

DIGITAL CORP(S)

Identidad y ciberespacio

Verónica Perales Blanco
Profesora Ayudante Doctor

Facultad de Bellas Artes. Universidad de Murcia. Campus de Espinardo,
30100, Espinardo, Murcia (España) – Tlf.: (+34) 868 888 046 – Email:
vperales@um.es – Web: www.transnationaltemps.net

Resumen

El título de este artículo, la suma del término inglés *digital* con el francés *corps* (cuerpo digital) es un guiño que hace referencia a la relación existente entre nuestra búsqueda identitaria en el ciberespacio y el derivado carácter económico de la misma. Corp es el término abreviado de corporation, procedente del latín corpus, se entiende como “cuerpo de gente” y se utiliza fundamentalmente para referirse a la estructura de gran parte de los negocios en Norteamérica y el mundo entero.

Este artículo analiza -desde una perspectiva de género- algunas de las proyecciones identitarias actuales en internet con especial atención a las vinculadas a los espacios lúdicos.

Palabras clave

Cuerpo, ciberespacio, digital, identidad, web2.0

Key Words

Body, cyberspace, digital, identity, web2.0

Abstract

The title of this article, the sum of the English term *digital* with the French's *corp* (digital body refers to the relationship between our identity search in cyberspace and economic derivative thereof. Corp is the abbreviated term for corporation, from the Latin corpus, as "body of people" and is primarily used to refer to the structure of most businesses in North America and worldwide.

This article analyzes, from a gender perspective, some current of identity projection on the Internet with particular emphasis on those related to playgrounds.

Introducción

Este es el cuerpo textual de la conferencia presentada el 26 de Noviembre de 2008 en la E. U. de Educación de Palencia (Universidad de Valladolid)ⁱ. En el 2005 presenté mi tesis doctoral titulada *Con el cuerpo en la cabeza. Tejidos siderales para llevar por dentro*. En aquel entonces, mi cuerpo era ya -en gran parte- digital. Formo parte de esa generación de artistas que empezaron a trabajar con tecnología a finales de los 90 y que, como barcos a la deriva, cruzaron los mares analógicos hacia el océano digital. Teníamos la impresión de que los cambios serían radicales —aquellas promesas incumplidas de las que hablaban los Critical Art Ensembleⁱⁱ—, que no sólo en el campo de la creación sino en el transcurso de la vida cotidiana, algo capital iba a ocurrir. Con la distancia vemos con nitidez que las trayectorias siguen intactas, que nuestras naves, teñidas con aguas cambiantes, guardan fieles el rumbo marcado por el espíritu que lleva el timón.

Esto no quiere decir que niegue que hemos asistido a cambios notables en nuestras vidas, sobre todo en lo que se refiere a la forma de relacionarnos con los demás, las formas de socialización, como veremos

más adelante. El contexto tecnológico nos condiciona, y lo que es más relevante, en el uso de la tecnología se da un “deshacerse” identitario (con el sentido que Judy Buttler da al término deshacer). Nosotros nos hacemos con él y él se hace con nosotros. Los servicios nos convierten en reyes y más tarde, en esclavos. Y no sólo a nivel de servicios o apoyo en la realización de tareas, también desde el punto de vista psicológico hay cierta contaminación. Bromas como “eres más eficaz porque tienes doble procesador” o “que te formateen el disco duro” son sintomáticas de esta simbiosis. Nuestros cerebros empiezan a aplicar una estructura organizativa similar a la de los sistemas operativos; vemos las carpetas flotando sobre el fondo... de nuestra memoria. La cuestión es algo más trascendental de lo que pueda parecer a simple vista; la organización de nuestros recuerdos y proyectos de vida cada vez se parece más al sistema de carpetas y ventanas de un ordenador. Proyectamos nuestras mentes sobre la pantalla y desde la pantalla -como si fuese un sistema réflex- diseñamos nuestros cuerpos. Nuestros cuerpos digitales.

Objetivos

El objetivo de esta investigación es analizar lo que significa, hoy en día, tener un cuerpo digital. Revisaremos las posibilidades que internet nos propone para construir identidad, estudiaremos si estos cuerpos digitales tienen sexo y abordaremos el

potencial que estas herramientas pueden tener en la tarea de emancipación de la mujer y minorías. Prestaremos especial atención a la proyección de la mujer en los espacios lúdicos *online* y las nuevas herramientas de socialización.

Metodología

La metodología aplicada en la investigación está basada en el aprendizaje experiencial. El aprendizaje experiencial, en frente (o al lado) del aprendizaje basado en la asimilación de información, está basado en la idea de que las personas aprenden más rápido y fijan mejor lo aprendido “haciendo”, por-

que estar involucrado en la acción hace que reflexionemos sobre el “hacer”. Así pues, las herramientas e ideas expuestas en este artículo son fundamentalmente el fruto de un aprendizaje experiencial personal, articulado con el resultado de una investigación teórica de información aprendida.

1. Hacerse un cuerpo con dígitos. Variantes de proyección personal en la red

Cuando hace casi una década empecé a trabajar en el concepto de cuerpo digital, tenía muy claro que la versión (o versiones) digital(es) de nosotros mismos era(n) cuando no tangible(s), sí al menos aprehensible(s). De alguna manera nuestras versiones digitales tenían límites, las podíamos acotar. El cuerpo digital respondía perfectamente a la imagen de avatar, es decir a la de una representación gráfica que sirve para identificarnos en un espacio virtual. Nuestro avatar podía estéticamente aproximarse a nuestra apariencia o diferir

de forma radical, pero era siempre una proyección de nosotros mismos y sintetizaba nuestra praxis en el contexto virtual. Hoy, no creo que nuestros cuerpos digitales queden acotados en esta figura proyectada de avatar, creo que el proceso de desmaterialización propio de esta era “in-grávida”, de la que tanto nos habló Jeremy Rifkinⁱⁱⁱ, ha propiciado la diseminación corpórea en el ciberespacio.

Las nuevas tecnologías alteran culturalmente nuestra percepción del cuerpo humano que pasa de ser un sistema auto-regulado natu-

ralmente a un objeto controlado artificialmente y transformado electrónicamente. La manipulación digital de la apariencia del cuerpo (y no del cuerpo mismo) expresa claramente la plasticidad de la nueva identidad formada y configurada con abundante variedad del cuerpo físico.^{iv}

Nuestro “cuerpo digital” se compone de cada una de las semillas y brotes de lo que sembramos al navegar. Si pensamos en términos del cuerpo sin órganos de Deleuze, diríamos que nuestra proyección digital se asemeja al conjunto de haecceidades^v que somos, es decir, a las formas de individuación diferentes que tomamos, definidas por la relación de movimiento y de reposo y de la capacidad de afectar y ser afectado en cada momento.

“Un cuerpo no se define por la forma que lo determina, no como una sustancia o sujeto determinados, ni por los órganos que posee o las funciones que ejerce. (...), un cuerpo sólo se define por una longitud y una latitud: es decir, el conjunto de los elementos materiales que le pertenecen bajo tales relaciones de movimiento y de reposo, de velocidad y de lentitud (longitud); el conjunto de los afectos intensivos de los que es capaz, bajo tal poder o grado de potencia (latitud). Tan sólo afectos y movimientos locales, velocidades diferenciales.” (Deleuze- Guattari, 1980: 264).

Somos un conjunto de coordenadas espacio-temporales almacenadas en memoria, a sabiendas de que, algunas de esas coordenadas se refieren a un espacio-tiempo vir-

tual y que la memoria, la mayor parte de las veces no es biológica, sino magnética. En este espacio inmaterial se hace más latente que nunca, la idea de devenir el espacio mismo, la frase de Virginia Wolf “El perro flaco corre por la calle, ese perro flaco es la calle” encuentra una lógica rotunda en el ciberespacio, que es, los que estamos.

Sin embargo, mostraría una visión muy parcial si dijese que el ciberespacio es, todos los que somos, porque como todos sabemos, desafortunadamente una gran parte de la población mundial y sobre todo del sur global no sólo no tiene acceso a internet o posibilidad de acceder a la tecnología, sino que ni siquiera cubren necesidades de orden vital, como tener agua potable, con qué alimentarse y también otras fundamentales como lo son el respeto y la educación. El desarrollo acelerado y la virtualización corren al margen -y a veces a costa-, de guerras y abusos en países subdesarrollados. Un caso ejemplar de actualidad es la barbarie que acontece en la República Democrática del Congo, las causas que se esconden detrás de un conflicto tan desgarrador como el que estamos presenciando no son sólo políticas, son también económicas, y cubren demandas de grandes internacionales del mundo occidental, como lo es el abastecimiento del mineral más codiciado a día de hoy por la alta tecnología: el coltán. El desajuste forma parte de la nueva economía, la desigualdad entre

clases cada vez es mayor y la distancia que articula a las mismas, también.

“A la distancia entre poseedores y desposeídos, sumamos la brecha entre conectados y no conectados, porque la conexión es información, la información es conocimiento (potencial) y el conocimiento, poder. Así que no olvidemos al hablar de digitalización o virtualización del mundo, que hablamos de una gran parte, pero no del todo y que la historia global se desarrolla en dos civilizaciones distintas: la que vive dentro de las puertas electrónicas del ciberespacio y la que viven fuera.” (Perales, 2009:203)

Hay otra característica fundamental en las formas de individuación virtuales que hacen fundamental la referencia al pensamiento rizomático de Deleuze y Guattari, es la tendencia a la multiplicidad, al devenir-manada. Tal vez podríamos arriesgarnos un poco más y hablar de una tendencia a la Multitud más que a la Multiplicidad, otorgando a la red una condición de democratización que en algunos momentos es justo cuestionar. Hardt y Negri en Imperio, hablan de este paso hacia la multitud como el proyecto central de una práctica política democrática. La esencia de las masas es la indiferenciación; en la multitud, sin embargo, las diferencias sociales continúan existiendo como diferencias, luego la multitud, desde la perspectiva de Hardt y Negri, es plural. La multitud tiene capacidad para organizarse, y esto constituye su máximo potencial desde el punto de vista político y por ende, económico, social y

cultural. Asistimos al acontecer de una tendencia “de las organizaciones resistentes y revolucionarias, no solo a convertirse en medios para lograr una sociedad democrática, sino a crear relaciones democráticas dentro de su propia estructura” (Hardt, Negri, 2004:18). El anhelo por una democracia global reside detrás de la mayor parte de quejas y resistencias del mundo contemporáneo.

Esta capacidad de organización es la que tienen que aprovechar las mujeres para hacer difusión de los posibles usos activistas de la tecnología, y no sólo de aquella catalogada como alta tecnología. Ciertas prácticas que en los países avanzados resultan cotidianas y de poca dificultad pueden ser de lo más abstractas en países subdesarrollados.

1.1 Herramientas de creación digital. Vivir detrás de la pantalla

Hace poco leí en un artículo, encontrado en la nebulosa del ciberespacio, que se necesitan 48 horas al día para poder hacer uso de todas las herramientas que nos brinda la web 2.0. Esto no es ni mucho menos una exageración, es en todo caso una afirmación que se queda corta, si además de hacer uso de todas esas herramientas web 2.0 queremos experimentar “fuera de ellas” y sin ellas, aunque sólo sea para escribir después un post atípico. Web 2.0 es un término demasiado técnico para hablar de algo que es fundamentalmente social. Las

herramientas englobadas bajo este epígrafe se caracterizan básicamente por propiciar las comunidades de usuarios y ofrecer una serie de servicios que favorecen tal fin, como *blogs*, *wikis*, *folcsonomías*... Una gran parte de las aplicaciones sirven para que los usuarios puedan proyectar en la web sus conocimientos, pensamientos, intereses, deseos, experiencias... con la posibilidad de encontrar a personas afines con las que poder compartir e intercambiar. El sistema de indexación o *folcsonomía*, nos permite una navegación "social". Las *folcsonomías* vienen a cubrir la función que anteriormente tenían las taxonomías, con la diferencia de resultar mucho más dinámicas y democráticas, se basan en etiquetas no jerarquizadas que los usuarios asignan a un elemento concreto. Son utilizadas por *Flickr*, *Youtube*, *del.icio.us* y otros, y nos permiten visualizar la red en la que se integran los nodos de información. El abanico de posibilidades que ofrece la nueva web social es verdaderamente impresionante y afortunadamente no exige que los usuarios sean expertos en la materia para poder sacar buen partido.

No todos hacemos el mismo uso del potencial de la web y la diferencia reside -según mi modesta opinión- principalmente en dos cuestiones (relacionadas en el fondo): una es la dedicación, y la otra, la confianza. Hace años había una clara predisposición a almacenar todo nuestro material (nuestros archivos) en el disco duro del ordenador personal o en discos de almacenaje exter-

nos que teníamos con nosotros. Nuestras memorias, transcritas al metal y a menudo duplicadas como copias de seguridad, estaban celosamente custodiadas para evitar indeseables pérdidas. Hoy en día hay muchas personas que suben directamente sus fotografías a *Flickr*^{vi} o que confían sus diarios a la comunidad a través de aplicaciones como *Blogger*^{vii}. La información ya no está guardada en nuestro entorno inmediato, no se encuentra en una prolongación física de nuestra máquina (ordenador). Nuestro material se alberga "en las nubes" o para nombrarlo correctamente: *Cloud Computing*. Este *Cloud Computing* corresponde a una nueva concepción de lo que debe ser la distribución de datos en internet, a saber, la información está almacenada en servidores anfitriones conectados desde los que se hacen copias-memoria (caché) en servidores clientes que se copian a su vez. El sistema de descarga de torrente es un buen ejemplo, al mismo tiempo que como cliente copias una película, la información que ya has descargado en tu disco duro es compartida para que otros usuarios puedan copiar de tu copia. La distribución es rápida y fiable, porque aunque una fuente falle, siempre quedan otras copias de las que ir tirando.

Listo a continuación algunas de las herramientas que considero más relevantes en la construcción del cuerpo digital, que como ya dije, se concibe como la suma de todas nuestras improntas diseminadas.

FACEBOOK

MESSENGER (*Microsoft, Yahoo...*)

SKYPE

GOOGLE (*gmail, docs, chat...*)

BLOGS (*blogosfera; Blogger, Wordpress...*)

MYSFACE (*Spaces, Blogia...*)

TWITTER/ SINDICACION/

DELICIOUS/ (*ifavoritos, Magnolia...*)

WIKI (edición colaborativa, *Wikilog,...*)

WEBCAMS (CAMGIRLS)/STREAMING
VÍDEO

YOUTUBE/ (y otros medios de distribución
de vídeo como *Vimeo*)

FLIKR (*Picassa...*)

FOROS

GOOGLE EARTH/ GEOLOCALIZACIÓN
(georreferenciar(se), *Meipi, Rutamina,
Tagzania...*)

MUD, MMOG (Espacios virtuales de ocio
y socialización, *Second life, Entropy project,
Lively, World of Warcraft,...*)

1.2 Aprendizaje experimental. La simulación

En el apartado de metodología de este artículo hemos mencionado el aprendizaje experiencial comparado con el tradicional, es decir, el aprendizaje basado en la asimilación de información. La simulación es un componente fundamental dentro de las nuevas técnicas de aprendizaje experiencial y prueba de ello son todos los simuladores

que existen para preparar a especialistas de diferentes disciplinas (medicina, aeronáutica...). De alguna manera, tenemos la capacidad de difuminar la frontera que diferencia la simulación y la realidad; en nuestros registros, cada vez más, todo se funde.

Sherry Turkle, que a finales del antiguo milenio destacó con su obra *Life on the screen: Identity in the Age of the Internet*, dice que estamos inmersos en la cultura de la simulación.

"we live in a culture of simulation. Our games, our economic and political systems, and the ways architects design buildings, chemists envisage molecules, and surgeons perform operations all use simulation technology. In 10 years the degree to which simulations are embedded in every area of life will have increased exponentially. We need to develop a new form of media literacy: readership skills for the culture of simulation." (Turkle, 2004:27)

Los entornos virtuales lúdicos son espacios potenciales para el aprendizaje. A estas alturas no tiene mucho sentido cuestionarse el sentido de "jugar". Es importante que el sector femenino esté presente en la concepción y desarrollo de estos espacios virtuales, debe asegurarse que estas herramientas sean inclusivas. Considero fundamental también que en estos nuevos espacios se reivindique una concepción de género actualizada, que no se traduzca en determinada preferencia sexual, "ser de cierto género no implica desear de determinada manera" (Butler, 2006:14).

2. El cuerpo de las mujeres en juego

En 2004, el Instituto de la Mujer y el CIDE publicaron un trabajo de investigación titulado *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*; en él se hace un estudio profundo de los videojuegos desde sus orígenes, mostrando tablas comparativas en función del sexo y analizando los personajes femeninos en los videojuegos más importantes de las dos últimas décadas. Plantean que dichos personajes aparecen en tres modelos básicos estereotipantes: el modelo masquista: que corresponde con personajes femeninos pasivos y sumisos; el modelo sádico: de las protagonistas que reproducen el «arquetipo viril» comportándose como hombres, y el modelo Barbie: al que pertenecen los personajes femeninos con una marcada actitud consumista, superficial y decorativa. Este último grupo correspondería con lo que se ha dado en llamar «videojuegos rosa». Evidentemente, el rol que toma un jugador en el juego es tan importante o más que la forma del avatar con el que se identifica dentro de él. Los avatares de juegos como *Bratz*, que a primera vista escapan a la repetición de patrones corporales sexistas, son aún más peligrosos porque muestran una imagen del sector femenino ligado al consumismo y sin ningún tipo de interés cultural, fuera de las tendencias del mercado. Los juegos rosas o «para chicas» (*pink games*) son producto de una estrategia de mercado que pretendió

aumentar el consumo de juegos en el sector femenino. Centrados en valores como la amistad, la sociabilidad, y otras cualidades moralistas de recompensa, olvidan que las mujeres también pueden sentir placer al arriesgar y al luchar por sus deseos, entrenándolas como piezas de un engranaje económico-social que las reduce al papel de consumidoras-sumisas, moviéndose al ritmo del «poder hipnótico de la dominación» (Virginia Woolf).

Gráfico nº 1: *Feminist Tech Exchange*



Fuente: <http://fx.apcwomen.org>

Natalie Bookchin es una de las artistas pioneras en la producción de net art y otras prácticas artísticas en internet. Sus trabajos tienen un carácter crítico desde una perspectiva de género clara. De los trabajos que ha realizado con forma de videojuegos online en los últimos años podemos destacar tres:

- *Metapet*, un juego gratuito online que enfoca sobre las condiciones de trabajo a las que están sometidas muchas personas y las aspiraciones que tienen des-

de esos puestos de trabajo. Los protagonistas del juegos son seres humanoídes producto de una modificación genética consistente en la introducción de código genético procedente de perros adiestrados, son trabajadores extremadamente obedientes, no hacen otra cosa más que trabajar, hasta que se vuelven completamente inútiles y llega la hora de remplazarlos. Sus objetivos son la mejora de su aspecto físico y el ascenso en la estructura jerárquica. Para mejorar su rendimiento en el trabajo, nosotros podemos estimularlos a través de aumentos de sueldo, bonos, vacaciones, terapeutas, estimulantes, tranquilizantes... El juego en sí es un “retrato” de trabajador medio.

- *AgoraXchange*, un proyecto posterior que consiste en la compilación de una serie de ideas. Fue producido por el Tate Museum y el objetivo era la creación de un juego, concebido con la colaboración del público, que trataba sobre una política global, política que (aunque sólo fuese dentro del juego) terminaría con la violencia y las desigualdades. A través de una página web abierta, todos podíamos opinar acerca de cómo debería ser el juego. La artista proponía una serie de preguntas de partida.
- Se establecen cuatro leyes fundamentales para garantizar la igualdad: ciudadanía por elección y no por nacimiento; no a las herencias, todo se redistribuye al morir el propietario; no existen los

matrimonios; no existen derechos territoriales privados. El proyecto se puso en marcha en el 2004, ahora lo que encontramos es el intercambio de opiniones pero no se ha producido el juego.

- *The intruder* (1999), una de mis piezas favoritas, fue realizada por Natalie Bookchin a finales de los noventa. En ella narra la historia (resumida) de *La Intrusa*^{viii}, de Borges. Dos hermanos entran en conflicto por el amor de una mujer, y puesto que sienten deseos de acabar uno con el otro, deciden matar a la mujer para terminar con la disputa. La historia se sucede en 10 escenarios diferentes que a su vez, representan de algún modo la historia temprana de los videojuegos. Arranca desde el juego de *Pong*, donde únicamente contamos con una pelota (en este caso texto) y una barra con la que recibirla y hacer que rebote. Por extraño que pueda parecer a los que no han visto el juego, la trama borgiana y el escenario computerizado quedan integrados de una forma espectacular, al igual que la interacción del usuario. De hecho, pocas veces hemos visto una implicación tan profunda del usuario, haciendo uso de tan pocos recursos. Uno no puede saber qué ocurre en la historia si no participa en el juego; la narración está condicionada por nuestros movimientos y nos hace así partícipes y cómplices de lo que ocurre.

“Al final, cuando el personaje femenino es asesinado, el mismo acto de participar en el asesinato pone al jugador en una situación incómoda, y creo que conseguir que alguien se sienta incómodo y algo molesto en una situación que he creado en un videojuego es todo un éxito.”^{ix}

En la historia que narra Natalie Bookchin, la mujer es sacrificada al final. En la historia de los videojuegos la mujer fue sacrificada al principio, incluso antes de empezar a jugar.

Gráfico nº 2: Carátula Atari 2600



Fuente: Internet

Basta con echar un vistazo a la publicidad que se hacía de los videojuegos para darse cuenta de que la mujer estaba expulsada del campo. Se le dará entrada únicamente como observadora, trofeo, mobiliario y

como participante en juegos fundamentalmente de mesa, estilo poker, nme-motécnicos. Está claro que, si los chicos inventan herramientas, las inventan para ellos, y esto se refleja en la clara desventaja que tienen las féminas al hacer uso de útiles que no han sido pensados para ellas (y desde ellas). La cultura del cyberspacio refleja inevitablemente, los deseos y sensibilidades de los hombres, con la consecuente exclusión y a veces incluso agravio de las mujeres. Los artefactos tecnológicos son producidos y constituidos por el orden social y construyen determinadas ideologías políticas.

Gráfico nº 3: Women of the Future (publicidad en prensa, 1968)



Fuente: Internet

3. Espacios virtuales de encuentro e intercambio: nuevas formas de ciudadanía

MUD es el acrónimo de *multiusers dungeons* o *multiusers domains* (dominios para múltiples usuarios). Es la base de espacios virtuales compartidos como por ejemplo *Second Life*. Existen diferentes ofertas de MUD, a menudo clasificadas en función del perfil global de sus usuarios. Así, *Cyworld* es un sistema de red social que alberga encuentros con amigos, puesta en común de archivos gráficos, audiovisuales y permite el intercambio a través de *blogs* y *sketches* (pequeños vídeos presentación), así como crear una Mínima y una Mini-habitación virtual. El perfil medio de los participantes corresponde al del adolescente que se cita con amigos para compartir música y en general archivos audiovisuales, en una línea *Fun Club*. Los estereotipos que aparecen en la oferta de avatares son dignos de análisis desde una perspectiva de género, repiten patrones que no fomentan la evolución de roles. Por ejemplo, es común el perfil de chica que se maquilla o preocupa en extremo por el físico (aunque con un toque lúdico, poco sexuado) y el chico que regala flores o joyas. En general los patrones masculinos muestran más iniciativa, mientras que los femeninos flotan en la nebulosa de la apariencia.

Habbo Hotel es otra iniciativa de red social que pone en escena la capacidad adquisitiva en un entorno virtual, como si nuestra

proyección no fuese directa sobre el cuerpo-avatar, sino más bien sobre el cuerpo-inmuble o el carácter de los espacios virtuales en los que los usuarios se integran. *Habbo* es una de las redes sociales más grandes en internet. Detrás se encuentra la *Sulake Corporation*. El juego está enfocado básicamente a adolescentes, que utilizan las salas de chat, con formas de habitaciones de un hotel, para encontrarse con amigos. Las habitaciones están renderizadas con una peculiar proyección isométrica, muy próxima a la que utiliza *Cyworld* para sus *Minirooms*. El registro y la entrada a *Habbo* son gratuitas, pero los servicios adicionales requieren la compra de *Habbo* Créditos (con dinero real). El crédito puede obtenerse fácilmente a través de telefonía móvil (llamando a números que cobran por los servicios), este sistema de fácil acceso ha generado muchas compras encubiertas y facturas desmesuradas desde los teléfonos móviles de muchos "padres de *habbos*". Algunos extras comunes dentro del hotel, son el *Habbo Club* y la compra de muebles, denominados 'furnis'. Al igual que el famosísimo SIMS, *Habbo*, *Cyworld*, y la mayor parte de aplicaciones de socialización en el ciberespacio son inductoras al consumo, ya sea en el mercado virtual o el real. Curiosamente, igual que sucede en el mundo real, los usuarios femeninos muestran mayor interés por el cuidado de la apariencia.

Al margen de que toda economía tiende a generar en los consumidores la necesidad de adquirir nuevos productos, cuando las tecnologías de consumo finalmente se introducen en nuestras vidas, generan una especie de fetichismo obsesivo, algo que McLuhan llamó una vez la narcosis de Narciso.

"En verdad, parecemos desear que nuestras máquinas personales, ya sean un automóvil o un ordenador, estén dotadas de poderes que vayan más allá del uso que nosotros hacemos de ellas. Aunque muy pocos de nosotros pudiera considerar seriamente competir en carreras de rally, queremos que nuestro Toyota sea capaz de circular al doble del límite de velocidad fijado en las autopistas. (...) Desde el momento en que acceden a los ordenadores, nuestros hijos desarrollan una especie de adicción a la velocidad que les hace aullar y patear si sus programas favoritos tardan más de un nanosegundo en cargarse." (Kerckhove, 1999:30)

MacLuhan dice que esto es una prueba de que nos estamos convirtiendo en *cyborgs*, y que, así como cada tecnología extiende una de nuestras facultades y trasciende nuestras limitaciones físicas, tendemos a adquirir las mejores extensiones de nuestro propio cuerpo. Es remarcable cómo en proyectos como *Habbo* los usuarios se sienten inducidos a la compra de mobiliario virtual, cómo aceptan la inversión en valores que encuentran únicamente en el plano limitado de sus pantallas. Parece evidente que estos ciudadanos ya no están detrás de las

pantallas, no ven los límites del plano; sin lugar a dudas, están dentro.

3.1 Second Life: spending my First Life on the screen

Tal vez, uno de los aspectos más incitados de este proyecto de los laboratorios Linden sea el título: Segunda Vida; como si hubiésemos ganado una extensión de lo que ya tenemos, una nueva oportunidad. *Second Life* surgió como un entorno prometedo con potencial para convertirse en una herramienta de apoyo a la democratización del conocimiento (a través de espacios *e-learning*). Pero todo quedó en una promesa incumplida más; surgieron proyectos de educación privados que ilustraron las miradas con las primeras rejillas de un entorno que había nacido sin cárceles.

Second Life es un lugar en el que gastar la *First Life*. De hecho, si pasamos demasiado tiempo en la *Second* puede que ganemos un recorte de la *First* porque estar sentado en frente de la pantalla aún no figura en el listado de ejercicios para cultivar la longevidad. La segunda oportunidad es la primera detrás del espejo —como Alicia— la vida no se duplica; o se está a un lado, o se está al otro, por esto título “gastando mi primera vida en la pantalla”.

De la misma forma que Turkle anotó los beneficios terapéuticos de los juegos multiusuario masivos (*online* o no), *Second Life* es un entorno que brinda ventajas a la hora de entablar una relación con sus residentes y que puede ser muy positiva para personas

con problemas para socializarse. Elegir nuestra apariencia puede concedernos cierta seguridad; es nuestro avatar el articula nuestras palabras, el que pone nuestro cuerpo, en el que nos vestimos y con el que caminamos (sin movernos).

A nivel de concepción espacial, no deja de sorprenderme que repitamos los mismos patrones que conocemos en la primera vida. No acabo de entender el sentido de “duplicar” los centros de arte a uno y otro lado del espejo, duplicar el comercio tal y como lo conocemos aquí, no acabo de comprender por qué condicionamos tanto nuestra existencia en un espacio sin leyes físicas a priori.

Dice Antonio Marina que hay inteligencias cautivas e inteligencias libres; que aquéllas obedecen a programas establecidos, mientras que éstas inventan sus programas o, al menos, dan esa impresión. El animal tiene una inteligencia cautiva porque una rutina biológica determina sus comportamientos, dice.

"El hombre no para. Es animal de lejanías: se distancia de las cosas, de los otros y hasta de sí mismo. Por eso come sin hambre, bebe sin sed, mata a los miembros de su especie e incluso se suicida. Puede desvincularlo todo. Esta inquietud, que convierte a la humanidad en permanente surtidor de novedades ambivalentes, se la atribuimos con razón a la inteligencia. El hombre posee una inteligencia creadora." (Marina, 1993:20)

Pues bien, cuando analizamos el planteamiento de los espacios virtuales nos surgen dudas sobre el grado de creatividad de los hombres. Tal vez el hombre tenga una inteligencia creadora, pero con ella mantiene a su imaginación cautiva...

En cuanto a los roles de género, *Second Life* se presta a las hibridaciones y es común encontrar avatares que muestran mezclas animal-humano o que tienen aspecto andrógino o indeterminado. El potencial existe; pero también es cierto que es necesario tener un mínimo conocimiento en programación para escapar del antropomorfismo general o del sistema dual sexo-género. La mayor parte de los usuarios muestran avatares sexuados y repiten patrones tradicionales en este espacio innovador. Varias agrupaciones feministas han denunciado su carácter racista y sexista. La *Bitch magazine*, en su número 39, titulado *The Wired Issue*, publicó un artículo con este titular: *Same Shit, Different World* (la misma mierda, un mundo diferente). *Second Life*, dicen, se rige como el resto de corporaciones que usan el espacio virtual para abrir la puerta a un mercado de sexo y dinero.

Existen algunas iniciativas de minorías que plantean el uso de la herramienta como apoyo reivindicativo. Encontramos, por ejemplo, manifestaciones contra violencia machista, reuniones de grupos feministas, seminarios organizados por agrupaciones de mujeres (aunque de difusión limitada...) y algunos más; pero sin duda podemos detectar que el espacio tiene una estructura

jerárquica y que el modelo dominante es el patriarcal. Detrás de la aventura virtual hay mucho tráfico de carne, todo un mercado

derivado que se funda en el fetichismo y en el cultivo de sueños superficiales.

Conclusiones

El cuerpo digital es el conjunto de nuestras proyecciones sobre el espacio virtual, el conjunto de haecceidades, tal y como las plantean Deleuze y Guattari. A primera vista parece que hemos llegado a la era de la libertad de expresión a nivel individual, parece que tengamos la capacidad de organizarnos y construir desde la alteridad sistemas alternativos. Parece que podemos estar en todas partes y manifestar nuestra opinión. Pero la verdad es que la proyección identitaria genera importantes movimientos económicos ligados al ciberespacio. No debemos olvidar nunca que el verdadero capital del espacio virtual es la red humana, los individuos que se encuentran detrás de las terminales. El valor de las herramientas (*web 2.0* o cualesquiera versiones que vengan después) viene dado por la cantidad de gente (cuerpo material) que pueden atraer o arrastrar. Todas las corporaciones buscan un rendimiento económico, ése es su principal objetivo. La libertad, sostenibilidad, democracia, el final de las desigualdades... todos estos valores no forman parte de los objetivos de las corporaciones; sólo aparecerán en sus pro-

gramas si los usuarios (capital humano) lo exigimos. Luego, no debemos esperar que las herramientas hacia un mundo sostenible a nivel global, aparezcan de mano de los que buscan un rendimiento económico. Nuestros cuerpos digitales han de ser bocas desde las que pedir, han de ser manos con las que actuar. Los cuerpos digitales no tienen la necesidad de solventar problemas que no corresponden a su naturaleza (materiales), estoy segura de que si consiguiésemos librarnos de todos los condicionamientos culturales y sociales que nos convierten en víctimas, nuestro sueños serían la expresión de una verdadera infinitud.

“El hombre es escritura, el cuerpo lingüístico que dibuja el hilo en el tiempo. El hilo es la vida.” escribía en mi tesis en el 2004. Escritura genética, jeroglífica, visual, auto-escritura ilimitada... el cuerpo lingüístico que se fuga.

La fuga, siempre positiva. Fugarse en busca de uno mismo; para encontrarse en el acto mismo de escribirse, en el desplazamiento de nuestro ser por la vida.

Apéndice: ¿cómo deshacerse del cuerpo digital?

En el texto de Critical Art Ensemble Promesas Utópicas: Net Realidades, el famoso grupo de desobedientes electrónicos lanzan apuntes certeros sobre el trasfondo del escenario liberador de la red.

“Ha nacido el aparato represivo más efectivo de todos los tiempos. Y entonces fue (y todavía es) efectivamente presentado bajo el signo de la liberación”^x

Desde luego, es difícil escapar a la dinámica creciente e inductora generada por la web semántica o web 2.0. y los nuevos espacios de socialización. Cada vez es más difícil quedarse al margen sin sentirse fuera. Pero aún más difícil es sentirse fuera cuando ya se ha estado dentro, me refiero a la dificultad de borrar nuestra huella en la red, de escapar de nuestro registro en ella. Los CAE ya advertían de esta doble cara de la liberación, “con el cuerpo virtual llega su hermano fascista, el registro del cuerpo”. El registro del cuerpo sirve a las corporaciones y sistemas de control para tenernos ordenados, localizados, cada vez más (pensamos desde aquí el potencial de la georre-

ferenciación). El registro del cuerpo siempre ha existido, pero este registro es cada vez más sofisticado y preciso, tanto, que acota no sólo lo que somos sino también lo que deseamos ser. Más preciso, más severo, imposible de modificar o deshacer, el cuerpo distribuido, diseminado, para bien o para mal, se nos escapa.

Gráfico nº 4: *You are my own.*
Jenny Holzer (1996)



Fuente: Internet

Referencias

BOOKCHIN, N. (2005) [Entrevista] Aminima. Recuperado (20 de enero de 2009), de <http://aminima.net/wp/?p=766&language=es>

BUTLER, J. (2006) *Deshacer el género*. Barcelona.

CAE- Critical Art Ensemble (2002) “Promesas Utópicas- Net Realidades”. Recuperado (20 de

enero de 2009), de http://aleph-arts.org/pens/net_realidades.html

DELEUZE, G. y GUATTARI, F. (1980). *Mil Mesetas. Capitalismo y Esquizofrenia*. Valencia. (La presente edición es del 2006).

HARDT, M., NEGRI, A. (2004). *Multitud. Guerra y democracia en la era del Imperio*. Barcelona.

KAC, E. (2002) *El arte transgénico*. Leonardo Electronic Almanac, Vol. 6.

KERCKHOVE, D.(1999). *La piel de la cultura. Investigando la nueva realidad electrónica*. Barcelona.Chus

MARINA, J. A.(1993). *Teoría de la inteligencia creadora*. Barcelona.

MILLÁS. J.J. (2000). *Cuerpo y prótesis*. Madrid.

TURKLE, S. (2004) "How Computers Change the Way We Think." *The Chronicle of Higher Education: Information Technology*, January 30, 2004.

WOLF, V.(2001). *Una habitación propia*. Barcelona.

NOTAS

ⁱ Es cuando menos particular que M^a Teresa Alario me invitara a dar esta una conferencia titulada por ella misma: Cuerpos Digitales, ya que ella desconocía el título de mi tesis.

ⁱⁱ Critical Art Ensemble, grupo de artistas, activistas, teóricos que acuñaron el término: "desobediencia civil electrónica". Publicaron en la red a principios del siglo XXI un artículo de una lucidez notable titulado "Promesas utópicas- Net realidades" (1997-2002).

ⁱⁱⁱ RIFKIN, J. (2000) *La era del acceso.La revolución de la nueva economía*.(The age of access). Barcelona

^{iv} Eduardo Kac, *El arte transgénico*, publicado en <http://www.ekac.org/transgenico.html> (revisado: 22 diciembre 2010)

^v Deleuze y Guattari las definen como una forma de individuación diferente, "en ellas todo es relación de movimiento y de reposo entre moléculas o partículas, poder de afectar y de ser afectado" (Deleuze- Guattari, 1980: 264)

^{vi} <http://www.flickr.com>

^{vii} <http://www.blogger.com>

^{viii} En este enlace se puede descargar la historia en formato digital: <http://www.ciudadseva.com/textos/cuentos/esp/borges/intrusa.htm>

^{ix} Natalie Bookchin, Entrevista de Pau Waelder a Natalie Bookchin, en <http://aminima.net/wp/?p=766&language=es> (revisado: 22 diciembre 2010)

^x CAE- Critical Art Ensemble, *Promesas Utópicas- Net Realidades*. (Revisado:20 de diciembre 2010), de http://aleph-arts.org/pens/net_realidades.html

Cita de este artículo

PERALES BLANCO, V. (2011) Digital Corp(s). Identidad y ciberespacio. *Revista Icono14 [en línea] 2 de Enero de 2011, Año 9, Volumen 1*. pp. 129-144. Recuperado (Fecha de acceso), de <http://www.icono14.net>