. Umbelina Larraceleta y José Vázquez Pérez, Valencia, Editorial Pre-Textos, 1977. N.E.

⁴ Michel Foucault, *Tecnologías del yo*, Barcelona, Paidós, 1996. N.E.

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 mismo: el ascetismo corporal tiene sus raíces en este lugar, 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? Más allá de las conceptualizaciones, Maalouf enseña sintéticamente que existen dos polos que conforman la identidad; se trata de "los documentos de identidad",⁵ 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, pasando de ser un *personae* (ninguno y todos) a alguien único; los documentos de identidad son la primer síntesis del sujeto. A partir de este punto habría que añadir 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 ideas⁶. Maalouf habla del "examen de identidad",⁷ quizás sea más apropiado denominarlo *información de identidad*. Se trata de rastrear los diferentes componentes de la identidad, aquí entra en juego toda la simbólica cultural personal y colectiva, desde donde brota la "pertenencia", la "matria", la afinidad a partir de la cual nace la relación con los *otros*: el principio de alteridad. De ahí, se puede sostener que la identidad presupone siempre al *otro*

partiendo de la suposición de sí mismo, como señala Turkle; los mundos tecnológicamente generados al situar al mismo frente a otros también sitúan al sí mismo en una nueva relación con su propia identidad.⁸

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 posmoderna; y desde el punto de vista de los actores sociales: la individual y la colectiva. Ambas bifurcaciones resultan importantes para este trabajo pues, como se verá en el primer caso, los posmodernos conceptualizan la identidad como fragmentación, como un cuerpo mutable, un elemento desmontable del actor, algo muy distinto a lo que 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.

De manera general, la identidad participa de dos elementos, 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, los cuales distinguen a un individuo de otro. Tal distinción se da en dos niveles: por un lado, en la construcción subjetiva del

⁵ Amin Maalouf, *Identidades asesinas*, Madrid, Alianza Editorial, 1999, p. 18.

⁶ Después de los atentados del 11-S, los documentos corpográficos comenzaron a ser el centro gravitacional del control, usando tecnologías virtuales instantáneas e intentando controlar datos del cuerpo que no maleables: DNA, huella irilar del ojo, voz y toda una gama de biocontrol/biopoder.

⁷ A. Maalouf, *op. cit.* p. 24.

⁸ Sherry Turkle, *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de internet*, Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, 1997, p. 23.

individuo (imaginario, forma de percibir el mundo, conjunto de ideas, etcétera), la cual nunca ocurre de manera aislada sino a través de la interacción con esos círculos de afiliación (algo que Bourdieu llama *habitus*);⁹ por el otro, todo individuo se distingue por su apropiación del espacio físico, desde la proyección de su propio cuerpo, pasando por el territorio, hasta llegar al 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 se concibe que la identidad es un concepto que engloba distintas dimensiones de pertenencia de un individuo, si se parte de que la virtualidad es sólo una de las dimensiones del o de los mismos, se está ya en la interpretación de la identidad desde la perspectiva de la cultura moderna. Para algunos pensadores sociales como Weber o Marx, la cultura moderna se distingue por tres niveles: el de la diferenciación, el de racionalización y el de la mercantilización. Se podría decir que son tres dimensiones que en sí mismas contienen a su vez otras tantas. Es posible distinguir al sujeto moderno por su lugar de pertenencia (núcleos de afiliación), nivel económico, ideas políticas, clase social o estatus cultural, o bien, por su condición de consumidor. 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.¹⁰ Los estudios sobre la perspectiva de lo que se llama modernidad, enseñan que el sujeto se vio transgredido totalmente por la transformación súbita y lenta a la par de los estilos de vida, esa transformación va desde las grandes revoluciones (industrial, francesa), hasta las cognitivas (científicas, teológicas). El sujeto se convirtió en un agente liberado y desarraigado de su estructura comunitaria

para funcionar en un ámbito de colectividad social. Ése es el panorama que pensadores de la modernidad nos muestran, desde Marx, Weber y Durkheim hasta Rousseau y Hobbes, entre otros. En ellos, el problema de la identidad no aparece claramente, sin embargo, sus análisis permiten mostrar que el sujeto social moderno tiene que dividirse en su identidad con distintas pertenencias.

La perspectiva de la identidad es interpretada de manera distinta por los pensadores posmodernos, es decir, aquellos que descienden del postestructuralismo. Ellos creen que la cultura posmoderna se distingue por la fragmentación, por la inmensa cantidad de opciones que aportan los nuevos estilos de vida, el sentido de lo múltiple. La época de lo "hiper" conlleva (según Baudrillard) a la ruptura de la diferenciación. Bajo las cortinas aparentes del simulacro, o por qué no decirlo, las cortinas transparentes de la cultura hiperreal, la identidad se vuelve muchas identidades.¹¹ Para el pensador posmoderno, 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: ¿hasta qué punto el disfraz depende sólo de la apariencia móvil?, ¿no será que el disfraz es igualmente partícipe de anclajes, y aunque sea desmontable en apariencia contiene huellas de pertenencias culturales? Al estudiar el caso de jóvenes en Inglaterra, Woodward observó que existe en la llamada posmodernidad 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. Asimismo, señala que la identidad es parcialmente interna y subjetiva y parcialmente externa y depen-

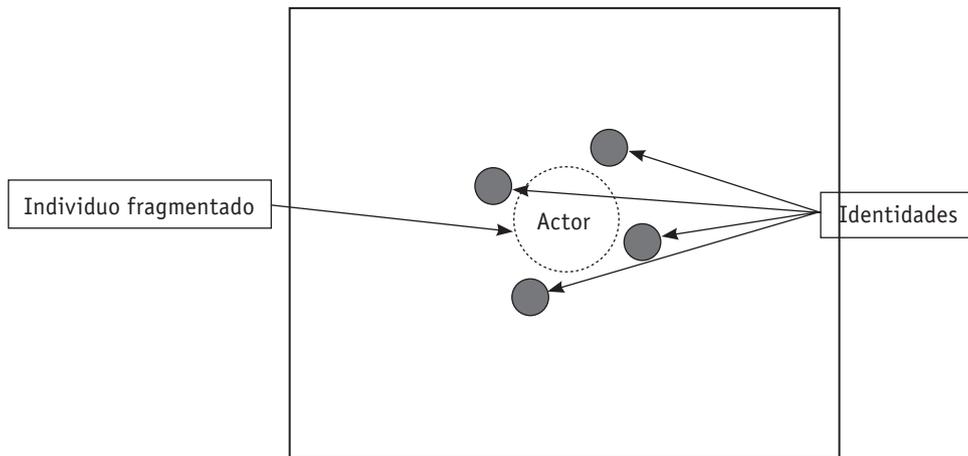
⁹ Pierre Bourdieu, *La distinción*, Madrid, Taurus, 1988. N.E.

¹⁰ Para una mejor comprensión puede verse a Stephen Frosh, "Identity", en Alan Bullock y Stephen Trombley (eds.), *The New Fontana Dictionary of Modern Thought*, Londres, HaperCollins, 1999 y Dominic Strinati, *An Introduction to Theories of Popular Culture*, Londres, Routledge, 1995.

¹¹ Es probable que la teoría de la imagen posmoderna tenga su lugar de origen en la obra de Jean Baudrillard. Conceptos como "simulacro" o "hiperrealidad" lo ejemplifican. La hiperrealidad tiende a encarnar el problema de la sustitución de la realidad por su imagen, esto se puede ver en *La guerra del Golfo no ha tenido lugar*, (Barcelona, Anagrama, 1991), donde el filósofo francés expone la ausencia del suceso y el conocimiento del mismo a través y únicamente a través de la imagen. La imagen como símbolo de realidad y espacio de experiencia.

¹² Vid. Kath Woodward, *Questioning Identity: Gender, Class, Nation*, Londres, Routledge, 2004.

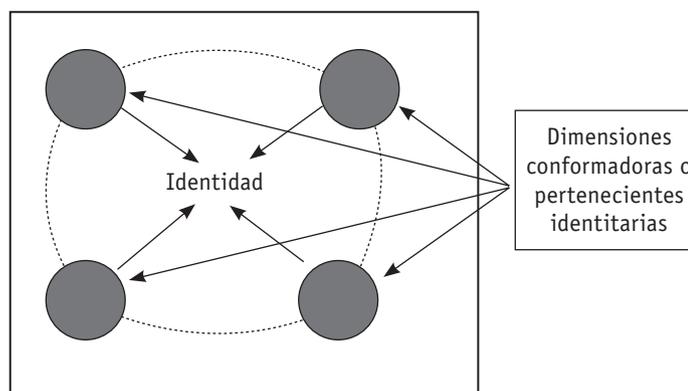
Esquema 1
De la interpretación posmoderna de la identidad



diente del reconocimiento de los demás.¹² 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, lo correcto sociológicamente es ver la identidad como conjunto de pertenencias y no como identidades fragmentadas. Parece que se está ante una reflexión central para comprender la identidad y el

espacio virtual: que la virtualidad es una dimensión de la identidad y no una identidad distinta que convive con otras identidades. En efecto, la virtualidad tecnológica vista en actores concretos, puede ser una pertenencia central de su identidad; es más puede llegar a ser una matriz de su identidad, puede ganar esa pertenencia y determinarlo; por el contrario, puede ser mínima su pertenencia a la dimensión virtual (por diferentes motivos): bajo los cánones señalados es

Esquema 2
De la múltiple pertenencias de la identidad



¹³ El cine de ciencia ficción guarda grandes ejemplos que sirven de contextualización para lo que se está objetando en este punto. Uno de ellos es *The Lawnmower Man*, dirigida por Brett Leonard (1992), donde se narra la historia de un sujeto que poco a poco va adquiriendo pertenencia en la realidad virtual hasta convertirse en el centro de su vida. El otro es *Abre los ojos* de Alejandro Amenábar (1997), donde el protagonista, tras un accidente, decide firmar un contrato para tener una vida virtual.

impreciso hablar de una identidad virtual.¹³

De una u otra forma se ha 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, es necesario entender, participa de esta relación social y es uno de los núcleos de la formación de identidad.

En la virtualidad tecnológica 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; a partir de ese imaginario previo y el medio (ordenador, ciberespacio y *software*) que permite la virtualidad, busca un grupo al cual afiliarse, aquél 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. Semióticamente existen 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

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, parece situar uno de los problemas de la modernidad y posmodernidad

preguntas constituyen datos distintivos y, hasta cierto punto intransferibles a otros sujetos, todas pertenecen a tres momentos temporales indisociables, pasado, presente y futuro, es decir, lo que *fue*, lo que *se es* y el último representado en forma de proyecto, lo que *se quiere llegar a ser*.

El segundo espacio concierne a las comunidades virtuales (o recientemente llamadas aldeas virtuales), adquieren una significación colectiva. 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 el eje de la presentación es el lenguaje o las imágenes, y es a través del lenguaje que los actores se identifican o se distinguen de otros.¹⁴ 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 (el cual es un medio de comunicación primario) y a través de las posibilidades que permite la tecnología como medio secundario. 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

en la física cuántica, pero que se pueden rastrear sus raíces 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 conjuga-

¹⁴ Recordemos que la vida virtual original de internet estaba representada por el uso del lenguaje, un uso intenso donde los juegos de la imaginación estaban más expuestos, el correo electrónico o el *chat*, las BBS y los foros son ejemplo de ellos. 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", o en mundos virtuales como *Active Worlds* o *Secondlife*. Sin embargo, aún es el lenguaje el principal canon de presentación. En este último caso, la imagen virtual es un agregado sintetizador, es decir, amuralla los procesos de creación y dispara la reiteración de la persona como tautología.

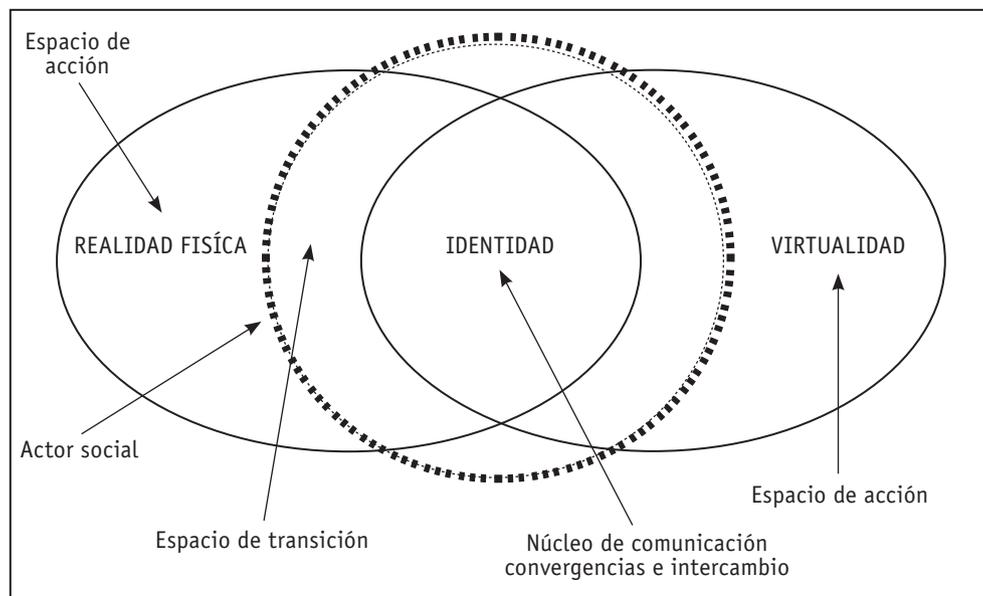
ción de todos los espacios y todos los universos en una disconvergencia o paralelidad, representa la idea laberíntica del espacio y también de la identidad (del espacio sobre todo recuperado del mito del Minotauro), espacio arquitectónico construido por Dédalo.¹⁵ Es la identidad que parte de la idea mítica del doble que aparece en muchas culturas y que en la modernidad es asimilada bajo la figura de la esquizofrenia. En muchas culturas el doble encarna la parte malvada del individuo, representando el mal; mientras que el *otro yo* se encarga de absorber lo maligno. Recientemente en la historia que nos concierne, en el suceso de la invasión a Iraq por EUA, se observó como noticia especial en los medios el papel de los dobles de Sadam Hussein. Es importante señalar que el doble de Hussein siempre aparecía como mediador de relaciones: el doble como mecanismo de identidad y alteridad.

El doble es una dimensión del sí mismo. Una forma de prolongar la identidad. Esta idea señala la importancia de considerar metodológicamente la identidad como un conjunto de dimensiones que confluyen en el individuo. 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 en internet: ahí realiza transacciones económicas y 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 y también convive con su familia, etcétera. 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.¹⁶ Este autor señala igualmente, retomando a Simmel sobre el sentido de pertenencia, que “[...] la identidad de los individuos es multidimensional y no ‘fragmentada’ [...]”¹⁷

Lo que afirma 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 internet pueda funcionar como una metáfora de la identidad y el lenguaje,

Esquema 2
De la múltiple pertenencias de la identidad



¹⁵ Vid. Andre Gide, *Teseo*, Madrid, Ediciones de Bolsillo, 2001, pp. 49-109.

¹⁶ Gilberto Giménez, "Cultura, identidad y metropolitanismo global", en *Revista Mexicana de Sociología*, año 67, núm. 3, julio-septiembre de 2005.

¹⁷ *Ibid.*

pues ambos son dimensionales.

El sentido de las dimensiones aparece con las dislocaciones o la desterritorialización 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. A su vez, la tecnologización cotidiana de la vida, la desaparición de comunidades rurales, la globalización, la urbanización, 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, éste 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 convergen espacios (aquí sólo hacemos referencia a la virtualidad, pero existen otros de la vida cotidiana con los cuales convive) que la definen (como se observa en el esquema). 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 materia simbólica. La virtualidad entra en juego cuando los dispositivos tecnológicos (software y otros engranajes técnico-corporales: voz, cara, gestos, etc.) 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 y 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 vaga 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. 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 de los otros, que son él mismo, 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).¹⁸ Esta acotación matiza ya las relaciones de alteridad, en el caso de la virtualidad tecnológica nos referimos a un individuo que prolonga su subjetividad, su estadio simbólico, sus ensueños, sus pulsaciones íntimas, en un entorno donde se liga a otro individuo o conjunto de individuos. Desde un punto de vista general, se trata 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.

¿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, subjetivado, donde los individuos se congregan y se relacionan. Aquello que Serres ha denominado “estar ahí y no estar ahí”. De acuerdo con la cartografía de la virtualidad, el

¹⁸ Esta diferenciación sobre la pantalla es necesaria para comprender la realidad virtual. Actualmente hay trabajos, muy pocos, que intentan dar cuenta de la pantalla como fenómeno de relación social, en el último que presenta Gilles Lipovetsky y Jean Serroy (*L'écran global*, París, Seuil, 2007), postulan que la pantalla originalmente ligada al cine se ha deslocalizado. Como resultado de esa desvinculación ha proliferado una pantallización social (*gadgets*), dando nacimiento a otras formas de ver.

gascón 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 [...]”¹⁹

En ese mismo sentido la virtualidad es una dimensión existencial para Pierre Lévy²⁰ quien piensa que el espacio virtual es un lugar de proyección de la identidad, en tanto el *otro* no desaparece. Esta perspectiva de desaparición es sumamente importante, pues en la virtualidad no se trata de relaciones entre fantasmas, hay un proceso de existencia involucrado. 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 resultan faltas de rigor en tanto pierden de vista que la identidad es mutable hasta cierto punto y multiespacial. Esta última observación es aplicable al cuerpo, el cuerpo participa de esa mutabilidad y por ende es un dispositivo que propicia una nueva dimensión. Lévy opina que “La virtualización no es en ningún caso una desaparición en lo ilusorio, ni una desmaterialización. Más bien hay que asimilarla a una ‘desustanciación’[...]”²¹ Cuando Lévy habla de *sustancia* se refiere a la materia como contenedora de esencia. La ‘desustanciación’ no implica la pérdida de existencia, como ocurre con la presentación corporal, el cuerpo nunca deja de existir sino que entabla un juego de presencias. 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. A manera de síntesis, la dimensión virtual posee características básicas que están relacionadas con dicha ‘desustanciación’:

1. Se caracteriza por una compresión del espacio, es decir, el espacio físico es representado tecnológicamente a través de la simulación. Hay dos formas de la representación del espacio virtual: uno, con aditamentos tecnológicos, como la 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); y dos, a través de avatares visuales, mundos visuales, es decir, software sin el cual no sería posible la creación de un espacio tecnológico. Toda página web, todo entorno, todo mensaje, toda publicidad crea un espacio de acción, de comunicación y de presencia-lugar, 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. Muestra la transformación del tiempo cronológico en un *tiempo real*. Se tendrían tres nociones del tiempo que definirían la identidad: el tiempo cíclico, el cronológico o histórico, y el *on-line*. Cada uno de ellos responde a una dimensionalidad: los rituales de año nuevo, de cambio de estación biológica, la representación del nacimiento y también de la muerte o 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 de y internet y del ciberespacio existe la dimensión del tiempo *on-line*.

3. Indica un cambio en la representación de la

¹⁹ Michel Serres, *Atlas*, Madrid, Cátedra, 1995, p. 31.

²⁰ Pierre Lévy, *¿Qué es lo virtual?*, Barcelona, Paidós, 1999. 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.

²¹ P. Lévy, *op. cit.*, p. 121.

sustancia, especialmente del cuerpo y del territorio, sobre todo en relación con la imagen. El espacio virtual permite la visualización en una polidimensión y ciertamente, 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

cia, la vida misma.²²

De la identidad a las alteridades. El cuerpo como medio

En el espacio virtual existen diferentes espacios; si en el espacio virtual 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 cierto tipo de proyección *perse*, 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 diri-

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 aparien-

ge 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 sí es posible la convivencia en el ciberespacio y, por tanto, también lo es el desarrollo de la identidad en el seno del mismo.²³

En el espacio virtual, que puede entenderse como un espacio de representación, las comunidades también son espacios de representación, modelos de accionar simbólicos, o como diría Machado Sirviera, en vez de hablar de “identidades virtuales” bien podría hablarse de “representaciones virtuales de la identidad”.²⁴

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, a pesar de los espacios nacientes 3D que permiten la creación de avatares.²⁵ Dicha problematización

²² Todas estas características podrían ampliarse, especialmente la del tiempo, pero consideramos que extenderse sobre ellas, sobre alguna, nos desviaría del tema ya que cada una podría desarrollarse completamente e individualmente en el mismo tema. Sólo las señalamos para asentar nuestra idea de lo virtual.

²³ Inmaculada Carrasco Gallego y Pilar Escribano Liró, “La construcción identitaria y las nuevas tecnologías a distancia. Aprender a vivir en la pantalla”, en [www.cica.es/aliens/gittcus/Identidad%20\(Alumnas\).doc](http://www.cica.es/aliens/gittcus/Identidad%20(Alumnas).doc)

²⁴ Ada Cristina Machado Silveira, “Representación, identidad, virtualidad. Consideraciones acerca de los más recientes fenómenos de la industria cultural,” en eca.usp.br/associa/alaic/congreso1999/2gt/Ada%20Cristina.doc

²⁵ Los Muds fueron pioneros sobre estos servicios; hoy parece ser que *SecondLife* marca la punta en desarrollo. Aunque recientemente Google mostró a modo de prueba *Lively*, su entorno de red social 3D. Es probable argüir que las grandes batallas en el futuro de las redes involucrarán directamente el soporte 3D, donde habrá que volver a discutir el sentido del anonimato.

de la alteridad ha sido tratada por dos autores que entronan muy bien con el discurso en su momento de 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."²⁶

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. Dicha 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. 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."²⁷ Ésta es una noción de anonimato en la que vale la pena insistir. Actualmente *SecondLife* permite lo que podríamos llamar reafirmación de la identidad corporal, consintiendo la reproducción en avatar del sujeto; ejemplos: Suzanne Vega, Mia Farrow, U2, Denise Merker. Se trata de un parecerse a sí mismo. La característica es que estamos frente a dos formas de anonimato, el anonimato para conocer a los otros y el anonimato por ser una figura pública; son dos cosas diferentes, pero ambas engloban la espectralidad como característica.

Ahora bien, la espectralidad que está en el centro de todo intercambio, sobre todo en 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 subjetiva/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 [...]"²⁸ ¿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".

Lo que aquí se propone, es 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 es necesario especular que la espectralidad sólo responde a una cierta funcionalidad de la identidad y las alteridades. Los posmodernos pierden de vista la dimensión concreta de la pertenencia de los sujetos, como vimos anteriormente. El caso de lo virtual plantea una distinción muy clara con respecto a la pertenencia. El *otro* que aparece en

²⁶ Jean Baudrillard y Marc Guillaume, *Figuras de la alteridad*, México, Taurus, 2000, p. 25.

²⁷ *Ibid.*, p. 34.

²⁸ *Ibid.*, p. 45.

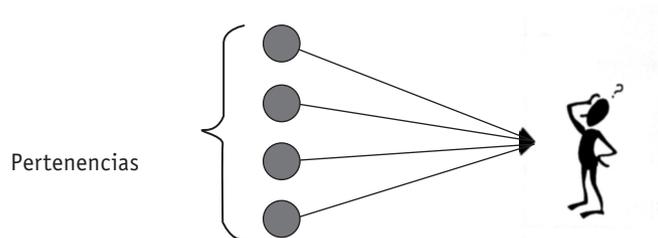
actuación relacional con los otros en la virtualidad en ningún momento se asume desvinculado de su matriz identitaria del mundo físico. Se puede pensar que todos en el espacio virtual son internautas con características que la virtualidad les proporciona: la espectralidad. Pero hay distinciones identitarias 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, etcétera. De manera que lo espectral, como piensa Derrida,²⁹ no es sólo una forma de ocultamiento, sino también una forma de aparición. Por tanto, en el espacio físico, las alte-

ridades responden a la combinación de todas estas características al momento de relacionarse, son estructuras de la aparición virtual.

En la virtualidad estas mismas pertenencias siguen teniendo una funcionalidad esencial. La diferencia, coincidimos con los posmodernos, es que la virtualidad ensancha las posibilidades de presentación identitaria como dimensión frente al otro: animal, humano transfigurado, objeto, robot, entre otras más.

En esta enredadera de ideas aparece la figura del cuerpo. Es necesario entender que todas las figuras de representación en el espacio virtual remiten al cuerpo. La identidad que en el suceder físico aparece sujeta a la carne, se desenreda en el espacio virtual

Esquema 4
Sobre las afiliaciones identitarias en el espacio físico



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 quizá 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 subjetiva; en segundo lugar, dichas rela-

ciones 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 el espacio físico, sólo que dicha proyección corporal y reconocimiento son un misterio en primera instancia; 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.

Territorialidad y cuerpo: la pertenencia

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. En un sentido

²⁹ Jacques Derrida, *Espectros de Marx. El estado de la deuda, el trabajo del duelo y la nueva internacional*, Madrid, Trotta, 1998. N.E.

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 aquél que se relaciona con la identidad. En la *Odisea* aparece un mito que se vincula muy bien con la pertenencia cultural, este mito no sería entendible sin la recreación del escritor James Joyce, el nuevo *Ulises* que explora la crisis de la identidad a través del personaje Leopold Bloom.

Ulises, desde la perspectiva de Choza y Choza, representa un arquetipo de la existencia humana.³⁰ 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 que no va a ninguna parte, en tanto que 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 indican un sentido de pertenencia. Segundo, porque en la lejanía de las referencias originarias, 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 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.³¹

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. Valdría recordar el texto de Segalen, *Ensayo sobre el exotismo*,³² –retomado por Baudrillard y Virilio al hablar del *otro* en la posmodernidad–, 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. Otro autor que recupera la noción del extranjero es 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”.³³ En el espacio virtual el otro participa de un proceso de hipóstasis y también de la destrucción de fronteras, así como del fin del exotismo. Es un individuo que multiplica su

³⁰ Jacinto Choza y Pilar Choza, *Ulises. Un arquetipo de la existencia humana*, Barcelona, Ariel, 1996.

³¹ Gilberto Giménez, “Materiales para una teoría de las identidades sociales”, en *Frontera Norte*, vol. 9, núm. 18, julio-diciembre de 1997, disponible en línea en http://docentes2.uacj.mx/museodigital/cursos_2008/maru/teoria_identidad_gimenez.pdf

³² Víctor Segalen, *Ensayo sobre el exotismo*, México, Fondo de Cultura Económica, 1989. N.E.

³³ Georg Simmel, *Sociología. Estudios sobre las formas de socialización*, Madrid, Alianza Universidad, 1986.

identidad, pareciendo que no es de ningún lado de la frontera cuando forma parte de las dos: realidad física/realidad virtual. Encontramos aquí el paso 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 identidad.³⁴ En efecto, la pertenencia se manifiesta por grados a clasificar en: inclusión, lealtad compartida. La inclusión es el acto 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 'diasporización', 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 distintos entornos y referencias culturales, igual que los migrantes cuando zarpan a otra tierra, donde ponen en acción proyectiva sus códigos culturales, de tal forma que crean un entorno dialógico.

El espacio virtual es un entorno dialógico, también un espacio-espejo de la realidad física. En él se proyecta el territorio, se proyectan los esquemas de construcción de la realidad, morfologías arquitectónicas, cuerpos, los códigos rituales, como de casamiento, de seducción, estructuras de consumo, 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 raíces culturales, resulta distinta la forma de relacionarse con el otro, la forma de representarlo e incluso imaginarlo. La importancia de esta anotación radica en que, en el espacio virtual, también deben encontrarse grados de alteridad determinados por el sentido de perte-

nencia a la realidad física de cada individuo. Esto es el enfrentamiento que lleva a cabo Ulises y Leopold Bloom; bajo una noción filosófica de Hegel se trata de la puesta 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, es ampliar la identidad, igual que en un arco iris. Esto se puede ver en mayor extensión con la aparición de las redes sociales (Web 2.0). Un usuario promedio debe mantener distintos niveles de pertenencia dentro de la red, tener un servicio de mail, blog, podcast, un espacio para albergar fotografías, un WebOs y diversos servicios interfaces para mejorar la apariencia del blog (*widgets*).

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 collage fotográfico llamado *Tu cuerpo es un campo de batalla*. Idea que recuperó Juan Antonio Ramírez para decir que el cuerpo es un arma.³⁵ Ideas muy sugerentes, pues 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

³⁴ Creemos que el concepto de pertenencia es bien aplicado según 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 ideológica, imaginativa, fantasiosa, políticamente o en acción con nuevos núcleos o grupos. Bajo esta perspectiva habría que explorar y profundizar, la noción de identidades de un sujeto o, en palabras de Goffman, "disfraces del sujeto".

³⁵ Juan Antonio Ramírez, *Corpus Solus*, Madrid, Siruela, 2003, p. 16.

un sentido imaginario. Pensemos en lo virtual. ¿Qué sería del *otro* si no pensara/imaginara su cuerpo? ¿Qué sería de mí si no pensara/imaginara 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. En el proceso de la comunicación virtual el cuerpo da forma a los nuevos imaginarios, nuevos esquemas de imaginar al otro. El otro es aquél que se estructura imaginariamente a partir de la información; son las características técnicas para procesar la información (tecnología digital) las que recodifican la presentación de sí, la narratividad de sí.

Bibliografía

- Baudrillard, Jean, *La guerra del Golfo no ha tenido lugar*, Barcelona, Anagrama, 1991.
- y Marc Guillaume, *Figuras de la alteridad*, México, Taurus, 2000.
- Carrasco Gallego, Inmaculada y Pilar Escribano Liró, “La construcción identitaria y las nuevas tecnologías a distancia. Aprender a vivir en la pantalla”, en [www.cica.es/aliens/gittcus/Identidad%20\(Alumnas\).doc](http://www.cica.es/aliens/gittcus/Identidad%20(Alumnas).doc)
- Choza Jacinto y Pilar Choza, *Ulises. Un arquetipo de la existencia humana*, Barcelona, Ariel, 1996.
- Frosh, Stephen, “Identity”, en en Alan Bullock y Stephen Trombley (eds.), *The New Fontana Dictionary of Modern Thought*, Londres, HaperCollins, 1999.
- Gide, André, *Teseo*, Madrid, Ediciones de Bolsillo, 2001.
- Giménez, Gilberto, “Cultura, identidad y metropolitanismo global”, en *Revista Mexicana de Sociología*, año 67, núm. 3, julio-septiembre de 2005, pp. 483-512.
- , “Materiales para una teoría de las identidades sociales”, en *Frontera Norte*, vol. 9, núm. 18, julio-diciembre de 1997, pp. 9-28.
- Lèvy, Pierre, *¿Qué es lo virtual?*, Barcelona, Paidós, 1999.
- Lipovetsky, Gilles y Jean Serroy, *L'écran global*, París, Seuil, 2007.
- Maalouf, Amin, *Identidades asesinas*, Madrid, Alianza Editorial, 1999.
- Machado, Silveira Ada Cristina, “Representación, identidad, virtualidad. Consideraciones acerca de los más recientes fenómenos de la industria cultural,” en eca.usp.br/associa/alaic/congreso1999/2gt/Ada%20Cristina.doc
- Ramírez, Juan Antonio, *Corpus Solus*, Madrid, Siruela, 2003.
- Serres, Michel, *Atlas*, Madrid, Cátedra, 1995.
- Simmel, Georg, *Sociología. Estudios sobre las formas de socialización*, Madrid, Alianza Universidad, 1986.
- Simondon, Gilbert, *La individuación*, Buenos Aires, Cactus-La Cebra, 2009.
- Strinati, Dominic, *An Introduction to Theories of Popular Culture*, Londres, Routledge, 1995.
- Turkle, Sherry, *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de internet*, Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, 1997.
- Woodward, Kath, *Questioning Identity: Gender, Class, Nation*, Londres, Routledge, 2004.