

VIRTUAL, REAL Y COPORAL. El eros cyborg y las identidades en el ciberespacio

Almudena García Manso

Universidad Alfonso X el Sabio, España

agarcman@uax.es

Resumen: El cuerpo en la era de la cibersociedad se transforma en su naturaleza/esencia cardinal, biológica y sexual. Las marcas, estereotipo y bases que han diferenciado a los sujetos humanos por corporalidad/biología parecen deshacerse merced a la esencia de la sociedad de lo virtual, dando paso a una nueva forma de identificación corporal/social/cultural de los individuos: el Cyborg y como no la forma en la que el cuerpo se descompone y recompone en el escenario de la vida on-line/off-line, la vida de lo virtual/real, donde la metáfora, performatividad y como no parodia reinan en un mundo definido por la confusión de límites real-virtual.

Abstract: The body in the age of the cybersociety transforms in his nature/cardinal, biological and sexual essence. The marks, stereotype that have differentiated to the human subjects by corporal/biology seem to undo thanks to the essence of the society of the virtual thing, taking step to a new form of cultural, social corporal identification of the individuals: The Cyborg and as it does not form it in that the body is disturbed and recomposed in the scene of the life on-line/off-line, virtual/real live, where metaphor, performance and parodie, reign in a world defined by the confusion of limits real/virtual

Palabras clave: Cuerpo. Virtual. Internet. Real. Cyborg. Identidad.
Body. Virtual. Internet. Real. Cyborg. Identity.

Introducción

Virtual y Real son los dos términos que definen por ende a todo aquello que es rozado, acogido y como no besado por los labios de la sociedad-Internet. Por virtual se define como aquello “que tienen existencia aparente y no real” (Diccionario de la Lengua Española, 2001: 2306), mientras que por Real se comprende aquello “que tiene existencia verdadera y efectiva” (Diccionario de la Lengua Española, 2001: 1905): “The Word virtual is an interesting one, and one that is steadily acquiring more and more importance in our culture. [...] Much of our contemporary culture gives the effect of being real without being so in fact [...] The surprising is that we largely accept all kinds of artefacts as willingly as we accept the real thing” (Evans, 2001: 7).

La Cibersociedad parece ser el paradigma correcto a la hora de definir el maridaje entre las dualidades insondables. La forma de construir un espacio donde todos los planos de la vida real estén alojados en un mismo instante, en un mismo medio, todos los dualismos parece que se dan la mano en este agujero de realidades que es Internet como sociedad, es tan la contradicción que el mayor de los dualismos mencionados hasta ahora mismo en estas líneas dan vida a dicho espacio/escenario social, mientras que para una inmensa mayoría de las definiciones y comprensiones filosóficas o sociológicas, lo real y lo virtual estarían eternamente enfrentados, es en este plano o escenario social donde lo virtual participa, impunemente, descaradamente y como no necesariamente, de lo real. Las dualidades mueren en el germen de la cibersociedad: “I fell Fully real” (Seguí, 2000: 159).

Esto nos introduce en el dilema que pretende definir al sujeto humano del siglo XXI, o la era post-informacional, un sujeto que como usuario de la Red Internet y otras tecnologías que virtualizan los hechos y realidades, es más aparente que verdadero y efectivo, un sujeto que se ve inmerso en un mar de aparatos tecnológicos con los que convivir, vivir y sobrevivir, necesarios para cualquier acción social real efectiva, pero como no efectuada desde un medio virtual. Somos meros “bytes de información” (Negroponte, 1995). Estamos sometidos bajo el yugo de los datos digitalizados, de la imagen pixelada y como no el mundo de lo virtual-real es nuestro mundo, el de casi todos los seres humanos del planeta tierra: “vivimos en un mundo construido por la tecnología, en el que ya no es posible separar lo real –aquello natural, experimentado en la intimidad– de lo virtual –lo configurado socialmente– por artefactos que aceptamos como reales, pero que no lo son de hecho” (Evans, 2001: 89).

Todo ello conlleva a la propuesta de la ruptura de las dualidades, dicotomías, atacando explícitamente a la dualidad de género, el cimientamiento que ha estado gestando la identidad de género femenino basada en el esencialismo natural-biológico, si hablamos de virtualidad, ¿Dónde está el cuerpo-biológico como significado del cuerpo? “a los entendidos dicotómicos como por ejemplo, la vida online/offline, real/virtual, masculino/femenino” (Figueroa, 1999) metáforas sin más que poseen repercusiones biopolíticas serias. Unas repercusiones que subvierten el lenguaje individual, de la experiencia individual, personal, propia de la esfera privada, con el fin de convertirse en las bases o pilares de estereotipos mayoritariamente admitidos, sustentados en la post modernidad, a pesar de ser herencia directa de la modernidad.

Biopolítica como término no posee una univocidad definitoria, ello es debido a que atiende a múltiples estereotipos, casi todos referentes al género, etnia, clase, etc., hasta llegar a abarcar a Internet. Entre estos estereotipos que afectan no sólo a las dualidades o posiciones sociales/culturales de identificación social-individual hasta llegar a las Tecnologías Actuales, más concretamente Internet: Los intereses comerciales; Las formas de gobierno; El derecho a la privacidad; El acceso para todos; La libertad de expresión; Las nuevas formas de organización del trabajo; El nuevo imperialismo americano. (Figueroa, 2001).

Tópicos que pueden y de hecho definen la inexactitud del dualismo Virtual/Real, todos y

cada uno de dichos tópicos son y se contemplan desde un plano virtual pero a la vez real que está definido desde y por La sociedad Red, es la biopolítica la que muestra una esperanza de conciliación, de cara a todo el ámbito académico, entre las diferentes tecnologías, y los intereses que los sujetos humanos poseen en cuanto a la co-construcción, resignificación e re identificación y subversión de las dualidades diferenciadoras y marginadoras, ante todo el derrocamiento de la identificación dual de género. “El cybor es un sujeto post-édipico” (Haraway, 1995).

De lo real, lo natural y lo biopolítico

La comunicación sigue siendo la caja de Pandora en cuanto a la re significación de lo que es real, y lo que es virtual. Aun se mantiene que lo natural sigue siendo la comunicación cara a cara, una comunicación enmarcada en la necesidad de presencialidad de los actores comunicativo, corporalidad, espacio y tiempo exacto, esta adquisición de status de naturalidad y realidad viene a confrontarse con el status de irrealdad/virtualidad que caracteriza a la comunicación mediada por ordenador, siendo identificada y estigmatizada con un sesgo negativo que la envuelve y le confiere un status diferencial.

Todo en el desarrollo de la vida humana es tecnológico, el lenguaje es la primera de las tecnologías humanas, merced al cual se ha construido el entorno en el que habitamos, a partir de las palabras aparecen todas las posibilidades de interacción con el resto de sujetos humanos, es en ese contexto, el de la palabra y la interacción, donde se da la socialización, la sensación de pertenencia a un grupo, de identificarnos con el grupo e identificarnos con los demás, así como la manera con la que los sujetos humanos nos identificamos individualmente y personalmente. El lenguaje es la única solución imprescindible para la existencia de cualquier sociedad (Vayreda, Núñez y Miralles, 2001).

La tecnofobia no tiene cabida en la caracterización de la sociedad actual, ni en ninguna otra anterior, siempre que se comprenda al lenguaje como una tecnología, la sociedad actual es un tecnosistema mediado por tecnologías que transmiten otras tecnologías, y que todas estas a su vez conforman o dan forma a la sociedad y a lo más esencial de esta: a los sujetos humanos.

El ser humano actual puede que se cuestione todas las mañanas:”How like or unlike is life within our technosystem from previous or other forms of like that humans have taken up? (Ihde, 1990:3).

Los recursos tecnológicos que poseemos en la actualidad son los precisos para la vida actual, son los que satisfacen las necesidades y exigencias de un medio sociocultural que se ha construido entorno a la tecnología de datos, información, comunicación, globalidad y ruptura de tiempo y espacio. La elevada tecnificación de la vida de los seres humanos actuales se supone que está situada al mismo nivel que la tecnología de nuestros antepasados en el preciso instante en el que esto inventaron la rueda, la máquina de vapor, los transportes y como no el fuego, todas estas tecnologías no son fruto del azar o la casualidad, sino que nacen de una ardua evolución socio técnica (Guy Rocher, 1989).

Internet de manera inherente, y como no de base, no ha modificado de forma radical nuestras vidas, sí lo ha hecho en el medio en el que acontecen los hechos sociales, la comunicación e interacción social, la forma en la que el ser humano se identifica para sí y para los demás, las relaciones afectivas-emotivas y sociales, así como los aspectos biopolíticos que envuelven el sujeto posthumano representado en la web.

Internet permite, en diferentes entornos y formas contextuales, que las bases emocionales, socialmente construidas, de los comportamientos sociales en la Red sean exactamente las mismas que las que acontecen en la vida social of-line, demostrando una vez más que lo virtual es una fiel representación de lo real, pero lejos de ser el vacío de la mera representación, esto, lo virtual, afecta de manera directa y no inocuamente en los hechos reales que rodea y

parece representar.

En el caso de lo biopolítico, y para su expresa comprensión, es preciso recurrir al ya clásico ejemplo cristalizado en el mito biológico-corporal-sexual del género.

Un mito tal, el del género por biología, que se ha ido transformando en un estereotipo político en sus usos cotidianos, el “lenguaje-objeto, que habla de las cosas puede manifestar fácilmente [...] la huella política, la presencia más o menos memorable del acto humano que la ha producido, dispuesto, utilizado, sometido o rechazado” (Barthes, 1957: 239). La huella política del género, a la que en estas palabras se hace referencia, no ha cambiado o se ha modificado en las esferas sociales de la Red Internet, o por lo menos eso es lo que parece demostrarse a primera vista. Por ejemplo en la Comunicación Mediada por Ordenador, a voz de pronto la huella política del género se sigue manteniendo intacta, impoluta, inmaculada, “there is nothing inherent in digital technologies that transforms or subverts gender identities. The organization of these technologies may allow new kinds of interventions and experiences” (Sara Diamond, 1997: 82), es lo inherente lo que hace que no cambie en absoluto la huella política de género, “las tecnologías digitales-Internet, CMO,...no aportan nada sustancial-inherente- a la transformación o subversión de los órdenes sociales establecidos. Ni a los mitos/estereotipos, ni a la taxonomía” (Figueroa, 2001).

Las tecnologías pueden posibilitar nuevas formas de intervención y nuevas experiencias pero nunca estableciéndose una diferenciación entre lo que acontece en la vida real, off line, y la vida que acaece en el lado virtual de la sociedad on-line, no se procede la diferenciación entre lo on line/off line, lo virtual/real, lo natural/tecnológico.

De lo virtual y lo metafórico

Hagamos un alegato a la virtualidad, considerémosla más importante que la realidad o por lo menos considerémosla importante por lo que tiene de metafórico, en este sentido y haciendo referencia al análisis realizado por Gergen de los usos del lenguaje en la vida cotidiana “we are all metaphors of other people” (Gergen, 1999: 65), nos muestra un doble sentido lo metafórico que pueda ser lo virtual, por un lado hace clara alusión a la identidad del sujeto humano cristalizando dicha identidad en “el ser” como aquello que no es más que una metáfora construida por el resto de sujetos humanos. Por otro lado el sujeto humano sólo se puede pensar así mismo en cuanto a que toman de los demás sujetos los caracteres que los formulan, significan y denominan, incluyendo en dichos caracteres los más íntimos y personales, en este sentido estaríamos ante la denominada por Gergen desestructuración del Yo romántico y moderno, sustituido por el yo múltiple y socialmente saturado de la postmodernidad.

Internet y la Comunicación mediada por Ordenador en este sentido y tomando como paradigma a lo expuesto por Gergen, vienen a multiplicar la difusión y proliferación de los estímulos sociales a los que los sujetos humanos están acostumbrados y sometidos.

“Windows have become a potent metaphor for thinking about the self as a multiple and distributed one” (Turkle, 1995: 4). Una metáfora, la virtualidad de la vida en las ventanas de windows, una metáfora de lo múltiple en lo hipertextual de la navegación vía web: “me seduce y me atrae: el yo múltiple y distribuido vive sus vidas-construye sus realidades- en diferentes marcos (Goffman, 1959).

Esta forma de concebir lo virtual como una ampliación del “Ser” también se refleja en el espejo de lo multiformato y la multitarea. La metáfora de múltiples identidades en Red da respuesta a la cuestión acerca de si cada identidad configurante del origen del Yo, cada web site, área virtual del ciberespacio, se corresponden con una inserción relacional intensa, efímera “modern individuals stand at the busy, well-traveled intersections of myriad social connections Our lives are characterized by rapid social change that con take a mental and an emotional toll on us” (Chayko, 2002:127).

La Red muestra al ser humano una serie de “peajes mentales y emocionales...Nuestras... entidades imaginarias de cuya existencia nos convence nuestras formas de hablar” (Shotter, 1993:159). Esta escena social nos muestra un entorno social y cultural enteramente construido a base de metáforas, virtualidades, procesos que no son puesto que no tienen ninguna materialidad, ninguna verdad, ninguna contrastación empírica con los hechos naturales, psicológicos ni sociales.

La vida social Internet, la cibersociedad consta de metáforas de metáforas, es un intercambio carnavalístico (Bakhtin, 1984), una parodia, o lo que el autor denomina como meta-metáfora de la misma realidad de la que participan los sujetos humanos en su quehacer vital físico, un divertimento más o subversión de los tópicos de la Sociedad actual, tales como son el gobierno, la privacidad, la libertad, el trabajo, la globalización, el consumo y otros tópicos menos físicos y/o tangibles tales como son la raza, la etnia, el género y las emociones entre otros.

Es entonces una ampliación caleidoscópica de la realidad, de yo, del sujeto social y de todas las esferas abarcables por este, proyectada dicha ampliación en un plano virtual-tecnológico que por el mero hecho de ser tecnológico y virtual no deja de existir.

Esta vida virtual de los seres humanos no es una vida enfrentada a la real, es una continuación o una posibilidad de hacer paralela la vida del sujeto social, dejando claro que la calidad de las relaciones, emoción, actos y situaciones acaecidas en la esfera social de lo virtual se mantienen o dan a modo de continuación, algo más allá de lo real o simplemente algo más de lo real.

Este entorno de realidad/virtualidad ofrece las posibilidades a los sujetos humanos de acceder a la de/re construcción de sus identidades y estereotipos, haciendo una alabanza a la performatividad del propio sujeto y su resignificación social. Es la era de la creación de una nueva biopolítica, ajena de lo biológico como destino y como impositor político y de poder.

Las posibilidades de una nueva biopolítica se traducen en la descomposición “del cuerpo real” hacia el “cuerpo virtual”, todo ello a favor de una desestructuración de la noción de la corporalidad o carnalidad de lo social-cultural y político. Será esta la era del sujeto post humano y post biológico, el Cyborg post edípico, post biológico, la metáfora de la nueva identidad del sujeto en un mundo dibujado por la pluma de lo virtual.

El cuerpo en el Ciberespacio

Si se pretende indicar cual es la noción de sujeto/cuerpo en el Ciberespacio, se ha de hacer clara alusión a la figura mítica del Cyborg de Haraway, intentando con ello demostrar la posible existencia de un sujeto poseedor de un cuerpo democrático, postgenérico, que elimine las diferencias sociales derivadas de las marcas corporales/sexuales/genitales que traducen en la demarcación cultural de género. Sin dejar aun lado cómo esta imagen, política y mítica de la igualdad del cuerpo, que es el Cyborg se diluye en el preciso instante en el que entra en juego la pornografía, comprendida ésta como la demostración virtual del cuerpo-imagen enteramente designado por su significado corporal-sexual.

La sociedad actual bien se puede definir como la sociedad de la imagen, una imagen enteramente mediada por las nuevas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, y más concretamente Internet, lo cual conlleva a la extensión del cuerpo digitalizado, el cuerpo mediado, ajeno a su tradicional característica lineal natural-biológica.

En los medios de comunicación de masas, los rituales de la seducción cambian a rituales de transparencia, juegos de claroscuros que se transforman en el juego de lo microscópico, pulsión de visibilidad que anula el juego del deseo. A la par que se avanza en la visión obscena de lo real, la oscilación de la mirada en la presencia-ausencia va desapareciendo progresivamente. Frente al juego del deseo, la obscenidad nos ofrece lo más visible, la

hipostátasis de la piel desnuda que elimina lo erótico a favor de una pornografía de lo real.

El cuerpo se ha constituido en un espacio de reflexión, debate que iniciado en la década de los noventa del siglo XX llega a los albores del siglo XXI como una nueva forma de sentir y vivir la realidad social de los individuos.

La reflexión y debate viene considerando al cuerpo como un asunto de interés, un objeto y tótem de la opresión de los demás, principalmente vista y realizada en los medios de comunicación e información, esta incorporación de los medios de comunicación como elemento o vía de opresión abre una línea de riqueza metodológica y de debate en el área de la comprensión del cuerpo y sus múltiples significados en la sociedad actual.

En estas reflexiones se han solidificado en la influencia de las tecnologías interactivas y sus consecuencias sobre la identidad de género, la sexualidad y la corporalidad.

El cuerpo Cyborg

El cuerpo de la actualidad no es más que un campo de batalla inmerso en un continuo proceso de redefinición, transmutación y experimentación. Se abre la era del Cyborg, un cuerpo que se escapa de ser un asunto exclusivo de la ciencia ficción, es más bien un elemento cotidiano, más cotidiano de lo que se cree, los cuerpos actuales son cuerpos redefinidos por las prótesis que estos reciben, piezas sintéticas, siliconas e implantes. La cirugía estética, las modificaciones y alteraciones genéticas y como no la posibilidad de modificar lo externo del sujeto social son entre otros los puentes hacia el sujeto corporal del siglo XXI, sin dejar de lado al principal motor de ruptura con lo inmutable del cuerpo: Internet y la imagen del sujeto-cuerpo en la Red.

Pero el cuerpo actual no sólo es un cyborg sin más, es una mercancía, los cuerpos son cosificados y así convertidos en productos y mercancías transaccionables.

Los líquidos corporales son vistos, donados, comprados, manipulados y hasta traficados. Bancos de esperma, sangre y óvulos, donación de órganos y tráfico de los mismos, creación por parte de las grandes corporaciones de órganos sintéticos, tejidos, bioquímicos y genes, se vive en la sociedad de la explosión del mercado del cuerpo, un mercado sin marcha atrás posible.

Las nuevas tecnologías nos proporcionan la transformación de las imágenes corporales de forma radical, rápida, global y en Red, lo cual genera un nuevo espacio del cuerpo y su significado en una sociedad que avanza hacia la política corporal del cyborg y el sexo "limpio y seguro", pero extremadamente importante en el quehacer social de los cuerpos contemporáneos, los herederos del cuerpo posthumano.

El morphing del sujeto actual rompe las fronteras convencionales del cuerpo tradicional, la raza, el género, la edad, la genitalidad, el peso y hasta la propia esencia humana de desvanece, dejando paso a un sujeto multi híbrido, compuesto para ser recompuesto desde y a través de los bytes que lo compone.

Las modificaciones a las que se somete el sujeto actual no son efectuadas, por defecto, desde y para el sistema de dominación bajo el cual se halle inmerso, sino que estas transformaciones pueden ser diseñadas por el sujeto mismo, haciendo honor a la libertad como rasgo principal del cuerpo posthumano.

Haraway hace eco de lo inevitable que es la ruptura de las fronteras de las formas sociales, "todos somos quimeras, híbridos teorizados y fabricados de máquina y organismo [...] un mundo cyborg podría tratar de realidades sociales y corporales vividas en las que la gente no tiene miedo de su parentesco con animales y máquinas ni de identidades permanentemente parciales ni de puntos de vista contradictorios" (Haraway, 1995: 254-263). Algo más que constatable en la representación del sujeto en un mundo post corporal, post sexual y post porno.

El cuerpo, el ritmo, la mirada; el placer que proporciona la contemplación del cuerpo-imagen: el movimiento del ojo contemporáneo posee la cadencia de las Nuevas Tecnologías de la Información y de los recorridos de esos cuerpos en la alta tecnología.

En la imagen proyectada en una pantalla, su sexo, su erótica y la sexualidad que dicho icono corporal puede suscitar, se haya lejos de su condición de cuerpo real y cuerpo sexual real. La noción de sexo, tal y como indica Foucault se agrupa en “una unidad artificial elementos anatómicos, funciones biológicas, conductas, sensaciones, placeres, lo cual permite el funcionamiento como principio casual de esa misma unidad ficticia” (Foucault, 1992: 187).

El cuerpo Cyborg: Eros

La nueva percepción del sexo que se da en la imagen proyectada en la pantalla de un ordenador, una imagen que fluye y se diluye a lo largo y ancho del ciberespacio, abre un amplio paréntesis al planteamiento real de lo que se comprende, tradicionalmente, por sexo, así como si éste es realmente un producto natural, anatómico, genético u hormonal, esta visión del sexo permite a Butler llegar a la afirmación de indicar que tanto el género como el sexo carecen de un significado unívoco, en tanto en cuanto que ambos son fenómenos culturales, al igual que la raza, la clase social, la edad o la religión. El sexo, visto desde este prisma queda enteramente desprovisto de cualquier valor ontológico y prediscursivo “No hay identidad más allá de las expresiones de género y sexo. Esa identidad se construye performativamente” (Butler, 1997).

El Cybor, la imagen mítica del mismo, un organismo cibernético, híbrido de humano-máquina, imagen que desquebraja las fronteras de lo establecido como cuerpo dejando difusos los límites de dónde empieza la máquina y dónde acaba lo humano, viene a ser ese cuerpo mediado e insertado en el ciberespacio, cuerpos que han sido convertidos en hibridación, fusiones de máquina-tecnología y organismo-cuerpo, inversiones de lo original del cuerpo. “ Este es el caso de Motoso Kusumagi, personaje en *Ghost In The Shell*, su cuerpo ha sido convertido casi totalmente en un robot, solo una sección de su cerebro, pertenece a su cuerpo original. *Ghost IN The Shell* se basa en un manga (comic) del popular artista Masamuse Shirow [...] combina gráficas computarizadas avanzadas con animación tradicional” (Figueroa, 2001: 27).

Esta fuerte hibridación de las representaciones corporales Cyborg, se encaminan a ser cuerpos sin género y sexo específicos, puentes hacia un sujeto postgenérico, el cross dressing por ende, dejando al descubierto una confusión entre las barreras de lo comprendido como femenino y lo comprendido como masculino (Figueroa, 2002), un monstruo que no dibuje ningún rasgo sexual y genérico a priori, pero que se puede tornar en lo que el sujeto comunicativo quiera que se torne: La sexualidad o hiper-sexualidad de los cuerpos virtuales.

La imagen o imaginario Cyborg dirige su mirada en un primer momento hacia los mecanismos que producen la feminidad como mascarada, como código programable, como acto performativo, a consecuencia de ello la imagen Cyborg se constituye en una línea de discusión que no erradica el género, sino que lo sitúa en un artificio discursivo.

Su inserción en el cruce del capital-estado, históricamente también ha sido conflictiva. El cuerpo orgánico del trabajador/a resulta necesario y al mismo tiempo representa un obstáculo dentro del proceso productivo y de gobierno de las sociedades. Por ejemplo los cuerpos que se resisten a ser secuestrados sobre sus actividades sexuales o se fatigan y accidentan en el escenario del trabajo, parecen ser un problema para la gestión del capital y la administración de lo social” (Figueroa, 2002: 27). El cuerpo se hace un elemento de carga desde la sociedad binaria, marca el trabajo, marca la sexualidad, marca la posición del sujeto en el marco del sistema de género, se torna en una carga más que en una condición

propia del sujeto, un elemento secundario identificado por lo material inmanejable, lo que no cambia por ser natural, lo biológico del sujeto, lo perecedero o, siguiendo el dualismo cartesiano, lo secundario del sujeto sobre el que primará el conocimiento, el alma, lo racional frente lo natural que ha marcado la posición de los sujetos en las relaciones sociales y cómo no las de sexo y género.

El cuerpo del Cyborg es el cuerpo en el Ciberespacio, un cuerpo postgenérico que pretende eliminar todo sesgo de diferenciación de género y sexual, un cuerpo híbrido y monstruoso, y como tal constituye un espacio semántico temible y seductor, lo monstruoso como toda figura híbrida tiene un aura de atracción, por el hecho de ser monstruoso está atravesado de violencia en tanto que desestabiliza el cerco semántico, las fronteras del significante que permite la discriminación adentro-afuera, masculino-femenino, normal-anormal, “una practica representacional que anida lo femenino con lo monstruoso” (Crescent, 1974: 72). Si lo monstruoso esta del lado de la seducción, la perversión y la violencia, se tiene que efectuar un puente que una dichos significantes para que reviertan en una práctica política y asertiva de lo femenino. Un ejemplo claro de cómo efectuar dicha conexión es expresado por el movimiento ciberfeminista, más concretamente por el grupo ciberfeminista Guerrilla Girls, en cuanto a que estas net artistas hacen uso de la Red para subvertir la identidad tradicional de lo femenino a través de sus trabajos de arte en la Red, en los que hacen uso de determinadas estrategias entre las que se encuentran en primer lugar el uso de la parodia a modo de práctica política que juega con las formas de representación para facilitar una imagen de las mujeres de formas más afirmativas, como segunda estrategia hacen uso de las máscaras con el fin de mantener la atención sobre los asuntos que están planteando en sus creaciones y no en sus personalidades y la tercera estrategia de la que hacen uso muestra cómo este grupo de net artistas generan una serie de practicas con tintes violentos como respuesta a la hostilidad del tejido social y que a su vez generan una fuerza productiva en la construcción de discursos alternos a los que imperan en los distintos escenarios sociales.

El cuerpo en la Red, es el cuerpo y la corporalidad actual de las teorías Queer, es el cuerpo que se habla en términos de encarnaciones o embodiment (ver Braidotti, 1996), un término que hace sugerencia a la existencia de múltiples cuerpos o múltiples posiciones encarnadas, los sujetos y los cuerpos en el complejo societario de la Red se tornan en sujetos situados como sujetos capaces de ejecutar múltiples interacciones diferentes en diferentes contextos y tiempos, paradojas de sujeto y de cuerpo que permiten engullir lo viejo con el fin de acceder a otras y múltiples opciones cargadas de Nuevas intensidades.

“Utilizando técnicas analógicas y digitales, la artista Jane Prophet, elabora las formas de alteración del cuerpo por la hibridación humano-máquina. Es una reflexión sobre la inestabilidad de las fronteras corporales. Esta desestabilización cuestiona los entendidos que conforman estas fronteras como son asumidos por el sentido común, el canon estético de la apariencia corporal, el presupuesto de 100% naturaleza del cuerpo todo-auto-contenido... etc. Un corazón híbrido, cuyo único sustento es un artificio que pone de manifiesto la imposibilidad metafísica” (Figueroa, 2002: 29).

Definiendo el Cyborg Eros

El cuerpo es una de las marcas más significativas del sujeto sexual y genérico, este se erige como un elemento de conformación de la identidad de género y sexo, ha sido arma de la biopolítica de Foucault, ha sido lo que se ha debido de normalizar para que la sociedad se hetero-regule y normalice.

El sexo, la sexualidad y el género se hayan íntimamente conexos a la imagen Cyborg, el control por la definición de las fronteras corporales se sitúan en escena a través del interés por las formas de sexualidad, no sólo por su función reproductiva sino también por la posibilidad del contacto social hedonista en sus formas clandestinas que sabotean los regímenes disciplinarios. “nos lanzan irreparablemente en la trampa discursiva de

reproducir justamente aquellas categorías que tradicionalmente han servido a los propósitos de la regulación y la normalización de nuestros cuerpos” (Figueroa, 2002: 211).

En este sentido resulta de gran interés las discusiones en torno a los nuevos artefactos que suponen nuevas formas de subjetividad y de relación social entre los sujetos, estos nuevos artefactos, denominados high tech, que proporcionan la reconstrucción de los cuerpos a partir de su prolongación tecnológica, que abren paso a nuevas sexualidades y posibilidades de género lejanas a lo natural dual o binario. “ por ejemplo, la palabra dildonics (dildo electrónico) fue por primera vez utilizada por Theodor Nelson (inventor de Hypertext) para describir una máquina capaz de convertir sonido en sensaciones táctiles. El efecto erogénico depende de dónde la persona conecta a la anatomía con el estimulador táctil. Se proyecta el teledildonic-aparato de Realidad Virtual (RV) con intenciones dildónicas-para mediados del siglo XXI, ya que se requieren computadores muy poderosos para poder procesar y controlar los miles de sensores y efectores; cada segmento de piel requeriría un procesador” (Rheingold, 1992).

El ámbito cultural que se proyecta en torno a dichos proyectos de ampliación del cuerpo mediado por las tecnologías, se dividen en dos vertientes, la primera vertiente versa en torno al efecto liberador del cuerpo orgánico con el fin de colonizar un espacio diferente (ver Figueroa, 1998); mientras que la segunda vertiente concibe el medio tecnológico como ampliación del cuerpo a modo de campo de batalla de significaciones, donde las interpretaciones racionales instrumentales masculinas coexisten en tensión con otras interpretaciones que retan los entendidos convencionales de las categorías que ordenan nuestra vida y nuestros cuerpos.

En este sentido ha proliferado el análisis cultural dirigido a las maneras en las que los diseños de los espacios sociales en la Red, o ciberespacio, se hayan íntimamente ligados a nociones de sexualidad. “Se ha reconocido la comunidad entre los ingenieros y los/as trabajadores/as sexuales y los/las empresarios sexuales: todos son expertos en diseñar tokens que son fácilmente reconocidos como objetos de deseo. El componente erótico está definitivamente presente en los debates en torno a estos sistemas” (Figueroa, 2002).

Las posiciones sobre esta noción de cuerpo y sexo en el ciberespacio oscilan entre dos tendencias, mientras que por un lado la tecnología sirve para expandir las capacidades actuales de los cuerpos orgánicos, reafirmando la recuperación del auto-control sobre el cuerpo y su sexualidad, por otro lado se contempla el espacio tecnológico como la posibilidad de transgredir o desestabilizar los entendidos hegemónicos de la dominación, proporcionando una visión desigual entre los cuerpos, desigualdad que se traduce en marginación y abuso de la imagen sexual del cuerpo femenino: “Cuando los hombres hablan de realidad virtual...a menudo utilizan frases como experiencia fuera del cuerpo y dejando el cuerpo. Estos sujetos no están hablando de experiencias fuera del cuerpo, de la manera en que algunos místicos orientales o indios peruanos lo harían. Están hablando de esto en el sentido de que si usted se coloca una pantalla sobre sus ojos, usted no tiene que ver la contaminación ambiental. Esta es la mentalidad industrial occidental de vamos-a- dominar-la-tierra. Cuando las mujeres hablan sobre RV se refieren a llevar el cuerpo con ellas a otro mundo. La idea es llevar estos órganos sensoriales maravillosos, no de dejar nuestros cuerpos detrás de un teclado mientras nuestro cerebro se desliza en un network. El cuerpo no es un contenedor simplemente de este intelecto glorioso nuestro (Figueroa, 1972: 67).

El desplazamiento del cuerpo va acompañado de una revalorización de lo sensorial como un recurso del conocimiento, una revalorización que implica una reapropiación de las formas de placer corporal y de la sexualidad misma.

La reapropiación del cuerpo no puede darse sin la apropiación del ciberespacio, en este sentido se considera la emergencia de una nueva noción de cuerpo más afín al mito político del Cyborg, el hecho de entrar en el espacio discursivo que supone el sujeto y el cuerpo proyectado en la Red, supone entrar en un espacio conjunto de variables y operadores donde

el usuario asigna nombres en un entrono creado por los demás, entrar en este espacio supone una doble experiencia, por un lado el usuario se haya sujeto en el complejo de situación de dominio propio y al mismo tiempo se haya entregado a sensaciones de indefensión y dominio por parte del entorno y de los demás usuarios, es por ello por lo que el hecho de nombrar significa apropiarse de las superficies así como incorporar las superficies ajenas que le rodean dentro de su propia superficie y experiencia: “La penetración se traduce en envolvimiento. En otras palabras, entrar al espacio cibernético es físicamente ponerse este espacio, devenir un organismo cibernético (Cyborg), ponerse en el espacio cibernético peligroso y seductor como una vestimenta, es ponerse lo femenino (Stone, 1992: 109).

Esta representación del sujeto-cuerpo en el marco del ciberespacio y la Cibersociedad, es una forma de ilustrar cómo la teorización del cuerpo postgenérico ha trasgredido las categorías convencionales, desestabilizando la polaridad dominación y resistencia, adentro-afuera, penetración-invaginación, masculino-femenino.

La vertiente de la discusión cultural, se centra sobre las capacidades comunicacionales, donde las posiciones que giran en torno al ciberespacio como escenario para la creación de nuevas socialidades, dicha orientación abre el espacio para contemplar los aparatos tecnológicos de este tipo de tecnología que expande y posibilita las relaciones con otras personas, “una viabilización del llamado sexo seguro en tanto el contacto sexual no está subordinado al intercambio de los fluidos corporales” (Kroker y Kroker, 1987) un ejemplo de una instancia donde la mediación tecnológica produce nuevas formas de relaciones intersubjetivas en el área de la sexualidad y por ende una transformación de esta categoría y sus efectos.

Las múltiples cualidades democratizantes de este medio, no son monolíticas. En las discusiones sobre los espacios cibernéticos se muestra la opción de reflexionar sobre dichos espacios como espacios de posicionamiento, es mediante el análisis de los mismos cómo se visualiza una inexistencia real de lo denominado igualdad en la Red, los sujetos, las marcas de género y sexo, así como la edad y determinadas categorías que permiten diferenciar a los sujetos en la sociedad no virtual se hayan inherentemente constantes en el mundo social de la Red. Dichos espacios sí muestran el poder patriarcal del que el ciberfeminismo huye y desdeña: “las cualidades democratizantes del espacio cibernético a la par que denuncian algunas formas en las que los escritores patriarcales se constituyen en líderes tribales que crean y ejecutan toda suerte de mecanismos para acallar la oposición. Al mismo tiempo, se hace un llamado a la feminización global del espacio cibernético” (Figueroa, 2002).

Es desde este punto de vista, el contexto Cyborg, el ciberespacio y el cuerpo ampliado por las tecnologías o cuerpo Hig tech, funciona a modo de resistencia a los proyectos de dominación, así como a la vez reproduce una visión utópica y mesiánica, que asumiendo la integridad y la centralidad del self, un self postgenérico, que se dispone a realizar su proyecto de “salvación de la humanidad” (Figueroa, 2002: 226).

Es en el contexto que se vive en la nueva asunción del sujeto en la Red, cuando se procede a debatir formas innovadoras de la sexualidad de los sujetos, incidiendo por lo tanto al concepto de género. Una sexualidad mediatizada por la tecnología cibernética que se constituyen como una segunda piel. A pesar de la multiplicidad de perspectivas ciberfeministas, elude a que “esta segunda piel es necesariamente un reto a los entendidos feministas tradicionales, sobre todo en lo que respecta a las vertientes esencialistas, universalizantes que reaparecen una y otra vez bajo interesantes subterfugios camaleónicos” (Figueroa, 1998: 226).

Conclusiones

A modo de conclusión, visto y analizado el cuerpo Cyborg y su proyección en el ciberespacio, a modo de ampliación o prótesis del cuerpo real, se procede al derrumbe de las diferencias sociales acaecidas por los indicadores o marcas de cuerpo, la principal de

esta marca es la del sexo o sexualidad corporal y su derivado cultural, la diferenciación de género.

Sexo y género tienden a disiparse en las proyecciones del cuerpo como Cyborg en Internet, siempre y cuando se mantenga dicho concepto: el Cyborg como sujeto híbrido y erradicador de las fronteras y límites duales convencionales organismo/máquina que han impedido el nacimiento de un cuerpo que aleje de su existir la máxima “biología como destino”, máxima que ha sido el detonante de las diferencias sociales por marcación social más considerables de todas.

Si el Cyborg es la criatura en un mundo postgenérico, no posee origen edípico y viene a romper con la lógica del cuerpo natural no modificable y por ello enteramente dual y lineal, la imagen que éste proporciona del cuerpo es una imagen que permite la democratización de los mismos, abriendo paso a una mejor situación de los núcleos sociales, individuos o colectividades desfavorecidas por su designio corporal, entre los que nos encontramos el uso y significado del cuerpo femenino como objeto erótico y de deseo sexual. En este sentido se ha de comentar como la imagen del cuerpo en la Red no solamente es un Cyborg utópico libertador y erradicador de las diferencias corporales, sino que la imagen del cuerpo en la Red se torna en ser un diferenciador, si cabe más, de las desiguales posiciones de las mujeres en cuanto al sexo y disfrute del mismo, y en cuanto a la comercialización sexual de sus cuerpos.

Internet es el mayor “cajón informativo” de pornografía, la mayor parte de la misma es de consumo masculino, es decir cuerpos femeninos en su mayoría, una pornografía que, lejos de intentar efectuar un juicio de valor acerca de la misma, mantiene los descriptores corporales de la imagen del cuerpo en la Red, sigue mostrando cómo el cuerpo se erige en un elemento completamente ligado a una diferenciación por el significado del mismo. El cyborg existe pero también las conejitas de playboy, el cuerpo en el ciberespacio seguirá manteniendo su postura de marcación por condición corporal.

Lo virtual no es el abandono de lo real, haciendo una clara alusión a las primeras líneas de este pequeño alegato al nuevo cuerpo post humano: Virtual y Real son los dos términos que definen por ende a todo aquello que es rozado, acogido y como no besado por los labios de la sociedad-Internet, y eso que es acogido y besado por los labios de la virtualidad-realidad no es más que el cuerpo y lo que este viene a definir del sujeto que lo posee y, a veces, lo re-significa o de-significa.

Bibliografía

- Bakhtin, M (1984/2003): *Problems of dostoevsky's poetics*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Barthes, R (1957/1999): *Mitologías*. Madrid: Siglo XXI Editores.
- Butler, J. (1997): *Bodies that matter: on the discursive limits of sex*. Nueva York, Routledge.
- Butler, J. (2001): *El género en disputa, el feminismo y la subversión de la identidad*. México, editorial Paidós.
- Chayko, M (2002): *Connecting. how we form social bonds and communities in the internet age*. New York: State University of New York Press.
- Crescent. (1974): *Monsters who is who*. UK. Crescent Books, Marshall cavendish Publications limited.
- Diamond, S (1997): “*Taylor's way: women, cultures and technology*”. en Terry, Jennifer y Calvert, Melodie (eds.), *Processed lives. Gender and Technology in Everyday Life*. London: Routledge.
- Evans, A (2001): *This virtual life. escapism and simulation in our media world*. London: Fussion Press.

- Figueroa, H. (1999): *Hibridación al filo de la perversión*. Bordes, núm.7.
- Figueroa, H. J. (1994): *El cuerpo de la mujer como frontera de negociación: la construcción del cuerpo femenino en el discurso biomédico sobre mujeres VIH+*. en Figueroa, H. J, López, M.M, Román, M (eds). *Más allá de la bella(in)diferencia: revisión postfeminista y otras escrituras posibles*. Puerto Rico, Rio Piedras: Publicaciones Puertorriqueñas.
- Figueroa, H. J. (1998): *Metáforas de tecnología y género en textos sobre CMC*. En Martínez, L. M y Tamarga, M: *Género sociedad y cultura*, Puerto Rico, Publicaciones Gaviota.
- Figueroa, H. J. (2001): "*Flujo y representación: Estudios de internet y controversias sobre la investigación online*". En *1er Seminario Recit:red Cibernética de Estudios Transdisciplinarios*. En <http://home.coqui.net/hfiguero/recit/conferencia.htm>. fecha de revisión enlace: 03/10/2004.
- Figueroa, H. J. Seteven, M. (2002): *The cyborg handbook*. New Cork, Routledge.
- Foucault, M. (1984). *Historia de la sexualidad*. vol I. *La Voluntad de saber*. Madrid: Siglo XXI.
- García Canclini, N.(1989): *Culturas híbridas: Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México: Grijalbo..
- Gergen, K.J (1991/2000): *The Saturated self. dilemmas of identity in contemporary life*. New York: Basic Books.
- Gergen, K.J. (1999/2002): *An invitation to social construction*. London: Sage Publications.
- Goffman, E (1959/2001): *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Guy Rocher, (1989): *Introducción a la Sociología General*, Editorial Herder, Barcelona
- Hakken, D. (1999): *Cyborgs@cyberspace? an ethnographer looks to the future*, New York/London: Routledge
- Haraway, D. (1995): *Ciencia Cyborgs y Mujeres: La renivención de la naturaleza*. Cádiz, Madrid.
- Ilde, D (1990): *Technology and the lifeworld. from garden to earth*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.
- Kroker, A y Kroker, M. (1987): *Body invaders. panic sex in America*. Culture Text, Digital Delirium, New World Perspectives. Montreal.
- Kroker, A y Kroker, M: *Digital delirium. culture text*, Digital Delirium, New World Perspectives. Montreal.
- Nead, N. (1998): *El desnudo femenino: Arte, Obscenidad y Sexualidad*. Madrid, Tecnos.
- Negroponte, N (1995): *El mundo digital*. Ediciones B. Barcelona.
- Pedraza, P (1998): *Máquinas de amar: Secretos del cuerpo artificial*. Madrid, Tecnos.
- Shotter, J (1993/2001): *Realidades conversacionales. La construcción de la vida a través del lenguaje*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Stone, A.R (1992): *Will the real body please stand up?*. Michael Benedikt, ed. Cyberspace. first steps. Mit Press.
- Turkle, S (1999): "*What are we thinking about when we are thinking about computers?*". En M. Biagioli (ed.) *The science studies reader*. New York: Routledge. En http://web.mit.edu/sturkle/www/routledge_reader.html. 12/10/2004.
- Wilding, F & Critical art Ensemble. (10/12/2002): *Notas sobre la condición política del ciberfeminismo*. En: http://www.estudiosonline/arteymujer/cae_politic.htm