

### **SUBJETIVIDAD, INTERNET Y CUERPO: Un nuevo desafío para ser pensado**

María Aldana Arroyo\*  
U.N.S.

En el presente trabajo se intenta rastrear una nueva noción de cuerpo y, como consecuencia, una nueva subjetividad que se gesta a través de nuevas tecnologías de comunicación. En este caso, la investigación se enmarca solamente en las tecnologías que necesitan un hardware y software para funcionar y que se inscriben en la Net, siendo el juego de internet el que guíe este trabajo. Para ello, en primera instancia, realicé una entrevista que permite vislumbrar en la práctica aquello que se bosqueja en la teoría. Luego, se verá un marco teórico filosófico que pretende dar alguna perspectiva que vislumbre nuestro objetivo principal: señalar algunos aspectos de esta nueva subjetividad y este nuevo cuerpo que se inscribe en los marcos de las nuevas tecnologías y analizar algunas apreciaciones del arte con respecto a esta nueva subjetividad.

#### **La filosofía y la metafísica: un breve recorrido**

Desde la antigüedad, donde se consultaba al oráculo, pasando por la Edad Media con el festejo de las liturgias y la práctica del rezo, hasta nuestros días con diversas actividades se ha buscado el cumplimiento del deseo de encontrar una realidad disímil a la que transcurre cotidianamente. En todas estas etapas estuvo el arte reflexionando y, algunas veces, criticando a estas prácticas, ya sea que se manifestase como mero reflejo de esta realidad o como extrañamiento de la misma.

Esa búsqueda de otra realidad instaura en el ámbito de la filosofía, un término complejo como explicación de estos procesos: la metafísica. Dicha disciplina, como su nombre lo indica, pretende ir más allá de la física, más allá del mundo visible.

---

\* [ramadecanela@hotmail.com](mailto:ramadecanela@hotmail.com)

La metafísica busca un principio causal del tiempo que no se detiene, del espacio inabarcable, busca algo que exceda el campo de los sentidos. Es así que, como el cuerpo es el “objeto” que está más cerca de los sentidos, es abandonado a través de muchos siglos, relegándolo al ámbito de lo meramente material. El cuerpo, con sus escisiones, sus límites, su movimiento espacial constituyó un lugar infravalorable e ignominioso del ser humano, su interés sólo se debía a que era el cascarón que sostenía un alma o una “razón fundante” del ser humano. Salvo algunas excepciones, como Merlau-Ponty o Bergson, que se ocuparon del cuerpo como espacio verdaderamente importante para analizar en el campo de la filosofía, el principio fundante de la realidad hasta la Edad Moderna se buscaba en otro lugar que no sea el cuerpo: llámese intelecto, razón, entendimiento, alma, espíritu, Dios.

En el siglo XIX, nos encontramos con un pensador que pone en crisis esta concepción: Friedrich Nietzsche. Para este pensador el cuerpo ha sido relegado como lo pecaminoso, lo maculado. Sin embargo, el concepto determinante es el *Selbst* (sí mismo) o la *gran razón del cuerpo*, que se opone la *pequeña razón de la conciencia*. La *gran razón del cuerpo* nos marca el aspecto determinante en un individuo, pues es éste, pensado como un conjunto de instintos, voliciones, impulsos, sentimientos y deseos, el que constituye una unidad provisoria en permanente devenir: un *cuanto de poder*. La *pequeña razón de la conciencia* es un “aparato simplificador” creador de los conceptos, es la punta de un gran iceberg.

“Mi pensar es, como se ve, que la conciencia no pertenece propiamente a la existencia individual del hombre, sino antes bien a la parte que es la naturaleza colectiva y de rebaño... el mundo del cual podemos ser concientes, sólo es un mundo de superficies y de signos, un mundo generalizado y supuesto.” (Nietzsche, 1998:559-560)

La conciencia y el pensamiento conciente, pues, son el producto de una configuración mayor que es inconciente. El cuerpo se expresa y al expresarse, pone de manifiesto la verdad, *sus instintos afirmadores de la vida*.

A partir de esta concepción de cuerpo, Nietzsche establece una crítica al concepto de alma y Dios, especialmente en el cristianismo; pues éste se ha valido de los instintos de decadencia. El cristianismo supone una repulsión moral hacia el cuerpo, lo señala como aquello que ya está manchado por el

sexo, las secreciones, las excreciones, la materia. Pero para Nietzsche los conceptos como “más allá”, “Dios”, “vida verdadera” no son más que configuraciones que señalan una tendencia hostil a la vida.

Para Nietzsche, lo humano expresado bajo la concepción de *yo* no es más que una ilusión creada para poder objetivarnos, para cosificarnos, pero en absoluto para conocernos en profundidad. El “yo” es un concepto falso, por lo tanto también lo serán los conceptos de “Dios” y de “esencia” sustentados por el primer término nombrado. El desenmascaramiento de los términos con los que se había nutrido la metafísica supone, entonces, el fin de la misma y el comienzo de una nueva construcción de la realidad.

Hasta aquí, se expone el derrotero de la filosofía en una disciplina tan compleja como es la metafísica. Pareciera que ésta es abandonada y, en función de una nueva concepción de cuerpo, la dualidad entre espíritu/cuerpo, mente/cuerpo, etc., ya no tiene sentido. Sin embargo, en el siglo XX comienza a desarrollarse en la sociedad occidental, prácticas y funciones tecnológicas de la información y la comunicación que vuelven a plantearnos nuevas cuestiones con respecto a estas dicotomías. ¿Qué pasa con ese cuerpo (Selbst) del que habla Nietzsche cuando otra vez queda relegado ante la ubicuidad de la pantalla? ¿pide expresarse de alguna manera? ¿a dónde está cuándo el sujeto está dentro de la pantalla? ¿Qué pasa, por consiguiente, con la subjetividad? ¿Y con la realidad? ¿Está sometida al cuerpo o interactúa en ese infinito campo en el que nos hemos sumergido? ¿Cómo responde el arte a estas cuestiones? ¿hemos abandonado realmente a la metafísica?

Baudrillard es un filósofo que se ocupa de contestarnos algunos de estos interrogantes. Según este autor, ya no estamos en el ámbito de la realidad, sino en el de hiperrealidad: “aquello que se proyectaba psicológica y mentalmente ahora es proyectado a la realidad, sin ninguna metáfora, en un espacio absoluto que es también el de la simulación” (Baudrillard, 1985:190). Es decir, en tanto la escena (que, según Baudrillard, ya no puede llamarse así) de una persona sentada enfrente a un dispositivo tele-comunicacional se desarrolle, lo real mismo aparece como un gran cuerpo inútil; “este es el tiempo de la miniaturización, el telemando y el microprocesado del tiempo, los cuerpos, los

placeres” (Baudrillard, 1985:165). Nuestro cuerpo, puesto en esa situación, a menudo se nos presenta simplemente como superfluo, inútil en su extensión, en la multiplicidad y complejidad de sus órganos, sus tejidos y sus funciones, dado que hoy todo está concentrado en el cerebro y en los códigos genéticos. El cuerpo se vuelve inerte, responde a los estímulos de una pantalla y acompaña esos procesos como si fuesen reales en tiempo y espacio.

### **El cuerpo y la subjetividad en Internet**

Si pensamos la actividad de una persona frente a los juegos interactivos de internet, podemos observar que el cuerpo se inscribe en un proceso que acompaña a esa pantalla que absorbe, pero no se manifiesta como hacedor cualitativo de funcionalidad en ese marco. Los dedos ya no son más que impulsos del cerebro, las piernas sólo un movimiento espasmódico que no dice nada, los ojos ¿existen?, el hambre es un estado que puede esperar (“ahora no”). La extensión corporal no ayuda, sólo acompaña. Dery Mark opina acerca de esto que, ante un acto simulado (navegar por internet, juegos recreativos, etc.), “volver a la superficie implica unos cuantos segundos de descompresión, una reincorporación lenta de una mente errabunda en un cuerpo vacío” (Mark, 1998:129). Sin embargo, Marcel-Lí Antunez, en una entrevista afirma que no le parece mal el juego entre los ancestros telúricos y el futuro tecnológico. Quizá uno de los debates más interesantes frente a todos los avances técnicos y científicos resida en el modo de integrarlos a nuestra propia “naturaleza”, a nuestras limitaciones en tanto que animales dotados de instintos, pulsiones y deseos inexcusables. No creo que tengamos que renunciar al volumen de nuestras piernas, a nuestros órganos sexuales o a nuestro sentido del gusto, simplemente porque tengamos prótesis que lo superan. Ya no es estrictamente necesario follar para reproducirse... Es posible comer alimentos liofilizados sin sabor alguno. La ciencia, la tecnología y, por supuesto, el arte (aunque sea electrónico) tienen que aceptar estos hechos y adaptarlos a sus conquistas.

### **El arte y la nueva concepción de cuerpo**

¿Cómo responde el arte, entonces, ante estas cuestiones? Una de las concepciones que se acerca al desarrollo de estas cuestiones es el bio-arte. Este

género se relaciona con la simulación de procesos biológicos a través de recursos humanos. El body-art cibernético, es una técnica dentro del bio-arte donde se presentan una serie de interfaces conectadas directamente al cuerpo del performer. Entre los artistas/performers más relevantes se encuentran Marcel-lí Antúnez y Stelarc. Ambos artistas tienen dos posiciones antagónicas con respecto a la cuestión del cuerpo. Por un lado, Stelarc, seguidor del pos-humanismo, trata por medios artísticos de infravalorar el cuerpo y sobrevalorar la mente. El cuerpo, según esta corriente, es una cárcel que encierra a nuestra mente o cerebro; no permite que aquello verdaderamente importante, es decir nuestra mente, aflore en todas sus dimensiones. *Stelarc*, por ejemplo, reemplaza sus extremidades por elementos tecnológicos mostrando que las extremidades así como todas las partes de nuestro cuerpo, pueden ser totalmente reemplazadas. Por otro lado, Marcel-lí Antúnez sostiene que el cuerpo es un elemento tan importante o incluso, más importante, que el cerebro. Por eso en su performance *Epizoo*, el espectador interactúa con el cuerpo del performer, manipulándolo y manejándolo a través de una interfaz. El performer posee un casco y un cinturón metálico en los que residen unos mecanismos que, conectados a un sistema neumático-informático, permiten accionarle la nariz, las orejas, la boca, los pechos y las nalgas para lograr movimientos corporales poco comunes. Estas dos maneras de manifestar dos concepciones distintas del cuerpo se asemejan, sin embargo, en su aspecto formal.

Lo cierto es que el divorcio entre nuestra mente y nuestro cuerpo se revela dramáticamente. La hostilidad entre mente y cuerpo está implícita en el enigma metafísico de la condición humana: pues simultáneamente tenemos y somos un cuerpo, nuestra carne es “eso” y “yo”. Por lo tanto, no podemos percibir la identidad entre cuerpo y conciencia. Al mismo tiempo el software de nuestras mentes es independiente del hardware de nuestro cuerpo.

En este marco, entonces, la subjetividad ya no se inscribe en una determinada individualidad; sino que se instaura en una comunidad incorpórea que merodea los ámbitos internetizados o comunicados entre sí a pesar de las grandes distancias. El sujeto ya no es más sujeto; es la suma de relevos, interpretaciones, perspectivas que se suman y se restan para dar forma a eso que en un instante desaparece porque aparece otra cosa. El lugar del cuerpo ya

no está, la subjetividad errante vaga por múltiples lugares a la vez... y por ninguno. Tampoco hay una realidad para acompañar esos procesos instantáneos, la hiperrealidad lo es todo y lo obs-ceno (aquello que no es más es-cena) llena el espacio. Por lo tanto, la subjetividad informe y laxa no señala ningún derrotero, su fin es el viaje, la constante búsqueda, el mero-estar. El cuerpo y la subjetividad se acompañan y se abandonan mutuamente. La subjetividad, por momentos se une a una comunidad de extraños para fusionarse y por otros momentos debe volver inevitablemente a la soledad de su cuerpo.

Muchas preguntas quedan sin responder. Estamos perplejos en un mundo, un cuerpo y una subjetividad que no se detienen; sin embargo sabemos que algo grande y ubicuo está por suceder.

#### **BIBLIOGRAFÍA:**

Baudrillard, Jean, *The Anti-Aesthetic*, México, Kairos, 1985.

Nietzsche, Friedrich, *Ecce Homo*, Buenos Aires-Madrid, Alianza, 1996.

Marck, Dery, *Velocidad de escape*, Madrid, Siruela, 1998.

## ANEXO

Entrevista realizada a un estudiante de Ingeniería de la UNS de 24 años de edad que asiduamente jugaba a un juego de Internet llamado “Armus”

### ***¿Qué es el “Armus”?***

Es un juego de Internet que tiene como objetivo combatir el mal. Dicho juego comienza con el relato de una historia en la que diferentes seres invaden nuestro planeta y lo dominan. De esta forma el juego da la opción de elegir un personaje para poder combatir a estos seres. Éstos pueden ser una elfa, un mago, un guerrero, un guerrero mágico o un Dark Lord. Una vez elegido el personaje, se tiene la capacidad de ir matando los seres malignos e ir sumando experiencia, fortaleciéndose y juntando diferentes objetos, de esta manera se llega a el objetivo final: tener la capacidad de matar los seres mas fuertes y defender el territorio. Este juego permite que los personajes se encuentren y se interrelacionen en el ciber-espacio. Es así que hablan entre sí, se prestan ayuda, comercializan objetos y hasta forman diferentes tipos de clanes.

### ***¿Cuándo empezaste a jugar, cuándo se convirtió en una adicción y cuándo lo dejaste de jugar?***

A los 20 años, se convirtió en una adicción en seguida y lo dejé de jugar cuando “reseteaban” el juego.

### ***¿Cómo vivís la experiencia de tu propio cuerpo cuando estás ciberconectado?***

Uno no siente el cuerpo, se abstrae tanto que se siente el personaje del juego, ya que este le permite tener otra personalidad. Es decir, uno acomoda su cuerpo a la escena digital, se alimenta lo más rápido posible para poder estar el mayor tiempo conectado, sin perderse nada de lo que está sucediendo dentro del juego.

### ***¿Existe la pantalla cuándo estás jugando? ¿Hay límites espaciales en el juego?***

Existe porque uno no se abstrae totalmente, uno se acomoda, come, habla con la persona que está al lado tuyo, etc. No es una experiencia virtual. Si la

máquina anda lenta, se apaga o se ve gris, lo notás. Pero por otro lado, en ese momento dominás el personaje a la vez que el personaje te domina. En el ciber sos la persona que se inscribe en una escena real, pero a su vez, cuando mirás la pantalla sos ese personaje con su propia personalidad. Vos manejas el personaje, pero el personaje tiene su personalidad formada.

### ***¿Qué te pasa cuando tenés que dejar el juego?***

Es muy difícil volver a hacer cosas fuera del juego, te quedan muchas ganas de seguir el juego y asimismo te quedas pensando en cosas que vas a hacer con ese personaje cuando vuelvas a la computadora. Es más, pensás en la hora que vas a volver a jugar. Pero más allá de eso, te permite conocer amistades espaciales con las que podés relacionarte desde el personaje, pero también desde la persona.

### ***¿Crees que es una adicción?***

Totalmente, porque te llama continuamente a seguir haciendo cosas con ese personaje. Te lleva tanto tiempo jugar que es muy difícil darse cuenta que uno está perdiendo tiempo realmente. Y a tal punto que los personajes de niveles más altos se creen con mucho poder dentro del juego y fuera del mismo. El personaje de mayor rango dice habitualmente que llegó hasta ahí por la cantidad de horas que pasa frente a la computadora.

### ***¿Crees que el juego es un arte?***

El juego en sí es un arte, lo que no es un arte es jugarlo, porque no es difícil. Hay otros juegos que precisan habilidad y práctica como el counter-strike.

### ***¿Cuál es tu identidad en el juego?***

Es todo, es el personaje, uno mismo, la amistad con el otro, el clan. Todo hace a una identidad que excede el cuerpo y la persona real, tal es así que te quedás pensando en el personaje aún cuando ya no estás conectado en Internet.

### ***¿Te sentís orgulloso por el personaje?***

Sí, totalmente.

***Cuando se refieren a los personajes de cada uno ¿se dice que “se tiene” un personaje o que “se es” un personaje?***

A veces se es y a veces se tiene. Por ejemplo: a mi amigo del juego lo llamo “medi” que era el nombre de su personaje. Pero si los conocías por otro medio te llamaban por el nombre de tu vida real.

***¿En el juego eras de sexo femenino o masculino?***

Elegí ser una elfa para ayudar a mi hermano que también jugaba porque los poderes del elfo permitían ayudar y desarrollar más fácilmente otros personajes. No había elfos masculinos, sino lo hubiera elegido.

***¿Crees que el juego conforma un dispositivo social de poder que domina a los sujetos?***

No creo que fuera esa la intención, pero tampoco sé la intención del juego. En otros juegos, sí lo pienso.

***¿Crees que hay algún tipo de ética que se juega en el juego?***

Muchas de las actitudes de uno mismo se ven reflejadas en el mismo personaje, la ética se jugaría fuera del juego, pero también adentro.