

	ARTICULO DE TRABAJO DE GRADO	Código: F-PI-028
		Versión: 01
		Página 1 de 13

EL CUERPO VIRTUAL. UNA MIRADA PSICOANALÍTICA DESDE LA TEORÍA LACANIANA

DAVID ESTEBAN RESTREPO OSPINA

Institución Universitaria de Envigado

davidrestrepo.o@gmail.com

VANESSA RESTREPO MUÑOZ

Institución Universitaria de Envigado

psicoroja@outlook.es

Resumen: En lo que atañe a la presente investigación, tenemos que la relación cuerpo-virtualidad objeto de análisis se ubica en el marco de los actuales desarrollos tecnológicos concernientes a la informática y, particularmente, a propósito de la puesta en juego del cuerpo en escenarios como las redes sociales virtuales y los videojuegos; en relación a la forma en cómo se encarna la posición subjetiva en un personaje o una identidad virtual y, en las consecuencias o implicaciones psíquicas que dicha encarnadura comporta. La propuesta es, entonces, establecer lo específico del cuerpo en escenarios como las redes sociales virtuales y los videojuegos desde una postura psicoanalítica, en particular, a partir de los postulados teóricos del psicoanalista Jacques Lacan.

Palabras clave: *Cuerpo, Virtualidad, Psicoanálisis, Contemporaneidad, Lenguaje.*

Abstract: According to the current research, we find that the existing connection between body-virtuality (under analysis) it's located inside the technological developments that day by day are remarkable in the computer field, especially, with the introduction of body inside scenarios such as social virtual networks and video games. All of this related to the way how subjective position is assumed into some specific character or virtual identity. Furthermore, in relation to the consequences or psychic implications involved in this particular issue. In this sense, our proposal is focused on the body as a specific agent implicated in the computer scenario, relevant in social virtual networks and video games. All of this watched from a psychoanalytic postulate, particularly, from Jacques Lacan's psychoanalytic theory.

Key words: *Body, Virtuality, Psychoanalysis, Contemporaneity, Language.*

INTRODUCCIÓN

Cuando emprendemos la tarea de pensar las interacciones humanas en la época actual nos remitimos a cuestiones muy diferentes a las que estaban presentes en épocas anteriores. Ahora aparecen en el horizonte asuntos como las redes sociales virtuales, el ciberespacio, los videojuegos, la telepresencia y la realidad virtual, por mencionar algunos.

Todos estos elementos han entrado con tanta fuerza en las sociedades contemporáneas que han pasado a formar parte de la cotidianidad de las personas, lo cual ha influido de manera directa en las dinámicas intersubjetivas. A su vez, dichos fenómenos se encuentran enmarcados en el sistema capitalista imperante, el cual, con sus múltiples demandas, estimula y refuerza la inmersión de dichas lógicas en la vida de los sujetos.

Tal transformación del orden social despertó el interés que llevó al desarrollo del presente trabajo de grado, siendo la pretensión de éste, puntualmente, el establecimiento de lo específico del cuerpo virtual, ése que se pone en juego en el ciberespacio; leído desde la concepción de cuerpo propuesta por Jacques Lacan. Cabe aclarar que este psicoanalista no habló de un “cuerpo virtual”, pero su entendimiento respecto al cuerpo, como tal, brinda elementos importantes para el análisis desarrollado en este trabajo.

¿Por qué tal interés investigativo? Porque a raíz de que las interacciones de las personas se han desplazado del mundo físico al ciberespacio, el cuerpo material ha perdido su condición de elemento indispensable para el establecimiento y consolidación de las relaciones, ahora el cuerpo ha dejado de ser una limitante para conocer personas en cualquier parte del mundo o estar en múltiples “sitios” a la vez. Tal situación hace posible que se hable, entonces, del cuerpo virtual y, para efectos de este trabajo, que se piense cuál es el cuerpo

	ARTICULO DE TRABAJO DE GRADO	Código: F-PI-028
		Versión: 01
		Página 2 de 13

(desde una mirada psicoanalítica lacaniana) que allí se pone en juego y qué características posee.

EL PROBLEMA DEL CUERPO (VIRTUAL)

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 es una cuestión que ha despertado gran interés a lo largo de la historia, a través de su representación se ha buscado dejar un legado, comunicar algo de lo humano, ha sido el vehículo para establecer vínculos y crear cultura, por lo que, dependiendo del pensamiento de cada época se pueden apreciar distintos modos de habitar el cuerpo.

Actualmente, en el contexto global al que se asiste, se ha llegado a una manera particular de pensar el cuerpo, pues éste se halla atravesado por un discurso capitalista; discurso que demanda una imagen y unos ideales que le venden al sujeto una ilusión de completud, de finalización y autorrealización. Dichas demandas son transmitidas por medio de su instrumento de poder, los medios masivos de comunicación, que se advierten como una herramienta sumamente eficaz para gobernar a los sujetos y que, para ello, se disfrazan de un discurso de verdad comandado por la ciencia.

Los medios de comunicación masiva ofrecen información a borbotones, pintan una verdad nueva cada día, obligan a la conexión y tejen una red donde todas las personas pueden ser ubicadas, localizadas. Dicho instrumento del discurso capitalista se advierte omnipresente y recuerda al Panóptico de Bentham que se describe a continuación:

Espacio cerrado, recortado, vigilado, en todos sus puntos, en el que los individuos están insertos en un lugar fijo, en el que los menores movimientos se hallan controlados, en el que todos los acontecimientos están registrados, en el que un trabajo ininterrumpido de escritura

une el centro y la periferia, en el que el poder se ejerce por entero, de acuerdo con una figura jerárquica continua, en el que cada individuo está constantemente localizado, examinado y distribuido. (Foucault, 2002, p.182)

A su vez, el apogeo de los Mass Media y de las tecnologías de la virtualidad han trastocado las relaciones intersubjetivas; entablar vínculo con el otro ya no requiere de una corporalidad material, de un cuerpo físico, en palabras de Lacan, ya no se requiere del cuerpo de lo real; al otro lado de la computadora, o del aparato tecnológico que se emplee, está el órgano, sí, pero no es ese cuerpo el que establece vínculo, el que se muestra es otro cuerpo; el que se juega al interior del universo digital es, a saber: el cuerpo virtual.

Se hace visible, por tanto, que, a raíz de las nuevas tecnologías de la comunicación, de las nuevas tecnologías de la virtualidad, se ha empezado a hablar de un cuerpo virtual, en el que se ponen en evidencia unas nuevas dinámicas familiares, sociales y culturales.

Esta necesidad de introducirse, sumergirse en la realidad virtual tiene como horizonte implícito una puesta en juego del cuerpo. Ahora bien ¿De qué cuerpo se trata?

El cuerpo del avatar como parte de la interfaz simula al del sujeto que es su creador. La promesa digital es que ambos puedan confundirse. Esto plantea el problema del desarreglo entre dos cuerpos ontológicamente diferentes. Por una parte, el cuerpo del avatar, cuya última materialidad es el código binario, simula al cuerpo biológico, de los órganos. Por otra, el cuerpo que se juega en estos entornos es otro cuerpo, mortificado por el significante según el psicoanálisis lo conceptualiza. (Passerini, 2012, p.593)

Inmersos, pues, en el universo digital, en el ciberespacio, los sujetos se hacen a un cuerpo virtual que les permite establecer relaciones sociales, estar en diferentes lugares al tiempo, “saberlo todo” e incluso conocer lugares que están al otro lado del mundo, en última instancia, un cuerpo que le permite al sujeto estar hiperconectado e hiper-informado. Dicho cuerpo parece presentarse, entonces, como un cuerpo omnipotente y omnipresente que, al contrastarlo con el limitado cuerpo “real”, adquiere una gran valoración.

	ARTICULO DE TRABAJO DE GRADO	Código: F-PI-028
		Versión: 01
		Página 3 de 13

Como puede apreciarse, en la actualidad la virtualidad se presenta sumamente valorada en tanto ofrece innumerables soluciones y posibilidades a las limitaciones espaciotemporales de los sujetos. El mundo “real”, el del plano material, ya no es suficiente para los sujetos, y ante la falta y la sensación insoportable de estar incompletos, éstos buscan nuevos estímulos, distracciones y fantasías que suplan su insatisfacción, que aparten la angustia y tengan por consigna la felicidad. En última instancia, objetos, cosas o, en palabras de Heidegger, “Entes” que prometen hacer posible la imposible completud.

Con base en lo anteriormente planteado y apoyándose teóricamente en el psicoanálisis, el presente trabajo pretende abordar la noción de cuerpo y la problemática de las actuales tecnologías de la virtualidad, para finalmente dar respuesta a la pregunta ¿qué es lo específico del cuerpo (virtual) en escenarios como las redes sociales virtuales y los videojuegos desde una postura psicoanalítica, en particular, a partir de los postulados teóricos del psicoanalista Jacques Lacan?

LA NOCIÓN DE CUERPO EN LA HISTORIA

Hablar del CUERPO, en mayúscula, es decir, referirnos al él como categoría universal, implicaría incurrir en un error metodológico tal, que imposibilitaría claramente la comprensión de las relaciones entre cuerpo y virtualidad. Dicha comprensión, entonces, impone un rastreo a través de la historia a fin de dilucidar las diferencias y semejanzas en cuanto a las representaciones, percepciones y nociones que del “cuerpo” han tenido las diferentes culturas y las diferentes épocas.

Por otro lado, cabe señalar que, pretender una definición de “cuerpo” es tarea harto compleja, pues, tal y como lo señala Le Breton (2002), “No se trata, de ningún modo, de una realidad evidente, de una materia incontrovertible: el “cuerpo” sólo existe cuando el hombre lo construye culturalmente” (p. 27).

Habría que decir, también, que la corporalidad es aquello que le proporciona al hombre la condición de posibilidad para ser y accionar en el

mundo. Podría ser que cuestionar lo evidente del cuerpo sería para muchos un absurdo, no obstante, pocas cosas le resultan más enigmáticas al hombre como su propio cuerpo. Es por ello, que cada cultura, de manera singular y con sus propios recursos, le asignó al cuerpo un sentido y un valor particular a fin de darle respuesta a este enigma primario, y por qué no decirlo, constituyente de su realidad.

Sin el cuerpo, que le proporciona un rostro, el hombre no existiría. Vivir consiste en reducir continuamente el mundo al cuerpo, a través de lo simbólico que éste encarna (...). Y el análisis social y cultural del que es objeto, las imágenes que hablan sobre su espesor oculto, los valores que lo distinguen, nos hablan también de la persona y de las variaciones que su definición y sus modos de existencia tienen, en diferentes estructuras sociales. Por estar en el centro de la acción individual y colectiva, en el centro del simbolismo social, el cuerpo es un elemento de gran alcance para un análisis que pretenda una mejor aprehensión del presente. (Le Breton, 2002, p.7)

Ahora bien, existen sociedades, comúnmente llamadas tradicionales (sociedades al margen, o disímiles en cuanto a su estructura social, de las occidentales), para las cuales el cuerpo no se distingue de la persona. Ontológicamente, el hombre al interior de estas estructuras sociales no se concibe como ajeno del cuerpo, sino más bien, como unidad solidaria. Es decir, constituyen términos equivalentes o sustituibles entre sí. Ésto, a diferencia de las sociedades occidentales donde la concepción dualista del hombre (res cogitans / res extensa), desde hace largo tiempo, tiene lugar. A propósito de las llamadas sociedades tradicionales, Le Breton (2002) comenta:

Las materias primas que componen el espesor del hombre son las mismas que le dan consistencia al cosmos, a la naturaleza. Entre el hombre, el mundo y los otros, se teje un mismo paño, con motivos y colores diferentes que no modifican en nada la trama común. (p.8)

Para los canacos, por ejemplo, el cuerpo es concebido a partir de categorías tomadas del reino vegetal. Dicha concepción de cuerpo genera, a su vez, todo un conjunto de representaciones que enlaza su existencia con los árboles, los frutos, las plantas. Su cuerpo obedece, pues, a las pulsaciones de lo vegetal y se confunde en la

	ARTICULO DE TRABAJO DE GRADO	Código: F-PI-028
		Versión: 01
		Página 4 de 13

comunidad de todo lo que vive; no es concebido como algo autónomo o como una realidad aparte. Las palabras que utilizan para designar las partes de su cuerpo designan al mismo tiempo elementos de la naturaleza.

Al instante, se puede apreciar que la noción de persona que se tiene en Occidente, para la sociedad melanesia, no adquiere consistencia. Éste, es un rasgo relativamente frecuente en las sociedades tradicionales. La existencia del canaco, entonces, tiene lugar a partir de intercambios al interior de una comunidad en la que nadie puede ser caracterizado como individuo.

Por otra parte, adentrándonos en la cultura occidental, tenemos que para los griegos la preocupación básica fue siempre práctica; ¿cómo vivir bien? Cualquier reflexión teórica se hizo siempre en aras de algún beneficio para la vida práctica y el cuerpo no fue la excepción. No obstante, la cosmovisión griega no era uniforme ni su conceptualización de cuerpo puede reducirse a un esquema.

A propósito del campo de la medicina, convengamos que fueron Hipócrates y Galeno los exponentes más representativos de dicho campo y quienes de mejor manera aportaron y sintetizaron concepciones en cuanto a la composición física del cuerpo como materia. A lo largo de la obra de Hipócrates podemos apreciar una concepción de cuerpo que se estructura sobre la constitución corporal llamada humoral que propone una mezcla de elementos en el cuerpo que guardan un correlato macrocósmico (aire, tierra, agua y fuego). Dicha constitución corporal, obedece a cuatro elementos que se encuentran en proporción o mezcla adecuada para permitir el buen funcionamiento del cuerpo; cuando este equilibrio o armonía se rompe, deviene la enfermedad. Los elementos corporales o humores son, a saber: sangre, pituita (flema), bilis amarilla y bilis negra. Cada elemento o humor corporal guarda determinadas cualidades que le darán al cuerpo, a su vez, un equilibrio: la sangre es de naturaleza caliente y húmeda; la pituita húmeda y fría; la bilis amarilla caliente y seca, y la bilis negra seca y fría (Aguado, 2004).

Si nos trasladamos al campo de la filosofía encontramos, a su vez, concepciones varias en cuanto al cuerpo. Platón, por ejemplo:

(...) mantuvo una visión plenamente antihedonista que postula al cuerpo como obstáculo en la realización humana del hombre; una vida virtuosa solo podría lograrse con la disciplina del cuerpo y con la primacía de la razón por encima de las pasiones a las que el hombre es propenso por su existencia física. De esta manera, el cuerpo sería simplemente el albergue impuro de un alma con virtudes e inmortal, y la purificación, por consecuencia, sería el resultado de su separación. (Gavilán, 2013, pp.316-317)

Con la caída del Imperio Romano y adentrándonos ya en la Edad Media, la confluencia del cristianismo con la cultura griega aporta nuevas concepciones en torno al cuerpo; concepciones que, las más de las veces, son esencialmente de índole teológica. Se rescata, pues, los postulados platónicos a cerca de la permanencia del alma en un cuerpo que se presenta corrupto. Sin embargo, cuerpo y alma son aprehendidos, para la época, como constitutivos sustanciales e inseparables de la onticidad humana. Ambos, a diferencia de los presupuestos platónicos, hallan su origen en un dios creador; justo y bueno.

Por lo que se refiere a la Modernidad, periodo de la historia occidental comprendido entre 1.492 y 1.789 (fechas que corresponden con el descubrimiento de América y año en el que estalla la revolución francesa, respectivamente), veremos cómo el ascenso del individualismo occidental logrará discernir, de manera dualista, entre el hombre o la persona y el cuerpo, no desde una perspectiva directamente religiosa, sino más bien desde un plano profano, plano que de hecho, obedece principalmente al renacimiento de las artes y la ciencia y al establecimiento del capitalismo como sistema económico central. Para las sociedades occidentales, el cuerpo se presenta como el signo del individuo, como el lugar de su diferencia, su distinción. Junto al descubrimiento de sí mismo como individuo, el hombre descubre su rostro, signo de su singularidad y de su cuerpo, objeto de una posesión (Le Breton, 2002).

El cuerpo moderno pertenece a un orden diferente. Implica la ruptura del sujeto con los otros (una estructura social de tipo individualista), con el cosmos (las materias primas que componen el cuerpo no encuentran ninguna correspondencia en otra parte), consigo

	ARTICULO DE TRABAJO DE GRADO	Código: F-PI-028
		Versión: 01
		Página 5 de 13

mismo (poseer un cuerpo más que ser su cuerpo). El cuerpo occidental es el lugar de la cesura, el recinto objetivo de la soberanía del ego. Es la parte indivisible del sujeto, el “factor de individuación” (E. Durkheim) en colectividades en las que la división social es la regla. (Le Breton, 2002, p.8)

Como se puede apreciar en el recorrido que venimos haciendo a través de la civilización occidental, el dualismo se ha presentado como constituyente de las representaciones que del cuerpo se han hecho. No obstante, a propósito de la Modernidad, es gracias a Descartes que asistimos a una nueva formulación que distingue al hombre del cuerpo, convirtiéndolo, a este último, en una realidad aparte, puramente accesorio. Ahora bien, claro está que el dualismo cartesiano no es primero en operar una ruptura entre el espíritu (o alma) y el cuerpo, sino que se trata de un dualismo de otro tipo, de otra suerte; no tiene un fundamento religioso.

LA NOCIÓN DE CUERPO EN LACAN

Lacan desarrolla a lo largo de su obra una noción de cuerpo pensada a partir de los tres registros de la realidad humana, argumentando que hay un cuerpo de lo imaginario, uno de lo simbólico y uno de lo real, adicional a esto, agrega el cuerpo discurso, en el cual el concepto de Goce cobra especial relevancia.

El estadio del espejo es el punto de partida para comprender el cuerpo en la teoría lacaniana, en él, se explica cómo a partir de la imagen del otro, con la cual el sujeto se identifica, puede construirse un cuerpo, éste sería el cuerpo de lo Imaginario, el cual brinda la ilusión de un cuerpo unificado. Por tanto, lo que se plantea en la teoría del estadio del espejo es que la imagen de un sujeto, la imagen de su cuerpo, se construye a partir de una imagen que le viene del otro, una imagen que es externa a él.

Más adelante en su obra, Lacan desarrolla el cuerpo de lo Simbólico, el cual es introducido por la inscripción del significante del Nombre-del-padre. Este cuerpo, hace referencia a la función reguladora que se configura a través de la inscripción en la ley, y es posible gracias a que el sujeto está inscrito en el lenguaje.

Para Lacan el cuerpo no es meramente un órgano, pues la carne, lo mortal, lo bilógico,

simplemente representa un ser viviente, pero no implica un cuerpo. Para él, el lenguaje entra a operar sobre el ser viviente para configurar un cuerpo, por ende, es así como las palabras que le vienen del Otro le permiten hacerse a una idea de su cuerpo, entenderlo como algo propio, desarrollar una relación con él y hacerse a una identidad.

Así pues, el cuerpo simbólico es aquel cuerpo que “hay que entender como fuera de toda metáfora” (Lacan, OE, p.431). Esto quiere decir que para Lacan el lenguaje tiene un carácter material, tal como puede apreciarse en el siguiente apartado:

La palabra es en efecto don del lenguaje y el lenguaje no es inmaterial. Es cuerpo sutil, pero es cuerpo. Las palabras están atrapadas en todas las imágenes corporales que cautivan al sujeto; pueden preñar a la histérica, identificarse con el objeto del penis-neid, representar el flujo de orina de la ambición uretral, o el excremento retenido del goce avaricioso. (Lacan, EE, p.289)

Después, Lacan habla del cuerpo de lo Real, este cuerpo de lo real es el órgano en sí, lo que existe y no pertenece ni al orden de lo imaginario ni al de lo simbólico. Plantea, Lacan, que el goce es una propiedad del cuerpo, de ese cuerpo real, pero dicho goce es consecuencia del Significante, es decir, del lenguaje. “Lo real, diré, es el misterio del cuerpo que habla, es el misterio del inconsciente” (Lacan, S20, p.158).

Tratar el cuerpo de lo real es enfrentarse a lo enigmático, este es un cuerpo hermético, es un misterio, se trata de un cuerpo que no puede ser apresado por el pensamiento.

¿No es esto lo que supone propiamente la experiencia analítica?: la sustancia del cuerpo a condición de que se defina sólo por lo que se goza. Propiedad del cuerpo viviente sin duda, pero no sabemos lo que es estar vivo, a no ser por esto, que un cuerpo es algo que se goza. (Lacan, S20, p.32)

Definir el cuerpo de lo real se presenta entonces como una tarea compleja, por su propia característica de innombrable e inaprehensible, pues cuando algo se nombra muere como tal, en su esencia, se convierte en otra cosa y, precisamente, se trata de que lo real es la cosa en sí. Esta dificultad se pone de manifiesto en la referencia que hace Lacan respecto de la vida. Cuando introduce el nudo de borromeo, ubica la

	ARTICULO DE TRABAJO DE GRADO	Código: F-PI-028
		Versión: 01
		Página 6 de 13

vida en el registro de lo real, como “lo estrictamente impensable” (S24, clase 9). Afirma: “No se sabe lo que es un cuerpo viviente. Es un asunto para el cual nos remitimos a Dios” (Ibídem).

Finalmente, se aborda el cuerpo Discurso, el cual se presenta como una teoría del vínculo social, lo que permite comprender las dinámicas culturales a través del análisis de sus cuatro discursos. Dicho análisis dependerá del lugar en el cual se ubiquen los cuatro elementos básicos del “álgebra” lacaniana: S1 (significante amo), S2 (saber), \$ (sujeto dividido) y a (objeto a). Tal combinatoria da como resultado el desarrollo de los siguientes discursos: del amo, de la histérica, del universitario y el del psicoanálisis.

Desde esta posición teórica, “la constitución y regulación del cuerpo se efectúa en el marco de los discursos en tanto ellos suponen una teoría del vínculo social” (González, 2013, p.98). Esta teoría se sustenta en la relevancia del lenguaje para la configuración del sujeto, pues tanto éste como lo colectivo, se ordenan a partir del lenguaje. “La teoría de los discursos reformula la relación entre cuerpo y significante de un modo que resulta fundamental porque permite articular los usos y variaciones sociales y culturales, teniendo en cuenta la historicidad de la estructura” (Ibídem).

Lo fundamental es que el elemento corporal, por así decirlo, queda incluido en esta formalización como objeto a, concebido como plus-de-gozar, según lo desarrollado un año antes, en el seminario 16. Es decir, que el cuerpo está implicado en tanto hay goce, ocupando un lugar en la estructura de cada discurso, lo cual permite anticipar que cada discurso implica un tratamiento diverso del goce, y, por ende, del cuerpo. Cabe afirmar, entonces, que la teoría de los discursos representa el esfuerzo de Lacan por tener en cuenta el papel del goce en el lazo social, de lo cual pueden extraerse importantes implicaciones. En sus palabras: “del discurso, sin embargo, está claro que nada hay más candente que lo que se refiere al goce” (Lacan, S17, p.74). En efecto “(...) el discurso es la armazón fundamental que hace que cada uno encuentre la necesaria barrera al goce para construir el lazo social” (Alemán & Larriera, 2009, p.158). Puesto que cada discurso localiza el goce en un lugar específico, se puede afirmar que los discursos suponen una cierta

“domesticación” del goce, poniéndolo bajo la égida del significante. (González, 2013, pp.99-101)

Por lo que se refiere al discurso capitalista, Lacan nos advierte que éste debe de ser entendido más bien como un contra-discurso; es decir, que este discurso no es como los demás en el sentido de que no produce un auténtico lazo social, sino que más bien lo disuelve. Su formalización se da a partir del discurso del amo, no obstante, la lógica del ordenamiento de los términos es diferente en relación con la que ostentan los otros cuatro.

La teoría de los discursos es una forma novedosa de presentar la articulación del cuerpo y el significante, que, según este paradigma, es una relación circular: el cuerpo, en tanto goce, es efecto del discurso, y el discurso, a su vez, requiere del goce para estructurarse como tal. (González, 2013, p.104)

EL CUERPO EN LA CONTEMPORANEIDAD

El proceso de irrupción de la contemporaneidad nació ligado a grandes acontecimientos, convulsiones o rupturas sociales y políticas. Con la revolución industrial, por ejemplo, termina por consolidarse el capitalismo como sistema social y económico; surge una nueva sociedad de clases presidida por la burguesía y se desarrolla el movimiento obrero; progresa la tecnología y se institucionaliza la ciencia, a la vez que aparecen los medios de comunicación masivos y la sociedad de consumo.

La edad contemporánea es en sí la edad de los adelantos científicos, de las innovaciones tecnológicas, de la medicina estética, del body-art, de las subculturas, del homosexualismo, del transgenerismo, de las modificaciones corporales, del fisiculturismo y de los desórdenes alimenticios a propósito de la persecución de estándares de belleza definidos por los medios, entre muchos otros; pero es también la edad del cuerpo como símbolo, la edad en la que ciertamente se atribuyen a los sentidos de manera manifiesta impactos sociales, la edad en la que el reconocimiento de estos impactos incursiona en la academia. Es, entonces, la edad en la que se define expresamente la influencia de los sentidos en la

	ARTICULO DE TRABAJO DE GRADO	Código: F-PI-028
		Versión: 01
		Página 7 de 13

cotidianidad y, por ende, en la configuración de estructuras. (Gavilán, 2013, p.326)

Así pues, tanto la sensación como la percepción de asistir a un tiempo nuevo, a un mundo nuevo, dio lugar a un escenario en el que surgieron importantes movimientos de diversa índole y que generaron nuevas formas de asumir, percibir y representar la corporeidad. El cuerpo de la contemporaneidad, más allá de marcar la frontera entre un individuo y otro (característica fundamental del cuerpo de la modernidad), acentúa y subraya el repliegue del sujeto sobre sí mismo.

Llegados a este punto, es importante resaltar cómo el discurso capitalista se presenta como el fundamento de dicho repliegue del sujeto sobre sí. No obstante, es necesario distinguir entre capitalismo como sistema y como discurso. No se trata, pues, del sistema económico, político y social en el que los medios de producción están controlados por el Estado. No, se trata más bien de un capitalismo en tanto discurso que se instituye como una formalización que afecta los lazos sociales, que ha venido determinando, hasta la actualidad, los modos de subjetivación y que se presenta como la causa que deshace o mella las formas de empatía despertadas por el semejante.

Ahora bien, este repliegue del sujeto sobre sí se da en la medida en que las modalidades del imperativo de consumo confinan al sujeto a una posición en la que le es menester gozar a como dé lugar, sin límites, extremadamente, en un mundo de medios y objetos de insaciable e inaprehensible satisfacción. Con el discurso capitalista se da la impresión de que es posible alcanzar la completud si se posee más dinero, si se compra más, al adquirir objetos, tecnologías, etc. En última instancia, el sujeto queda confinado a un dominio en el que las “cosas” prometen siempre algo de más; la avidez de consumo se compromete al cumplimiento de la finalización esperada del sujeto.

En definitiva, el cuerpo en la actualidad cada día se aleja más de la lógica mecanicista y se inscribe en el nuevo régimen digital. Arrojado a las nuevas cadencias de la tecnociencia, parece haber perdido su definición clásica y su solidez analógica: En la esfera digital se vuelve permeable, proyectable, programable. En la actualidad, asistimos a una época que está rompiendo radicalmente la lógica de la evolución y el desarrollo humanos y cuya

meta consiste en superar la condición humana. “Por eso, en los saberes hegemónicos contemporáneos fulguran ciertas tendencias neognósticas, que rechazan el carácter orgánico y material del cuerpo humano y pretenden superarlo, buscando un ideal aséptico, artificial, virtual e inmortal” (Sibilia, 2005, p.43). En la actualidad la articulación entre poderes y nuevos saberes ha generado nuevas verdades a propósito del cuerpo humano en donde éste es entendido como una configuración orgánica condenada a la obsolescencia y lo han convertido en un objeto de la post-evolución en donde lo virtual se presenta sumamente seductor en tanto sobrepasa los límites correspondientes a los ejes material y temporal de la existencia.

EL CUERPO VIRTUAL

El cuerpo, como órgano, “aparece determinado en una materialidad condicionada por el tiempo y el espacio” (Sánchez, 2010, párr.12), es el que posibilita la existencia y la inscripción en la sociedad. Sin embargo, el cuerpo que se aborda en este apartado carece de condicionamientos espaciotemporales, es un cuerpo volátil que habita en el ciberespacio. “El protagonista de los intercambios comunicacionales es ese otro cuerpo nuevo, virtualizado, capaz de extrapolar sus antiguos confinamientos espaciales: ese organismo conectado y extendido por las redes teleinformáticas” (Sibilia, 2005, p.64).

Así, el cuerpo virtual se posiciona en un lugar privilegiado con respecto al cuerpo orgánico, pues el primero no enferma, no muere, no se restringe; al contrario, es indestructible, inmortal, libre, se puede expresar de diversas formas, mediante personajes, como en el caso de los videojuegos.

Por otra parte, muchas de las imposibilidades que frustran al sujeto en su corporalidad devienen posibles en los mundos virtuales, pues allí el tiempo y la materia no representan un obstáculo.

De este modo, el cuerpo sale de sí mismo, adquiere nuevas velocidades, conquista nuevos espacios. Se vuelca al exterior y transforma la exterioridad técnica o la alteridad biológica en subjetividad concreta. Virtualizándose, el cuerpo se multiplica. Creamos organismos virtuales que enriquecen nuestro universo sensible sin infligirnos dolor. (...) la virtualización se

	ARTICULO DE TRABAJO DE GRADO	Código: F-PI-028
		Versión: 01
		Página 8 de 13

analiza, esencialmente, como un cambio de identidad, un paso de una solución particular a una problemática general o transformación de una actividad especial y circunscrita a un funcionamiento deslocalizado, desincronizado, colectivizado. La virtualización del cuerpo no es, por tanto, una desencarnación sino una reinención, una reencarnación, una multiplicación, una vectorización, una heterogénesis de lo humano. (Lévy, 1999, p.24)

A la luz de lo planteado hasta ahora, se pone de manifiesto que la virtualización del cuerpo es un proceso que se da en diversos escenarios y que implica una mutación en la identidad, pues el cuerpo virtual, a pesar de estar comandado por el cuerpo de lo real, se desliga en muchos aspectos de éste, lo cual conlleva un cambio de perspectiva intersubjetiva, pues al tener acceso a nuevos mundos (virtuales), la visión sobre la realidad, en la que se desenvuelven los sujetos en la cotidianidad, se transforma.

CONSIDERACIONES FINALES

Pensar un cuerpo virtual implica un desplazamiento del centro de gravedad ontológico del objeto “cuerpo” y el entendimiento del mismo como prolongación y proyección del sujeto en lo virtual. Dicho desplazamiento se hace necesario debido a que con la llegada de las plataformas o escenarios virtuales; con la irrupción de la virtualidad en la cotidianidad de los sujetos, cuestiones como las dinámicas y lógicas intersubjetivas, la relación con el cuerpo propio y el del semejante, la comprensión del espacio/tiempo, a la vez que las nociones de realidad y de identidad, se han visto afectadas y precisan una asunción diferente en tanto se deslizan a un nuevo orden.

Conviene subrayar, además, que este nuevo orden responde a la necesidad de superar y/o sobrepasar las restricciones derivadas de la materialidad orgánica del cuerpo humano; refiere al ámbito espacial y temporal de su existencia. Con la penetración de la tecnología digital en la vida de las personas se inauguraron nuevas lógicas y modos de lazo social en tanto los mundos virtuales abarcan toda una serie de posibilidades que permiten superar tales barreras espaciotemporales.

En consonancia con lo anterior, tenemos que una de las características más interesantes de la cibercultura obedece al trastocamiento de las categorías de tiempo y espacio. En el universo virtual todo es automático, no se requiere capacidad de espera; se puede viajar de un lugar a otro al instante, en fracciones de segundo; podemos estar conectados incluso estando dormidos. Asimismo, los espacios que abre la internet ofrecen la posibilidad de sostener intercambios comunicacionales, en simultáneo y sin necesidad de desplazamientos, con diversas personas del vasto territorio global. A su vez, el espacio no responde a las contundentes leyes de la física; en el ciberespacio los objetos y las plataformas pueden desaparecer o modificarse sin problema alguno en tanto son sólo escenarios ajustados para los intercambios. Las categorías de tiempo y espacio quedan en entredicho, en el mundo virtual, en tanto éste tiene la capacidad de “alojar” al tiempo y en el mismo lugar a miles de usuarios, a miles de “residentes”. En el momento en que una persona o un colectivo se virtualizan, ocurre una suerte de desconexión que los separa del espacio material y la temporalidad ordinarias, se desterritorializan. El mundo virtual puede entenderse, entonces, como un espacio desterritorializado. En el ciberespacio el espesor y los contornos del cuerpo se desdibujan, se desvanecen; no se tiene peso ni dimensión y el sujeto sólo es definido en función de su conectividad. El tiempo y la materia, al interior del ciberespacio, no representan un obstáculo.

Todas estas observaciones se relacionan también con el hecho de que el ciberespacio replica una de las características más sobresalientes del actual momento histórico al cual asistimos; ubica en la centralidad a la urgencia. Como pudo advertirse en lo que precede, con el discurso capitalista parece haberse exacerbado la cualidad metonímica del deseo y los sujetos han quedado desvalidamente confinados al dominio de los entes, de las cosas; más allá del hecho de hallarse éstos absolutamente capturados por la premura de lo actual, con el discurso capitalista se ha creado la ilusión de que es posible alcanzar la completud y/o el cumplimiento de la finalización esperada del sujeto y, para ello, las tecnologías de la virtualidad se presentan como el medio ideal para alcanzar dicho fin. El mandato de conexión y la necesidad de sumergirse en entornos virtuales es,

	ARTICULO DE TRABAJO DE GRADO	Código: F-PI-028
		Versión: 01
		Página 9 de 13

a su vez, aparte de la necesidad de superar las limitaciones de la materialidad, un efecto de la ilusión de que en lo virtual falta la falta, de que todo es posible.

A medida que se interactúa con la red, nuestra subjetividad se reconfigura, muta nuestra identidad; la telepresencia nos da un nuevo sentido del yo. Al interior de las redes sociales virtuales o los videojuegos cobran vida identidades que pueden entenderse como una prolongación y una proyección del sujeto en lo virtual. Identidades que van desde un simple Nick; que señala el nombre o la frase con la cual el sujeto se designa, pasando por perfiles sumamente elaborados, hasta llegar al Avatar que es la versión más compleja y desplegada a la que aspira una identidad virtual. A su vez, estas identidades pueden entenderse como una prolongación del sujeto en tanto son una extensión del mismo en el espacio-tiempo virtual y, como proyección, en tanto el sujeto pone fuera de sí, ubica en lo virtual, información que le representa pero que intencionadamente es filtrada con base en un telos que obedece a las lógicas de las plataformas o escenarios virtuales sobre los cuales se proyecta y, por tanto, no hablan del sujeto en sí, sino que más bien brindan una imagen parcializada del sujeto, imagen que de hecho se desliza al orden del ideal. Parece ser que “hay en la escena virtual una hipertrofia de lo imaginario por lo cual el yo se multiplica en su faz especular, a expensas de lo simbólico” (Passerini, 2012, p.593); no obstante, lo virtual no es únicamente imaginario, produce efectos. Así pues, a medida que nuestra identidad y subjetividad se ponen en juego en el escenario virtual de las redes sociales o los videojuegos irremediablemente mutan y son resignificadas puesto que dichos escenarios le permiten al sujeto ampliar los límites de su realidad y le brindan la posibilidad suprimir las restricciones anteriormente mencionadas. El yo adquiere nuevos sentidos debido a que, al sumergirse el sujeto en lo virtual, mecanismos como el anonimato y/o la alteridad, la imaginación y la fantasía, así como el uso, proyección y representación del cuerpo, dan lugar a nuevas formas de identificación. Sumergirse en lo virtual es, en última instancia, adentrarse en el campo de lo simbólico con la salvedad de que allí los signos y sus connotaciones simbólicas son mucho más flexibles. El cuerpo virtual deviene entonces, y he

aquí la clave para entenderlo, como aquel que propicia esa flexibilidad.

En definitiva, tenemos, pues, que el protagonista de los intercambios comunicacionales en las redes sociales virtuales y los videojuegos, aquel que provee identidad y sobre el cual se encarna la posición subjetiva, el que se presenta como representante del sujeto en lo virtual, que es a su vez prolongación del mismo y sobre el cual éste se proyecta, diferente del cuerpo real, del cuerpo de la materia y, por tanto, aquel que es capaz de extrapolar sus antiguos confinamientos espaciotemporales, es ese otro cuerpo nuevo, virtualizado; dicho protagonista es, a saber: el cuerpo virtual.

Este último, es el cuerpo que nos interesa abordar, explorar; el que se juega al interior del ciberespacio; el que habita el mundo virtual de las redes sociales y los videojuegos; el que reside en el entorno digital, y no el que yace sentado frente a la pantalla del ordenador. Ahora bien, ¿Qué hace posible que podamos hablar de un cuerpo virtual?, ¿De qué cuerpo se trata?, ¿Qué es lo específico de este cuerpo entonces?

Al respecto del primer interrogante puede decirse que aquello que hace posible que podamos hablar de un cuerpo virtual tiene que ver con el hecho de que tanto cuerpo como virtualidad se enmarcan en el mismo registro; es decir, ambos son efecto del lenguaje, son realidad, son construcciones simbólicas. Hay que mencionar, además, que el cuerpo del sujeto es asumido como un atributo de éste, es decir, como algo de lo cual el sujeto es poseedor, pero que no representa al ser mismo, a su ser; no representa al Ser en sí. En consecuencia, la puesta en juego del cuerpo en lo virtual es perfectamente posible, en la medida en que como sujetos del significante podemos prescindir del cuerpo viviente, estamos separados de él; el significante soporta parte del ser independientemente del cuerpo.

Por otra parte, y continuando con el análisis, tenemos que el cuerpo virtual se presenta como un medio que le permite al sujeto tener presencia en el mundo virtual. Se trata, pues, de un cuerpo que hace las veces de vehículo mediante el cual el sujeto puede navegar, con identidad, por el ciberespacio. Sin este cuerpo, sin aquello sobre lo cual el sujeto pueda encarnar su posición subjetiva, las interacciones tal y como las conocemos en las redes sociales virtuales,

	ARTICULO DE TRABAJO DE GRADO	Código: F-PI-028
		Versión: 01
		Página 10 de 13

particularmente, no tendrían lugar en tanto el anonimato, la pasividad y la dispersión comandarían la relación entre los participantes de la comunicación, de la interacción. Es gracias al cuerpo virtual, a ese que reside en el ciberespacio, que el sujeto puede tener voz y rostro en la red; es éste, el que le brinda la posibilidad de compartir opiniones, de comunicarse y de interactuar con otros, de generar acuerdos, arreglos y consensos. El cuerpo virtual es, en definitiva, el que le permite al sujeto vincularse y extender su capacidad de acción de forma global; aquel que le permite sobrepasar las barreras espaciotemporales y, por ende, aquel que le genera al sujeto la ilusión de poseer una suerte de omnipotencia y de omnipresencia, pues ya sabemos que, virtualizándose, el cuerpo se multiplica.

¿Qué es lo específico de este cuerpo entonces?, que su materialidad, que obedece en última instancia al código binario, no está determinada ni condicionada por el tiempo cronológico ni por el espacio tridimensional del plano material. Se hace necesario insistir en la importancia que tiene, para vislumbrar lo específico del cuerpo virtual y, sin el ánimo de ser reiterativos, comprender que es el trastocamiento de las categorías de tiempo y espacio que se lleva a cabo en el ciberespacio lo que le brinda al cuerpo virtual las posibilidades que éste ostenta. A su vez, se trata de un cuerpo que desconoce las limitaciones fisiológicas y anatómicas y, por tanto, se ubica en un lugar privilegiado respecto al cuerpo material, al orgánico, pues no enferma, no se restringe, no muere, no necesita dormir o comer, no envejece; por el contrario, se presenta como un cuerpo omnipotente y omnipresente; es libre, indestructible, es inmortal.

Así pues, lo específico del cuerpo virtual es que puede adquirir nuevas velocidades, conquistar nuevos espacios, sobrepasar limitaciones materiales, puede tener continuidad de acción a pesar de presentar duración discontinua. El cuerpo virtual le permite al sujeto vincularse e interactuar al instante con personas geográficamente distantes. En un mundo globalizado en el cual la información ocupa la centralidad, el cuerpo virtual deviene fundamental y es sumamente valorado en tanto le permite al sujeto estar hiper-conectado, hiper-informado.

Finalmente, se puede decir que lo específico del cuerpo virtual, su telos, su fin último, es que

pueda llegar a confundirse con el sujeto mismo que es su creador. Se trate, bien sea de un Nick, un perfil o un avatar, la promesa digital es que éstos puedan entenderse como una prolongación del sujeto mismo y que puedan desvanecerse en ellos las restricciones que el cuerpo material le impone a la vida, pues para el hombre-información el cuerpo material es un obstáculo por derribar, pues se le presenta obsoleto. Tenemos, así, que las ilusiones de omnipotencia y omnipresencia que genera el entorno digital en general, y particularmente las redes sociales virtuales y los videojuegos, le otorgan cierta verosimilitud a la pretensión de inmortalidad y a la superación de las barreras que la carne impone. No obstante, la promesa no se cumple.

Ahora bien, ¿Qué hace que la promesa no se cumpla? Considerando que tanto el cuerpo virtual como el biológico obedecen a dos cuerpos ontológicamente diferentes, se puede concluir que esto genera un desarreglo ante la idea de que ambos puedan llegar a confundirse. Si bien es cierto que el cuerpo virtual le proporciona al sujeto la posibilidad de ampliar los horizontes de su realidad y suprimir sus limitaciones materiales y, a su vez, desconoce las pausas necesarias e implícitas en las necesidades vitales y los tajos temporales a las que obligan, quien comanda las interacciones en el ciberespacio es un sujeto; sujeto que cuenta con un cuerpo físico, tangible, y, por tanto, es innegable que entre ambos habrá cortes y discontinuidades, pues la materialidad del cuerpo del usuario se presentará siempre como un obstáculo a la conectividad permanente. Lo virtual deja entrever su inconsistencia, entonces, en la medida en que no logra sostener la ilusión continuidad y conectividad permanente.

CONCLUSIONES

Después del desarrollo teórico aquí presentado se hizo claro el papel fundamental que tiene el lenguaje en la construcción de la realidad, lo cual permite comprender que no existe una Realidad dada de antemano, absoluta y universal, sino que la misma se presenta en la medida en que es efecto del lenguaje y se va creando cuando se nombra lo real. Así pues, cuestiones que eran consideradas evidentes resultan no serlo tanto, tal es el caso del cuerpo, concepto cuya definición es tan

	ARTICULO DE TRABAJO DE GRADO	Código: F-PI-028
		Versión: 01
		Página 11 de 13

inaprehensible que ha tenido que ser entendido desde diferentes lugares, como pudo apreciarse en este trabajo.

Tenemos, entonces, que el cuerpo es producto del lenguaje, pues sobre él recaen, desde el nacimiento (incluso desde antes) una multiplicidad de significantes que lo definen y delimitan. Además, el cuerpo resulta ser el gran garante de la realidad pues es el vehículo para crearla, ya que es el recinto del lenguaje que permite nombrarla y, a su vez, tiene el equipamiento para experimentarla.

Por otra parte, también se concluye que los mundos virtuales se posicionan como otro de los elementos que el discurso capitalista pone al servicio de los sujetos en función de su imperativo a gozar sin límites. Tal conclusión se desprende de las características intrínsecas a dichos mundos, pues, en ellos, se eliminan las limitaciones espaciotemporales, se recrean fantasías, se pone en juego un cuerpo que es capaz de realizar hazañas asombrosas, se evade la realidad material y el sujeto queda frente a una cantidad de estímulos que le procuran sensaciones placenteras. De este modo, los espacios virtuales envían el mensaje de que allí se puede gozar y, gracias a los avances de la tecnociencia, de que se puede gozar más y más, pues día a día se desarrollan nuevas plataformas, nuevos aditamentos, nuevos escenarios virtuales, que crean en los sujetos la necesidad de sumergirse en esas experiencias, de buscar otras sensaciones que le permitan obtener placer. Así, la experiencia virtual en el ciberespacio posibilita que las personas continúen sujetas al discurso capitalista y a su plus de gozar.

RECOMENDACIONES

La tesis de que el cuerpo virtual se inscribe en el lugar de lo simbólico se considera una importante puerta de entrada a futuras investigaciones en el campo de las ciencias sociales, pues, abordar el fenómeno desde el lugar de la palabra permite abarcar posibilidades más amplias, ya que ello implica ahondar en la naturaleza del ser humano. Así pues, cabe pensar, por ejemplo, en investigaciones que no se encarguen tanto de analizar la imagen corporal que se proyecta en las redes sociales o de considerar la omnipotencia del cuerpo en los videojuegos; sino, más bien, de

indagar en los decires de los sujetos que hacen uso de dichos espacios y en la interpretación su discurso.

A su vez, muchos de los trabajos consultados resaltan o advierten las consecuencias negativas del uso de las nuevas tecnologías de la virtualidad, en especial de los videojuegos y las redes sociales. Sin embargo, consideramos que sería sumamente enriquecedor investigar sobre los aspectos positivos que tiene el uso de dichas tecnologías en las interacciones sociales, por ejemplo, en los casos en que la asiduidad a ciertos juegos o páginas se convierte en tema de conversación y reúne a las personas entorno a gustos en común, promoviendo encuentros en espacios no virtuales.

REFERENCIAS

- Aguado, J. C. (2004). *Cuerpo humano e imagen corporal. Notas para una antropología de la corporeidad*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Foucault, M. (2002). *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. Recuperado de: <https://www.ivanillich.org.mx/Foucault-Castigar.pdf>
- Gavilán, C. G. (2013). *Hermenéutica de los cuerpos. Campos en Ciencias Sociales*, 1(2), 313-333. Recuperado de: <http://revistas.usta.edu.co/index.php/campos/article/view/2703>
- González, A. (2013). *Usos y estatutos del cuerpo: Lacan y el pensamiento contemporáneo*. (Tesis doctoral). Universidad Autónoma de Barcelona, España.
- Lacan, J. (1976). *Lo no sabido que sabe de la una-equivocación se ampara en la morra*, Seminario 24. Recuperado de: <http://www.bibliopsi.org/docs/lacan/29%20Seminar%20io%2024.pdf>
- Lacan, J. (2006). *El estadio del espejo como formador de la función del yo [Je] tal como se nos revela en la experiencia psicoanalítica*. Escritos. Barcelona: RBA Coleccionables, cedida por Ediciones Siglo XXI.
- Lacan, J. (2012). *Otros Escritos*. Buenos Aires: Paidós.
- Le Breton, D. (2002). *Antropología del cuerpo y modernidad*, (1ª ed.). Buenos Aires: Ed. Nueva Visión.

	ARTICULO DE TRABAJO DE GRADO	Código: F-PI-028
		Versión: 01
		Página 12 de 13

Lévy, P. (1999). ¿Qué es lo virtual? Recuperado de:
http://aprendeonline.udea.edu.co/lms/moodle/file.php/90/documentos_actividades/levy-pierre-que-es-lo-virtual.PDF


Passerini, A. (2012). La experiencia virtual y el cuerpo. Una lectura psicoanalítica. Trabajo presentado en IV Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XIX Jornadas de Investigación VIII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Universidad de Buenos Aires, Argentina.

Sánchez, J. (2010). Diversa. Cuerpo y tecnología. La virtualidad como espacio de acción contemporánea, 23(62). Recuperado de:
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_artext&pid=S0187-57952010000100010

Sibilia, P. (2005). El hombre postorgánico: cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales. Argentina: Fondo de Cultura Económica.

David Esteban Restrepo Ospina: Psicólogo en formación – Institución Universitaria de Envigado (IUE).

Vanessa Restrepo Muños: Psicóloga en formación – Institución Universitaria de Envigado (IUE).

 <p>INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA DE ENVIGADO</p> <p>Ciencia, educación y desarrollo</p>	ARTICULO DEL TRABAJO DE GRADO	Código: F-PI-028
		Versión: 01
		Página 13 de 13