

Habitar lo virtual

LUCAS BEIZO
TOMÁS MARTÍNEZ
CAMÍ
FLORENCIA STILMAN

To Inhabit the Virtuality

LUCAS BEIZO

Estudiante avanzada de la carrera de Arquitectura en la FADU, UBA. En la actualidad desarrolla actividad profesional en Doso y forma parte del equipo docente de la cátedra RED en la materia Arquitectura.
lucasbeizo@hotmail.com

TOMÁS MARTÍNEZ CAMÍ

Estudiante avanzada de la carrera de Arquitectura en la FADU, UBA. En 2017 y 2018 ayudante de grupo en la materia Introducción a la Arquitectura Contemporánea

en la cátedra de la Arq. Cecilia Padilla. Desde 2018 colabora como pasante en el proyecto de investigación académica "Proyecto e Historia: Hacia la formación de profesionales reflexivos. Revisando el lugar de la historia en el quehacer arquitectónico. Una mirada a través del plan de estudios 1984-2016" a cargo de María Luján Tarizzo. En 2018 cursó en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Barcelona, Universidad Politécnica de Catalunya. En Barcelona, colabora en el

estudio Codinachs Architects. Actualmente desarrolla actividad profesional en Barcode Architects.
tomasmcami@hotmail.com

FLORENCIA STILMAN

Estudiante avanzada de la carrera de Arquitectura en la FADU, UBA. Desde 2018 colaborara como pasante en el proyecto de investigación académica "Proyecto e Historia: Hacia la formación de profesionales reflexivos. Revisando el lugar de la historia en el quehacer arquitectónico. Una mirada a

través del plan de estudios 1984-2016" a cargo de María Luján Tarizzo. En 2018 realiza cuatrimestre de intercambio en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura - Universidad Politécnica de Valencia. Allí obtiene segundo premio en el concurso GESMED/ETSAV - Color y Arquitectura. En la actualidad desarrolla actividad profesional en el estudio Paula Herrero.
flor_stilman@hotmail.com

Palabras clave: espacio virtual / corporeidad / habitar / experiencia / identidad / extension

Key words: *virtual space / corporeity / inhabit / experience / identity / extension*

110 RH

RESUMEN Se estima que casi un 70% de la población mundial es usuaria de telefonía móvil, en su mayoría *smartphones*. Estos aparatos introdujeron nuevas formas de relacionarse y ver el mundo. Acercan el fenómeno de la intercomunicación (internet o ciberespacio) al usuario, es decir, que el sujeto se somete a un cambio, ¿pero de qué tipo?

El trabajo ensaya sobre las nuevas formas de experimentar el cuerpo y el habitar. Construye una idea partiendo de la percepción existencial metafísica a la concepción corporal del ser y del habitar, pasando a lo largo de la historia por pensadores como Heidegger, Foucault y Arfuch. Mediante un relato empírico se articula la narración y se manifiesta lo tratado.

Creemos que el pensamiento contemporáneo permite una cualidad elástica de estos conceptos que nos interpelan cotidianamente, incluso en la disciplina de la arquitectura. Pensamos a estos nuevos medios funcionando de manera expansiva dentro de la sociedad, donde el espacio virtual se diluye como parte de nuestras experiencias personales y colectivas.

ENSAYO

RECEPCIÓN: 16/06/2019

ACEPTACIÓN: 11/11/2019

RH 111

ABSTRACT *It is estimated that almost 70% of the world's population is a mobile phone user, mostly smartphones. These devices introduced new ways of relating and seeing the world. They approach the phenomenon of intercommunication (internet or cyberspace) to the user, that is, that the subject undergoes a change, but of what kind?*

The work rehearses about the new ways going through the body and living. It builds an idea from the metaphysical existential perception to the bodily conception of being and living, through thinkers in history such as Heidegger, Foucault and Arfuch. Through an empirical account, the narrative is articulated and the treated is manifested.

We believe that contemporary thinking allows an elastic quality of these concepts that challenge us every day, even in the discipline of architecture. We think of these new media working in an expansive way within society, where virtual space is diluted as part of our personal and collective experiences.



Imagen 1. Perfil Instagram de Kim Kardashian.

Introducción

A fin de realizar un abordaje sobre la espacialidad virtual, haremos un desarrollo sobre diferentes cuestiones conceptuales, poniendo en debate los pensamientos de una selección de autores, teóricos y filósofos. Ello nos servirá para precisar un recorte en el objeto de estudio dada la extensión y profundidad del tema. A la vez, algunas de estas ideas o figuras nos servirán para establecer premisas, o más bien, puntos de partida desde los cuales iniciaremos este breve ensayo.

Entendiendo al espacio como un lugar que puede ser percibido, experimentable, pondremos el foco, en una primera instancia, en el sujeto. Siendo mediante el sujeto, la única forma de entender el espacio, haremos una posterior aproximación a conceptos que nos ayudarán a definirlo. Se expondrán diferentes

pensamientos sobre la idea de identidad y de corporeidad. Estos conceptos nos servirán de sustento al momento de explicar estas espacialidades y el modo en el que las experimentamos.

Para ilustrar esto, introducimos a J, joven estudiante que viaja en un atestado colectivo y, simultáneamente, conversa con su madre:

- Cuando llegue a casa, lo busco en la cocina. – le respondo a mi vieja.
- Acordate J, por favor... Tengo todo en esa bolsa...
- Sí, sí. Ya estoy volviendo. Ahí viene el bondi.
- 10,50 por favor. – le digo al chofer mientras apoyo la Sube sobre el lector.
- Bueno, después hablamos. No te olvides.
- ¡Dale!

Me abro paso entre la gente, siempre es difícil a esta hora.

[Nueva notificación.]

S ha subido una nueva historia después de mucho tiempo.

¿Cómo nos interpelan las espacialidades virtuales¹?

Foucault (1981), se refiere al cuerpo como “el lugar irremediable al que estoy condenado” y a la utopía como el “lugar fuera de todos los lugares.” Entendiendo la utopía como el espacio diferente, ideal de alguna manera, se desprende un nuevo concepto que este autor llama heterotopía, aludiendo a “esos espacios diferentes, esos otros lugares, esas impugnaciones míticas y reales del espacio en el que vivimos”.

Cuando iniciamos este trabajo, nos encontramos con las ideas de Foucault referidas a lo infinito y alternativo de los otros lugares. La heterotopía cuestiona el espacio en el que vivimos, introduciendo el concepto de contra-espacios: aquellos emplazamientos que tienen la capacidad de construir sobre lo construido, de alterar la significación real del mismo a partir de la imaginación.

Las heterotopías poseen cinco principios según Foucault (1967), uno de ellos es la capacidad de yuxtaponer en un solo lugar varios espacios incompatibles entre sí. Otro supone un sistema de

apertura y de cerramiento que los aísla y los vuelve penetrables a la vez. Esto significa que a un emplazamiento heterotópico no se accede de repente, se precisa algún permiso y el cumplimiento de un cierto número de gestos.

Por otra parte, las heterotopías pueden funcionar de dos formas opuestas, ilusión o compensación: o bien tienen como papel el de crear un espacio que denuncia como más ilusorio aún todo espacio real o, al contrario, creando otro espacio, otro espacio real, tan perfecto, tan bien arreglado en contraste con el nuestro, desordenado, mal organizado y enmarañado.

Tratando de imaginar qué tipo de espacialidades serían esas para nosotros, qué sitios podrían considerarse con tales características, encontramos nuestra respuesta en el mundo virtual, entendiéndolo como una heterotopía de compensación (otro espacio real). Consideramos que la manera en que nos relacionamos con esos lugares diariamente y su reproducción en nuestro imaginario las convierte en una espacialidad válida de la cual querríamos hacernos cargo.

Fue puesta en crisis nuestra postura al tratar de limitar el concepto de espacio a la dimensión física, suponiendo una concepción binómica: espacio físico y espacio virtual; dos opuestos; entendemos que el espacio existe desde el momento en que la idea de este es representada. De hecho, muchas veces estos espacios viven y mueren en su representación. Como futuros arquitectos y diseñadores, nuestras ideas de nuevos espacios no necesitan esperar a

1. Este pensar sobre el espacio no tiene la pretensión de encontrar ideal sobre el habitar, ni dar reglas sobre cómo habitar. Este ensayo de pensamiento presenta *una forma de habitar*.

su materialización para expresarse. Tomando esto como premisa, nos propondremos exponer nuestras inquietudes, así como también las contradicciones que se presentan a la hora de explicar el espacio virtual y las implicancias de esta espacialidad, y la forma en que nos interpela a nosotros como pobladores de estos “lugares”.

Volvemos a J en el colectivo.

[Entro a la notificación.]
Está en Berlín. Parece que hizo nuevos amigos, hoy fue a la West Side Gallery con ellos, después fueron a un bar un poco *hipster*. No le gustaban ese tipo de lugares. Ah, cambió su foto de perfil por una de ella sola, ya casi no la reconozco...
Qué bueno que yo me resistí a poner una juntos, me parecía raro que la gente nos vea así. Hace mucho que yo

no subo una foto. Mi perfil está medio muerto. No. Debería dejar de seguirla, no sé. Yo no soy así, ni nada de eso.

¿Quién lo habita?

Los usuarios del espacio virtual plasman su identidad, su ser dentro de un perfil. Es el lugar donde ellos se presentan al mundo, se conocen, relacionan, intercambian, hacen transferencias bancarias, cambian pasajes de vuelo, tienen sexo, reencuentran, desencuentran, descargan libros, escuchan sus bandas, comparten su música. El perfil es la política del ser, se deshace o se reconstruye. Es la biografía propia, reproducción de la historia de la cual cada uno es autor. La reproducción es al sujeto, lo que la representación al espacio. Al respecto, afirma Arfuch (2005:24): “No hay entonces identidad

114 RH

Imagen 2. Desiring machines [máquinas deseadas]. Server Demirtaş



por fuera de la representación, es decir, de la **narrativización**²— necesariamente ficcional del sí mismo, individual o colectivo (...). Esa dimensión narrativa, simbólica de la identidad, el hecho de que ésta se construya en el discurso y no por fuera de él.”

Para construir tal ficción, el sujeto consciente o inconscientemente realiza una serie de entradas y salidas de sí mismo con el fin de buscar la forma y expresión que lo represente de la manera más cercana a su deseo. Esto implica, entonces, la consideración del sujeto como un ser fragmentado cuya composición puede montarse y desmontarse de acuerdo con el modo en que se narra a sí mismo en cada situación. Esto nos permite entender al usuario en su constitución dinámica y performativa de la identidad (retomamos el concepto de Judith Butler (1993) de la construcción en el discurso en la identidad performativa. Ahondaremos luego en la característica dinámica). Ficción, pues no existe nunca adecuación entre el autor, el narrador y el personaje, entre el sujeto del enunciado y el sujeto de la enunciación, entre un sujeto supuestamente pleno y el sujeto dividido, disperso, diseminado de la escritura (Robin, 2005).

Vinculado a esto, Donna Haraway (1984) presenta la figura del *ciborg*, al cual describe como “especie del yo personal, postmoderno y colectivo, desmontado y vuelto a montar.”

Así como uno tiene el control y ciertas libertades en la manera en que se muestra, en que se presenta frente a otros seres en el medio virtual, cabría preguntarnos de qué modo estas espacialidades virtuales funcionan como una "tecnología de identidad". En este marco, algunos ensayan diversos perfiles donde se empujan a nuevas realidades, por ejemplo, los denominados *influencers*. Imaginemos a Sócrates burlándose de los depravados gustos de los famosos con el apoyo (*likes*) y difusión (*share*) necesarios. Su perfil expresa un dictamen político cuyos seguidores (*followers*) comparten y, de esta manera, su perfil crece hasta un punto capaz de generar una comunidad *#socratiana*. Esto nos permite pensar, ¿cómo experimentamos la identidad?

Siguiendo a Arfuch, “La identidad en singular será vista, entonces, como un "momento" identificatorio en un trayecto nunca concluido donde está en juego tanto la mutación de la temporalidad como la "otredad del sí mismo", según advertía ya el famoso adagio de Rimbaud ‘Yo es otro’ (Arfuch, 2005: 14). Es decir que muta, se transforma, representa algo que en un momento fuimos, somos o seremos. Así como mencionamos al comienzo, la capacidad dinámica de la misma implica que elegimos una imagen que nos representa hoy, una frase que exprese lo que siento hoy, una charla con mis amigos que tuve hoy, un golpe que sufrí hoy, una relación que terminó hoy. Hoy somos Lucas, Tomás y Flor escribiendo.

El perfil de J monta su identidad, reconstruye momentos, ideas que lo caracterizan y lo vuelve personal frente a

2. El resaltado es nuestro.

Soy J. Estudiante en FADU (DG) S. Me gusta ir al cine, los perros y andar en bici.

No volví a cambiar mi bio. ¡Tengo que sigo con S! Ya pasaron unos cuantos meses. ¿Qué es eso de ‘me gusta andar en bici’? A todos nos gusta ir al cine, los perros y las bicis. ¡Qué poco original! Creo que ya no se usa eso... desde que los *twstats* se mudaron a Instagram. Bueh, ni que usara Instagram. Lo uso, pero no subo cosas. Clásico *stalker*.

mucha de la gente que comenta por acá son *fakes* o robots, no es real esta gente. No puede ser, es como los que viven de seguir a Wanda Nara, no pueden ser perfiles de verdad, o ¿sí?

Hoy es feriado y te merecés tu Mc Combo favorito. ¡Pedilo ahora !

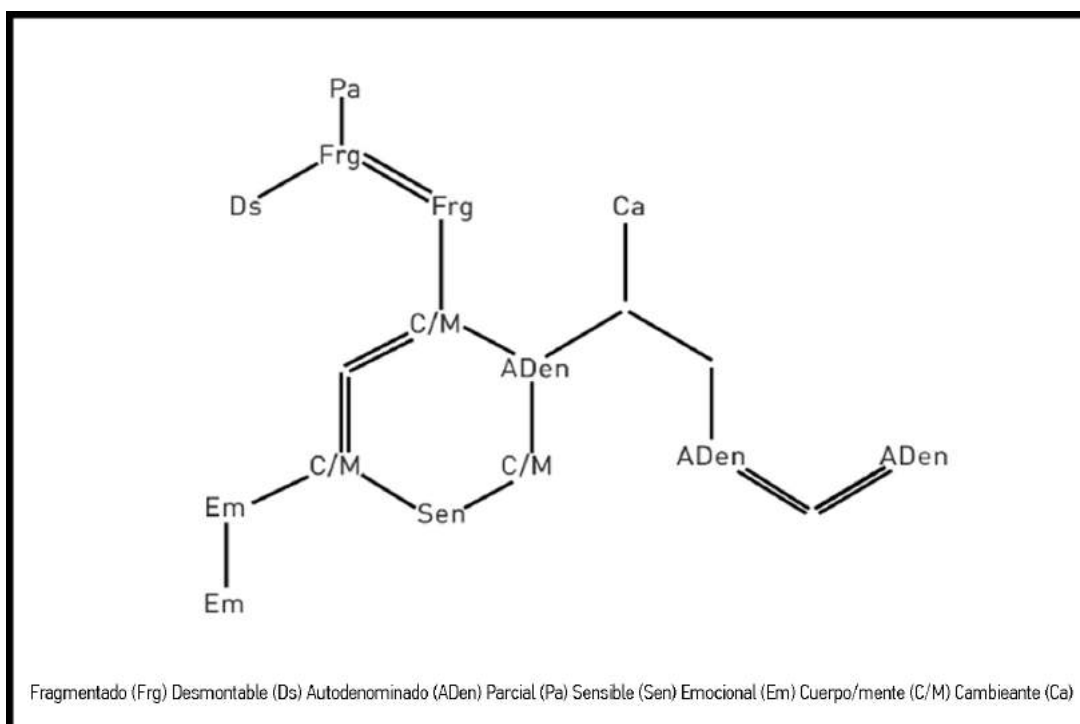
[Deslizo y cierro notificación, la notificación vuelve a caer. Me voy hasta la *app* y cancelo notificaciones.]

[X hizo una publicación en *Less is more*.] ¿Qué es eso? Ah... esos lugares en Facebook que venden cosas usadas. Sí, compus y eso.

[Merodeo por la red buscando más data.] A ver qué dice la gente... ¿Lucas Roitman está acá también? Confirmado,

Ir para abajo, moverse de un IG a otro, del lugar de una persona a otra. Este recorrido es infinito. Hay demasiados perfiles, mucha gente. Antes eran las marcas que te interrumpían el *scroll down*, ahora la gente paga para ser vistos, para que yo los vean. Muchos perfiles no son verdad. Coco el perro de M, tiene un perfil. ¡Cualquiera puede mostrarse hoy...!

Imagen 3. Esquema corpóreo. Imagen elaborada por los autores.



De vuelta la ex de mi primo. ¿Qué hace S ahí?! ¿Cómo puede ser?! A ver... Acá están en una previa juntas, hace doce horas. ¿Se conocen todos en Europa? Claro, es Berlín... ¿Tesor? ¡Fueron a un boliche! Subió una nueva historia... y ahora estamos dando vueltas por la ciudad.

Hace mucho calor y sigue subiendo gente. En el nuevo tumulto de gente, me empujan.

[Cierro la ventana del perfil de S sin querer.]
¡Uy! Se fue S.

¿Cómo es la experiencia corpórea del habitar en espacialidades virtuales?

A través del tiempo hubo diferentes concepciones de lo que significa el *cuerpo*. Considerando la reproducción del sujeto, el pensamiento filosófico produjo diferentes posturas que fueron mutando.

En principio, se concibió una división en su composición. Se pensaban mente y cuerpo como entidades distintas, a las que Descartes, en el siglo XVII, llamó *substancias*. La cuestión metafísica era valorada por sobre el cuerpo, al que se lo consideraba sitio de lo no correcto. De esta manera, el pensamiento, la mente, era entendido como la esencia de nuestra existencia. Soy porque pienso.

Más tarde, en el siglo XIX, Friedrich Nietzsche enfrenta el pensamiento metafísico: el cuerpo toma lugar como elemento fundamental de existencia. Cambia la ecuación, “Cuerpo soy, y alma”. Ya no soy pensamiento. Mi

cuerpo dice que existo y existo por mi cuerpo, dentro del él hay algo. El cuerpo es lo que es en el mundo. La mente, una herramienta de este.

A los que desprecian el cuerpo quiero decirles mi palabra. No deberían tratar de re-educarme y de re-enseñarme, sino tan sólo despedirse de su propio cuerpo –y por tanto quedarse callados.

“Cuerpo soy, y alma” –así habla un niño. ¿Y por qué no deberíamos hablar como los niños?

Pero el iluminado, el sabio dice: soy cuerpo entero y verdadero, y nada más; y alma es sólo una palabra para algo que está en el cuerpo (Nietzsche, 2003 [1883]:64).

J se traslada por las aplicaciones; en su deriva es interrumpido y estimulado por otras ventanas.

[Selección de *pines*.]

Creemos que te podrían gustar estos pines.

Uhhh, siempre me tira las mismas imágenes. Ya las vi todas. Se las termino *pineando* igual.

[Esquivo la notificación y vuelvo al lugar anterior.]

No entiendo cómo siempre me termina apareciendo el hijo de Marley.

[Mamá: Mensaje de voz.]

– ¿Comés en casa, J? ¡Te dije hoy a la mañana que me avises a ver si te dejaba algo!

[Suena alto, en volumen vergonzante.]

– Sííí, maa!

¿Dónde inicia y termina la experiencia corpórea del habitar?

Al ahondar en la idea de cuerpo, el concepto continúa evolucionando con Merleau Ponty quien, extendiéndolo, lo entiende como una actividad en vistas de una tarea presente o posible y el espacio es un medio para esta posibilidad. Siguiendo la línea de Nietzsche, el cuerpo como ser. Ahora el cuerpo es conciencia perceptiva frente al espacio. “En la medida en que tengo manos, pies, un cuerpo, sostengo a mi alrededor intenciones que no son dependientes de mis decisiones y que afectan lo que me rodea de una manera que yo no elijo (Merleau Ponty, 1975 [1945]:440).”

Ya en el siglo XX, Foucault piensa el cuerpo como un producto social, inscripto en relaciones de poder y dominación a dispositivos estratégicos (prácticas discursivas, disciplinas y espacios) que

apuntan a hacerlo dócil.

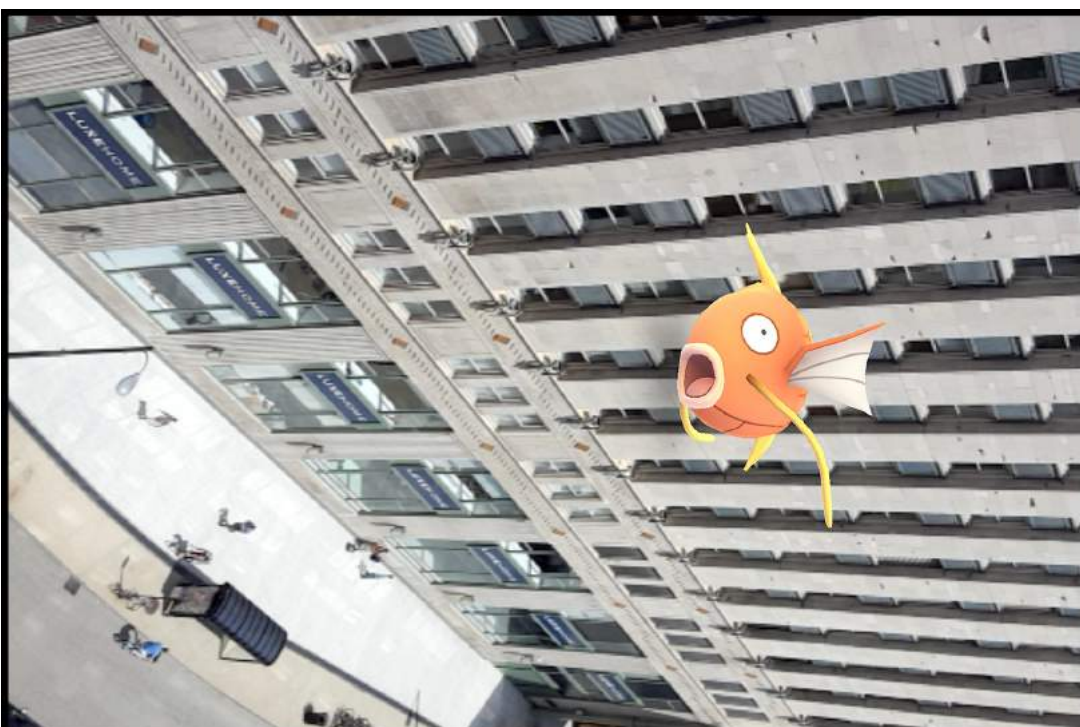
El cuerpo interrogado en el suplicio es a la vez el punto de aplicación del castigo y el lugar de obtención de la verdad. Y de la misma manera que la presunción es solidariamente un elemento de investigación y un fragmento de culpabilidad, por su parte el sufrimiento reglamentado del tormento es a la vez una medida para castigar y un acto de información (Foucault, 2002 [1975]:41).

El cuerpo es manipulable, es torturado con los mecanismos del poder mediante lo que este autor denomina *suplicio*, se produce una tecnología política del cuerpo.

En 1984, Donna Haraway publica “Manifiesto Cyborg” donde piensa al cuerpo como un organismo cibernético, con *nuevas utilidades* que sirven como

118 RH

Imagen 4. Pokemon Go, Usuario anónimo.



herramientas, que *vigorizan* nuevas relaciones sociales: un *ciborg*, “un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción”. De esta manera, plantea la posibilidad de una reformulación de los cuerpos.

Tomemos de ejemplo a Kim Kardashian. Ella toma el poder sobre su cuerpo, lo pone a prueba y reinención; ella es artífice de su expresión corporal. Su representación y perfil se basan en tal construcción, @kimkardashian no sería sin su dimensión corporal. Hablar de *booty* conduce directamente a su imagen y, al mismo tiempo, es influencia a otros usuarios virtuales para tomar acción en la intervención de sus cuerpos; #waisttrainers.

En base a estas mismas ideas, Butler extiende sobre la materialidad del cuerpo y sus significaciones “la reconsideración de la materia de los cuerpos como el efecto de una **dinámica de poder**, (...) una reconcepción del proceso mediante el cual **un sujeto asume**, se apropia, adopta una **norma corporal**, no como algo a lo que, estrictamente hablando, se somete (Butler, 2002 [1993]:19. El destacado sobre el texto es nuestro).

Se hace menor la diferencia entre lo natural y lo artificial, entre el cuerpo y la mente. Nuestro desarrollo personal, del día a día se entremezcla con distinciones que solían aplicarse a los organismos y a las máquinas. Ya no son mecanismos muertos, sino que se perciben como herramientas de aplicación diaria.

Como explica Haraway estas tecnologías

—como lo pueden ser las de la comunicación— proporcionan al cuerpo otras capacidades, estas ‘*nuevas utilidades*’, mediante las cuales habilitan la posibilidad de generar nuevas relaciones sociales. La idea de nuevos tipos de vínculos y situaciones de intercambio entre sujetos se ven potenciados por estas formas de comunicación contemporáneas que, mediante la traducción del mundo a un idioma de códigos, apuntan a un lenguaje común donde

toda resistencia a un control instrumental desaparece y toda heterogeneidad puede ser desmontada, montada de nuevo, invertida o intercambiada.

La cultura de la alta tecnología desafía esos dualismos de manera curiosa. [refiriéndose a la noción de mente-cuerpo, naturaleza-cultura]. No está claro quién hace y quién es hecho en la relación entre el humano y la máquina. No está claro qué es la mente y qué el cuerpo en máquinas que se adentran en prácticas codificadas. (...) **¿Por qué nuestros cuerpos deberían terminarse en la piel o incluir como muchos otros seres encapsulados por ésta?** (Haraway (2016 [1984]:27 El texto destacado es nuestro).

La deriva de J continúa...

Volviendo a la ex de mi primo. A ver en qué anda ahora...

[Busco en mis perfiles visitados anteriormente y voy al perfil de la ex de mi primo.]

Está soltera. Se mudó a Colegiales, me gustaría vivir por ahí. Sí, necesito un laburo. Tiene un gato también...

Ah mirá, me encontré con su amiga, me acuerdo de ella en alguna previa hace años en lo de mi primo. Se llamaba O, claro.

[Entro al perfil de O; me deslizo entre sus experiencias y veo una foto ligera de ropa.]

Like.

De repente es como si pudiera ir a donde está ella, luego irme con sus amigos.

Deambulo con una persona, después con otra, desplazándome hacia abajo, de una publicación a otra. Logro reconocer el espacio donde se mueven. Me encuentro con la gente de su círculo, dónde se juntan. Está estudiando en la UADE y trabaja en una empresa. Tiene muchos amigos, hay mucha gente contestándole. No creo que me dé bola... Fue a ver a *Él mató...* la semana pasada, copado... le voy a hablar igual.

[Abro la ventanita de diálogo, me acerco y le digo:]

–Hola O, ¿cómo andas, tanto tiempo?

[Recibido.]

¿De qué manera se desenvuelve este cuerpo en el espacio virtual, y por qué no es válida una distinción del espacio físico y el espacio virtual?

Hay quienes exponen que la virtualidad representa un espacio desterritorializado que es una representación de *bits* que generan un *mundo ilusorio, irreal y quimérico* pero tangible, donde es operable dejar el cuerpo real atrás a fin de generar relaciones inmateriales con otros. Nos gustaría detenernos en esta idea de lo “irreal”: ¿Qué hace a una experiencia real, física y no virtual? ¿Es válida esa distinción? En ese caso, ¿son

Imagen 5. On space time foam [En el espacio-tiempo-espuma] Tomás Saraceno.



necesarios todos los sentidos para que se convierta en real? Y si quisiéramos retomar las ideas de corporeidad expuestas, ¿una experiencia corpórea se reduce al estímulo del tacto exclusivamente? Según Arfuch (2005), la hipnótica atracción de las pantallas en tanto registro inequívoco de la "**realidad**" anclado en el corazón de lo doméstico, hacen en verdad indiscernibles unos y otros límites.

RH 121

Nos permitimos sentir y recorrer espacios virtuales. Entendemos que el límite excede nuestro cuerpo. Nuestras características como seres y las características del mundo que nos rodea nos lo permiten. Podemos relacionarnos e interactuar en diferentes planos, todos paralelos, a través de nuestros perfiles. Todo lo que ocurre en esos espacios es real, nos afecta, causa efecto sobre nuestra sensibilidad. Por lo tanto, lo consideramos una experiencia espacial. Vivimos y recorremos tales lugares. A diferentes velocidades, con diferentes ánimos. Solos o acompañados. No necesitamos acudir a la tridimensionalidad para entender que estamos en todas esas partes. Habitamos esos espacios desde el momento en que los imaginamos, que nos afectan y que nos permitimos introducirnos en ellos.

La frontera no es aquello que termina algo, sino, como sabían ya los griegos, aquello a partir de donde algo comienza a ser lo que es (comienza

su esencia). Para esto está el concepto de "orimos", es decir **frontera**.

Espacio es esencialmente lo que se ha dejado entrar en sus fronteras (Heidegger, 2013 [1951]:5. El destacado es nuestro).

Entendemos la espacialidad virtual como extensión, estos "no-lugares" sino todos los lugares, siguiendo la idea de "heterotopía" (Foucault, 2010 [1966]). Hoy, mientras recorremos el espacio físico, lo entendemos tan posible, tan real, tan propio, como cualquiera de las dimensiones de espacialidad virtual. Entonces, ¿existe algún límite entre lo físico y lo no físico? ¿Cómo es ese límite?

Donna Haraway, en su *Manifiesto Cyborg* (1984), habla de límites imprecisos entre lo físico y lo no físico, y expone el caso de los aparatos microelectrónicos que, si bien se hallan en todas partes, son invisibles. Pudiéndonos detener nuevamente en esta, la idea de los sentidos, entendemos que es bajo el estímulo de estos, que es posible la percepción del espacio; es imprescindible la función sensitiva del cuerpo, pero no podríamos dar por hecho que la experiencia espacial y, especialmente, la vivencia de la espacialidad virtual se reduce a un sentido específico, ni tampoco a la exigencia de todos.

Creemos que esta ambigüedad es virtud³; comprendemos la gradualidad como una infinidad de mezclas y combinaciones posibles. Hoy tenemos la posibilidad de insertar espacialidades dentro de otras, también llamada realidad aumentada. Diversos medios proponen el intercambio en el cual nos desplazamos en lo interdimensional. Cada uno

3. Cabe destacar que no se pretende una negación del cuerpo, de anularlo, sino que se trata de otras reproducciones de la corporeidad; un aspecto de este con mayores libertades sobre la carne y sus "cosificaciones", como una prolongación de la subjetividad en otro espacio, a manera de extensión digital de la conciencia.

de los sitios participantes establece condiciones y percepciones de inmersión sobre el sujeto. Nos convertimos en el medio que genera esta conexión a través de nuestra acción. Así como con los sentidos, cabe destacar la presencia e influencia de las emociones y la acción como elementos primordiales en la experiencia de la espacialidad virtual, y esta adquiere el término de vivencia.

J continúa su recorrido.

¡Qué buenas fotos! Un amigo de ella las saca, parece que suele laburar para festivales. Claro, estuvo en el de la semana pasada. ¡Cómo me lo perdí! ¿A ver...? Grabó un tema.

[Me pongo los auriculares para escuchar, entro al recuerdo del pibe y subo el volumen.]

Buenas las luces, sonaron bien. Me gusta el lugar. Demasiada gente, igual. Me da la impresión de que hay más gente de la que debería haber.

¡Conseguí 2x1 en tus conciertos favoritos! ¡Solo los sábados, entrá acá!” [La tiro arriba para no ir a la notificación.]

Qué *gede*. Me la paso esquivando notificaciones, se te cruzan y te tapan todo.

[Busco entre mis ventanas y regreso a la conversación con O.]

– Hola O, ¿Cómo andas, tanto tiempo? (Leído.)

[Retrocedo y reingreso al perfil del fotógrafo.]

Buena foto. ¿Quién es?

[Entro al perfil de alguien de la foto, persigo amigos en común.]

Entrás en un enlace, este te lleva a otro sitio. Es como un recorrido, varias paradas, todo muy rápido. Te introducés con un click, salís de una *app* y aparecés en otra en lo que tarda en cargar la imagen. ¿Qué diría Le Corbusier de esta *promenade* virtual?

Parece que Kanye se peleó con Kim K de vuelta. No entiendo mucho de eso, en Keeping Up a ella se la ve que hace quilombo, y él es quilombero por naturaleza, se van a arreglar seguro... La verdad que no me interesa tanto esto.

[Salgo del buscador con dificultad, cancelando ventanas emergentes.]

[Busco en las ventanas activas deambular sin destino.]

[Me voy a cerrar todas ventanas inactivas, me retiro de la *app*.]

Por cinco segundos son capaces de expresarse abiertamente los perfiles. Los espectadores reaccionan, desechan y pasan al siguiente. Procesan espacios y estados desde nuestro (su) lugar, ya sea un colectivo, nuestra cama, paseando al perro, etc. Por un tiempo determinado, el individuo tiene una comunicación abierta –como dijimos anteriormente– construye una política. A veces encuentran un enlace (que podría ser otro perfil, otro lugar) que interese y puede arrancar una investigación, el *stalkeo* y, de esta manera, entrar en el espacio del otro, qué ropa usa, dónde estuvo hoy, cuántos amigos tiene.

Haraway, (2016 [1984]:2) afirma: “La realidad social son nuestras relaciones

sociales vividas, nuestra construcción política más importante, un mundo cambiante de ficción. (...). El *cyborg* es materia de **ficción** y **experiencia viva** que cambia lo que importa como experiencia.” (El texto destacado es nuestro.)

Este medio nos habilita a ser múltiples cuerpos de acuerdo con el alcance del usuario, y siempre al mismo tiempo; en un lugar virtual, donde uno es *influencer*, un desconocido o un perro... este cuerpo que se nutre de relaciones virtuales con otros cuerpos, es decir, con otras representaciones corporales, con otras ficciones; se materializa en otra estética más fluida y dinámica, transformable y *pixelada*. “La red le da la posibilidad al cuerpo a ser múltiples cuerpos de acuerdo a (sic) los significantes y alcances del usuario, y siempre al mismo tiempo; en todos los ‘no-lugares’, virtuales” (Morales Beltrán (2008:5). La identidad

es ‘inter-territorializada’ de su materialidad, de su tiempo, se representa un cuerpo descimentado.

El viaje de J culmina.

Uh, ya estoy llegando a casa y tengo que atravesar toda esta gente para bajar. Colgué mal. Esto me pasa por *stalker*.

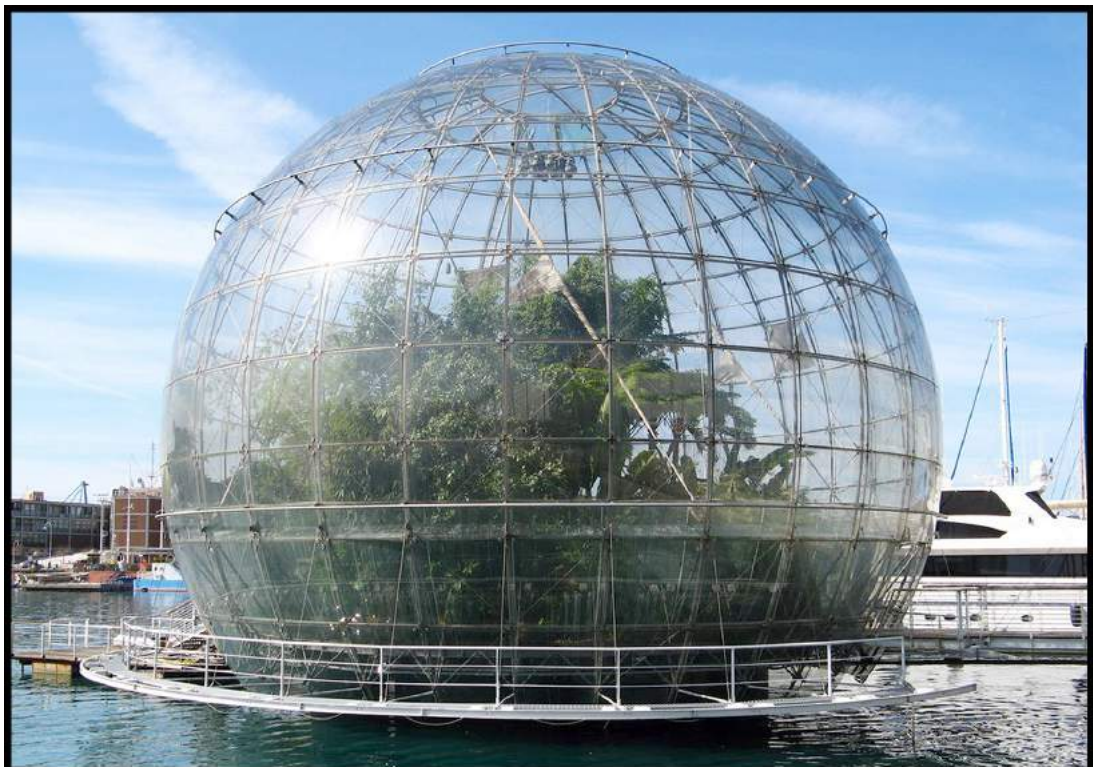
– Permiso, tengo que bajar.

Bajo del colectivo, me tengo que acordar de agarrar la bolsa.

– Ya me bajé del bondi, ma. ¿Dejaste comida?

RH 123

Imagen 6. On space time foam [En el espacio-tiempo-espuma] Tomás Saraceno.



Reflexiones finales

¿Están enfrentados el espacio real y el espacio virtual?

J representa gestos que diariamente atravesamos, esos que nos hacen acceder al espacio “real” y al espacio virtual. El fenómeno de la intercomunicación fue clave en este avance de pensamiento y dio lugar a la simultaneidad del habitar. La comunicación se transformó. Las distancias se estrecharon y, con el tiempo, parece que esto seguirá evolucionando. Adquirimos nuevas herramientas, como el *smartphone* o los vibradores, que nos completan y permiten aproximarnos a espacios nuevos de manera autónoma. Si bien estos espacios extienden la posibilidad de expresar nuestra identidad y completarla, no dejan de ser confusos y desordenados. Es en esta complejidad en la que trabajamos en este artículo, así como también la que reconocemos en el espacio “real”. Por eso creemos que ambos están próximos, de hecho, consideramos a uno la extensión del otro. En la conferencia de 1967 “Espacios otros”, Foucault concibe los espacios de nuestra época como emplazamientos definidos por las relaciones entre elementos. Ensayar las posibilidades que admiten estos elementos podría llevarnos a pensar en espacios distintos dentro de la disciplina de la arquitectura.

BIBLIOGRAFÍA CITADA

- Arfuch, L. 2005. *Identidades, sujetos y subjetividades*. Prometeo Libros, Buenos Aires.
- Butler, J. 2002 [1993]. *Cuerpos que importan*. Paidós, Buenos Aires.
- Butler, J. 2007 [1990]. *El género en disputa: el feminismo y la subversión de la identidad*. Paidós, Buenos Aires.
- Cravino, A. 2014. “La noción de heterotopía y su aplicación en el análisis de enseñanza del proyecto en la Escuela de Arquitectura de Buenos Aires 1901-1948”. En: *Anales del Instituto de Arte Americano*. Tomo 44: 33-48. Buenos Aires: Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.
- Descartes, R. 2007 [1637]. *Discurso del método: Meditaciones metafísicas*. Editorial Folio, Barcelona.
- Foucault, M. 2010 [1966]. *El cuerpo utópico: Las heterotopías*. Ediciones Nueva Visión, Buenos Aires.
- Foucault, M. 1984 [1967] Conferencia pronunciada en el Círculo de Estudios Arquitectónicos, el 14 de marzo de 1967 En: *Architecture, Mouvement, Continuité*, N° . 5: 6-49).
- Foucault, M. 2002 [1975]. *Vigilar y castigar*. Nacimiento de la prisión. Siglo Veintiuno Editores, Buenos Aires.
- Foucault, M. 1981. *Espacios de poder*. Editorial La Piqueta, Madrid.
- Harari, Y. N. 2016 [2015]. *Homo deus, Breve historia del mañana*. Editorial Debate, Barcelona
- Haraway, D. 2016 [1984]. *Manifiesto Cyborg: Ciencia, Tecnología y Feminismo Socialista*. Finales del siglo XIX. En: <https://drive.google.com/file/d/1PBf3DZ09gyU1TqgRmtV6ZzhUymKe5L9W/view>
- Heidegger, M. 2013 [1951]. *Construir, Habitar, Pensar*. Estética y Diseño II, FADU-IENBA, Uruguay. En: <http://www.fadu.edu.uy/estetica-diseno-ii/files/2013/05/Heidegger-Construir-Habitar-Pensar1>.
- Merleau-Ponty, M. 1975 [1945]. *Fenomenología de la percepción*. Península Ed., Barcelona.
- Morales Beltrán, J.J. 2008. *Cybervitubio, el cuerpo virtual*. Manuscrito no publicado, Universidad del Tolima, Colombia.
- Nietzsche, F. 2003 [1883]. *Así habló Zaratustra*. Editorial Alianza, Madrid.

Preciado, P.B. 2008. *Testo yonqui*. Espasa Calpe, Madrid.

Robin, R. 2005. La autoficción. El sujeto siempre en falta.
En: Arfuch, L. 2005. *Identidades, sujetos y subjetividades*.
Prometeo Libros, Buenos Aires.

Stevens, N. 1905. *Studies in Spermatogenesis with
especial reference to the "Accessory Chromosome"*.
Carnegie Institution of Washington, Washington D.C.

FUENTES GRÁFICAS

Imagen 1. Perfil Instagram @kimkardashian, Kim
Kardashian. 2017.

RH 125

Imagen 2. Desiring machines, Server Demirtas. Minneso-
ta. 2015.

Imagen 3. Esquema corpóreo. Imagen elaborada por los
autores. Buenos Aires. 2018.

Imagen 4. Pokemon Go, Usuario anónimo. Reddit. 2016.

Imagen 5. On space time foam, Tomás Saraceno. Milán.
2012.

Imagen 6. Biosphere, Renzo Piano. Génova. 2001.

