**CYBERVITRUBIO, EL CUERPO VIRTUAL**

**POR JONATHAN JAVIER BELTRAN MORALES**

Con la intención de generar más preguntas que respuesta nace este escrito, como una concepción de reflexión sobre un tema que es popularizado en la red pero poco estudiado a trasfondo, tal vez, porque lo virtual desde lo cibernético es muy nuevo, vamos para casi dos décadas. En el presente texto se toma el cuerpo como pretexto para dar una mirada a la subjetividad humana en los espacios virtuales en especial los puestos sobre la internet, y las connotaciones de la realidad, en donde el hombre de Vitrubio, concebido por Leonardo da vinci, y considerado por algunos como uno de los mayores logros del renacimiento, pone en la palestra las cosificaciones que se dan sobre la corporeidad, pues este símbolo de simetría, de perfección, no es muy exacto al encajonarlo dentro de un cuerpo cotidiano, pero que dentro de la virtualidad puede metamorfosearse en la corporeidad de los usuarios. El texto en un primer momento precisa sobre la conceptualización de cuerpo, en un segundo momento se argumenta sobre la virtualidad, para finalizar en la construcción de un análisis del cuerpo en el espacio virtual. Bueno siga usted a compartir de esta ágora.

**EL CUERPO**

Sobre una fría bandeja escarlata, el cadáver, con su carroña detenida en el tiempo, las entrañas expuestas a la luz de la morgue académica, como Prometeo atado a la roca y expuesto a los gallinazos, el cuerpo con nuevo significado perdía su humanidad y tan sólo como objeto sobresalía su mirada ausente y activa, que me hacía pensar sobre la presencia que simbolizaba para quienes jugaban en él, realmente el sentido que se tenía al poseer un cuerpo y las construcciones que se dan sobre el cuerpo. Por lo cual me pregunto ¿Qué significa tener un cuerpo? ¿Qué ha significado el cuerpo para la humanidad? ¿Realmente este cuerpo será mío?, ¿cómo lo hago de mi propiedad? Pues bien, rastreando algunas percepciones podemos ver, que durante mucho tiempo la tradición filosófica de occidente, consideró el cuerpo como mero instrumento o medio por el cual la conciencia humana construía conocimiento y se idealizaba. Para los griegos, en las representaciones del cuerpo en el friso del Partenón, ilustraban figuras humanas con una expresión expuesta en la desnudez, con expresiones serenas , aspectos que deberían tener los seres humanos y que contrastan con los cuerpos de los dioses, como Zeus esculpido unos años antes en Olimpia, cuyo cuerpo era más individual, los músculos mostraban más edad y su rostro denotaba rasgos de temor, << ha sido idealizada en lugar de individualizada …de manera ultraterrena; nunca fue lo divino tan humano y lo humano tan divino>>[[1]](#footnote-2) representaciones que evidenciaban y ponían a prueba el poder humano y la división entre dioses y hombres. Así mismo los griegos creían que lo femenino y lo masculino representaban los dos polos de un continuo corporal, Galeno de Pergamo a un estudiante le indicaba acerca de los órganos genitales, que eran masculinos y femeninos en el vientre, “Vuelve hacia fuera la vagina y vuelve hacia adentro …. Y dobla el pene del hombre y encontrarás las mismas estructuras en ambos en todos los aspectos” [[2]](#footnote-3) postulado que fue considerado verdadero durante casi dos mil años.[[3]](#footnote-4) A su vez Platón y la tradición cristiana medieval pensaban el cuerpo como cárcel del espíritu y principio de lujuria del alma. Más tarde, la filosofía moderna lo concibió como un mero instrumento mecánico receptor de sensaciones; para la filosofía cartesiana solo se concebía como máquina, por medio del cual el ser humano entraba en relación con el mundo.

Además, el pudor aparece como el “angustioso” recuerdo de nuestra parte animal instintiva y no racional, la concepción cristiana del cuerpo como una <<Cárcel del alma>> es coronada en la afirmación de Hegel, “el hombre que toma conciencia de su destino superior , es decir , de su esencia espiritual , oculta las partes de su cuerpo que sirven solamente para desempeñar las funciones animales” . Durkheim también define el pudor como la lucha contra la animalidad, pero con el matiz que supone la afirmación de que su origen, también se vincula con los peligrosos vapores sexuales femeninos. Para occidente nuestro cuerpo no nos pertenece, pues es copartícipe de múltiples signos, símbolos, individualidades, egos, personalidades, conciencias, todo un profundo infinito que ignoramos. Sin olvidar que en el capitalismo el cuerpo está desterritorializado, se ha enseñado a ser crueles con él, a utilizarlo como extensión, a venderlo, a comprarlo, a culparlo, a disciplinarlo, a volverlo educado, a hacerle daño, a alejarlo de las relaciones naturales, a enfermarlo, también a extirparlo y ubicarlo tan sólo como un símbolo de intercambio.

De igual manera, para otras culturas el cuerpo reviste una relación con el universo, con su territorio, con su tierra, y la naturaleza, allí el cuerpo se plantea como una construcción social que tiene relación directa con el ambiente. Culturas aborígenes como las del norte de Colombia o de la Amazonia, se pueden ver sus danzas rituales como semiótica de expresión que abandona el cuerpo a una especie de conexión con el cosmos, que no está determinada por ámbitos materiales; concepción de cuerpo que trasciende el espacio personal y se concentran en cosas más espirituales, más proactivas para el sujeto y comunidad, que les otorgan mayor sabiduría, enlace y comprensión de su entorno y quienes lo habitan. Por lo cual se deduce que sus cuerpos son elaboración colectiva, no hay cuerpos esenciales o básicos, sino diferentes construcciones de cuerpo que forman un solo cuerpo. Para dichas culturas indígenas el cuerpo no es poseedor de temor, ya que no es latente la preocupación de la animalidad, al contrario, se debela una incumbencia directa con la naturaleza.

 De esta manera, para acercarnos a la noción de cuerpo, podemos denotar que él mismo, en el recorrido histórico, como de diversidad, se encuentra cargado de un mar de apreciaciones, significados, símbolos y relaciones. Es claro que si algo diferencia al ser humano de los animales es su capacidad de simbolizar, capacidad que encuentra en el cuerpo un medio privilegiado para expresarse. Cuerpo como vehículo de significaciones, de culturas y, en esta medida, como lugar de lazo social, de interacción con el otro y de pertenencia a un grupo. Como lo argumenta Espinal al manifestar que;

 “Las representaciones sociales le asignan al cuerpo funciones, le otorgan una posición determinada dentro del simbolismo general de la sociedad y hacen explicitas sus relaciones… en este sentido, son saberes culturales tributarios de un estado social o de una visión de mundo. Por ello el cuerpo es una construcción simbólica*”[[4]](#footnote-5).*

 Es por ello, que al referirnos al cuerpo estaremos hablando de un cuerpo que se inscribe en un entorno simbólico como producción social y condiciones biológicas de la existencia, que influyen en lo cotidiano, un cuerpo parte de la naturaleza como expresión del yo y de la cultura, que supone referirse a la subjetividad de la experiencia corporal y, a su vez, a la objetiva del cuerpo institucionalizado. De igual manera, como cuerpo vivido, en el cual se experimenta, y se advierte la experiencia del hombre como poseedor de un cuerpo y ser cuerpo.

 **LA VIRTUALIDAD**

La virtualidad es el nuevo campo en el cual el mundo se debate, refiriendo este conceptualmente como, la representación de una estructura que puede realizar lo mismo función que una estructura real, sin la materialidad espacial físicas euclidiana de la misma sino una materialidad intactil físicamente pero representada y dilucidada por la tecnología. (Aclaro que lo virtual no es solo lo representado en una pantalla, o en un producto de polipropileno, pues desde los recolectores cazadores la virtualidad caminaba y un ejemplo claro son sus representaciones simbólicas en la pinturas de muchas cueva, no quiero profundizar en ella pues la virtualidad que me interesa referirme en este instante es la virtualidad digital, plásticas y neonizante). “ Pablo wong dice; la virtual no es, en modo alguno, lo opuesto a lo real, sino una forma de ser fecunda y potente que favorece los procesos de creación, abre horizontes cava pozos llenos de sentido bajo la superficialidad de la presencia física inmediata”[[5]](#footnote-6), - un ejemplo muy claro es el que se nos presenta en un pedazo de plástico, donde podemos llevar el grupo favorito de música con toda su producción , o aun en una estela plateada cabe toda una biblioteca, que si la representamos materialmente se necesitarían varios neceseres -. La economía no es ajena a la virtualización, ya que a través de la misma la economía toma un carácter potenciado para generar riqueza. Y es este sector el que mayor utilidad le ha dado a la virtualidad en red, pues da la cercanía a nuevos mercados para los empresarios, para los consumidores les ofrece un abanico de posibilidades de mil colores y pompones, sin olvidar que acerca productos que por las condiciones normales sería muy difícil llegar a ellos. “ La virtualización refleja claramente el alto grado de complejidad de la economía y las sociedades actuales, en este sentido y según la ley de LEVY (1999) si lo virtual no se opone a lo rea, sino a lo actual, entonces puede decirse que la virtualización de la economía puede ser vista como la actualización redefinida de la economía virtual, la virtualización atañe la globalización y esta como característica de un proceso multidimensional que trasciende las esferas políticas, económicas, sociales y culturales…. un redimensionamiento de las fronteras globales”[[6]](#footnote-7). En el acampo académico la virtualización se convierte en una herramienta, para acceder a mayor conocimiento y al aprendizaje, es posible atravéz de la misma obtener un título de Harvard, Flacso o recinto académico desee desde la incomodidad de su silla, además atravéz de la misma y sus maquinarias comunicativas puede obtener ciertas facilidades de enseñanza y adquisición de bienes académicos que por medios reales le es más complicado, bueno eso si se optimiza al máximo, y se rompe con el analfabetismo informacional. En este camino la virtualidad se configura como un mundo de representaciones sustentado sobre una plataforma tecnológica que ofrece un espacio donde el territorio en términos físicos no existe, donde se da otro significado al habitar, al estar , espacio que se simboliza y representa según las condiciones mecánicas, informáticas y del usuario, una configuración territorial sin suelo, un espacio libre de fronteras, sin límites, y parafraseando a Giménez[[7]](#footnote-8) un espacio que no se amarra de la superficie pero que si produce un medio de subsistencia simbólica, que predetermina aéreas políticas, administrativas, que presenta un campo de belleza virtual, un entorno de no lugares habitados con representación simbólica y afectiva. El territorio virtual es un territorio donde atreves de los medios de comunicación como la internet configuran un espacio de encuentro y desencuentro de diversas comunidades, y sujetos donde los mismos se edifican y demuelen.

**CIBERCUERPO, el cuerpo en la red.**

La virtualidad representa un espacio desterritorializado es un representación de bits que conjugados generan un mundo ilusorio, irreal y quimérico pero tangible, real atravéz de lo tecnológico, en este contexto ciberespacial se ofrece un recinto donde es operable dejar el cuerpo real atrás, para generar unas relaciones inmateriales con otros, donde los límites físicos se quiebran, además, el cuerpo se materializa en el ciberespacio, en una representación imaginaria del usuario; se puede ser un cadáver exquisito, el rostro de Brad Pit, con el cuerpo de Jean Claude Van Damme, la actuación y tesura de Marlon Brandon, o simplemente se puede ser un chiguagua o Demestofenes. El ciberespacio es una dimensión artificial tecnológicamente, donde las cosificaciones, miedos, estigmas, fobias e imperfecciones se encubren, para la presentación ate los demás. Igualmente dentro de la web 2.0, se puede llevar las condiciones físicas reales a las virtuales casi a imagen y semejanza del usuario, pero con la protección aparente de un ordenador frente a las reacciones de los otros. En la virtualidad no eres apresado, tal vez borrado de una lista, pero nunca recluido. El cuerpo en el ciberespacio “cibercuerpo” rompe con las condiciones de espacio y tiempo, no se ata a las limitaciones del espacio real, pero si guarda algunas características, como la identidad, o significación que se adopta en los *No-lugares* visitados. La correlación de lo sensitivo en un espacio sin fronteras, un cuerpo sustentado sobre la desterritorializacion de el mismo, de su corporeidad, de su materialidad, de su espacio y tiempo, se representa en un cuerpo descimentado, un cuerpo que toma extensiones mas allá de lo real, configurándose en una nueva subjetividad, en un cuerpo que se alimenta de las relaciones virtuales que tiene con otros cibercuerpos, con otras representaciones corporales, un cibercuerpo que se materializa y expresa en otra estética más fluida y dinámica, transformable y pixelada. La red le da la posibilidad a ese cibercuerpo a ser múltiples cuerpos, de acuerdo a los significantes y alcances del usuario, y siempre al mismo tiempo; en un “no-lugar” virtual se es el científico prominente con rasgos físicos del real, en otro espacio se un Casanova, en otro el amigo, en otro un parafilico, en otro un perro. Un cibercuerpo que tiene una presencia ilimitada siempre en un aquí y ahora, que aunque el usuario producto de él no esté frente a un esqueleto tecnológico, su cibercuerpo sigue teniendo presencia, sigue relacionándose con otros cibercuerpos, sigue existiendo aleatoriamente, con vida en la red, masificándose, o tal vez agotándose, es una corporeidad que respiras y palpita. Vale aclarar a esta altura que no se trata de una negación del cuerpo real, de anularlo, al contrario el cibercuerpo es otra representación de la corporeidad, es una expresión con mayores libertades sobre la carne y sus cosificaciones, sin límites, es otra sensibilidad, una prolongación de la subjetividad en otro espacio, a manera de extensión digital de la conciencia. Tal vez y solo tal vez, aquí se hace valida la afirmación de Deleuze, al tomar la frase del el “cuerpo sin órganos” de Artaud, en el libro “*Mil meseta*”, ya que dentro de lo virtual el sujeto deja de ser un organismo simplemente biológico, para corromper las significaciones corpóreas, individualizándose de otra manera, con una lógica de la multiplicidad, apreciándose al máximo como sujeto libre de demandas morales, locativas, culturales y sociales, reconociendo sus deseos , intensidades, delirios y sensaciones frente a sí mismo y el mundo que lo rodea.

**BIBLIOGRAFÍA**

BALAGUER Prestes, Roberto, 2002, *El hipocuerpo: Una vivencia actual que la virtualidad aún no puede eludir*, Revista TEXTOS de la CiberSociedad, 2. Temática Variada. Disponible en http://www.cibersociedad.net

BORRADMAN, John. Greek art and architecture. Citado por, SENTÉ Richard. En: Carne y Piedra. . Madrid, : Alianza editores, segunda edición, 2003.

COBO Romaní, Cristóbal;Pardo Kuklinski, Hugo. 2007. *Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food.* Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic.Flacso México. Barcelona / México DF

ELLIOT, Anthony (1996) "Sujetos a nuestro propio y múltiple ser", Buenos Aires : Amorrortu Editores

ESPINAL CRUZ, Elena. y RAMÍREZ BROUCHOUD. Maria. Cuerpos civiles, controles y regulaciones. Medellín, : Fondo Editorial Universidad EAFIT, 1950

GIMENEZ, Gilberto. Território, cultura e identidades. La región sociocultural. En : Cultural y Región. Bogotá : Universidad Nacional : Ministerio de Cultura, 2000

LAQUEAR, Making sex, citado por, Senté Richard, << Carne y Piedra>>. Madrid, : Alianza editores , segunda edición, 2003

SENTÉ, Richard. Carne y Piedra. 2 ed. Madrid,: Alianza editores, 2003

STEVEN G. Jones Cibersociedad 2.0, Una nueva visita a la comunidad y la comunicación mediada por ordenador, capitulo 1, editorial UOG,

WONG Pablo– González Globalización y virtualización de la economía, ensayo

1. BORRADMAN, John. Greek art and architecture. Citado por, SENTÉ Richard. En: Carne y Piedra. . Madrid, : Alianza editores, segunda edición, 2003. p 44. [↑](#footnote-ref-2)
2. LAQUEAR, Making sex, citado por, Senté Richard, << Carne y Piedra>>. Madrid, : Alianza editores , segunda edición, 2003, p 46 [↑](#footnote-ref-3)
3. SENTÉ, Richard. Carne y Piedra. 2 ed. Madrid,: Alianza editores, 2003. p 43-55. [↑](#footnote-ref-4)
4. ESPINAL CRUZ, Elena. y RAMÍREZ BROUCHOUD. Maria. Cuerpos civiles, controles y regulaciones. Medellín, : Fondo Editorial Universidad EAFIT, 1950. 24 p. [↑](#footnote-ref-5)
5. Wong Pablo– González Globalización y virtualización de la economía, ensayo. [↑](#footnote-ref-6)
6. Wong Pablo, ibid [↑](#footnote-ref-7)
7. GIMENEZ, Gilberto. Território, cultura e identidades. La región sociocultural. En : Cultural y Región. Bogotá : Universidad Nacional : Ministerio de Cultura, 2000. 404 p. ISBN: 958-8051-62-x. (p. 85-132 [↑](#footnote-ref-8)