

RELACIONES EN LA RED: SUS VISCITUDES Y SUS QUEJAS.

Autor: Lic. Amalia de la Merced Passerini.

Facultad de Psicología. Universidad Nacional de La Plata.

amalia.passerini@gmail.com

Nos encontramos ante el desafío de dar respuesta a los malestares de la época. El uso de la tecnología ocupa el centro de la escena en la cotidianeidad de las personas y los lazos que se establecen por medio de ella se hacen escuchar. El encuentro con la clínica comienza a tener otros matices.

El presente escrito se inscribe en la investigación que realizo en el marco del Doctorado en Psicología de la Universidad Nacional de La Plata, titulada "El cuerpo desde una perspectiva psicoanalítica en identidades virtuales creadas por adolescentes".

La propuesta de este trabajo es la exploración de las relaciones en la red a partir de la creación de identidades virtuales. Planteo la idea de una *promesa digital* que consiste en el franqueamiento de ciertos límites, lo imposible parece estar allí al alcance de la mano. El tiempo es tiempo real y el espacio no es euclidiano. El sujeto puede desconectarse ante cualquier malestar. El creador de una identidad virtual puede elegir la edad, género y apariencia de su personaje dando lugar a todo un despliegue de la fantasía. Pero lo virtual porta el estigma de su inadecuación, surgen quiebres y fisuras. Clínicamente aparece la queja.

Lo virtual

Con la creación de Internet, comenzaron a aparecer los primeros mundos virtuales, denominados dominios de múltiples usuarios (MUD). Estos ponían a disposición de cada participante una serie de recursos informáticos que actuaban de interfaz con el otro. Luego vendría *Second life*, un mundo virtual que cuenta actualmente con más de treinta millones de adeptos, o "residentes" como se denominan en ese entorno. *The Second Self: Computers and the human spirit* es una obra en la que Sherry Turkle, pionera en el campo de los teóricos del ciberespacio, estudiaba los mundos virtuales y sus incidencias sobre la subjetividad de las personas (Turkle:1984).

Existen distintas líneas de investigación que postulan el relevo de la apariencia por la simulación (Baudrillard, 1995; Zizek, 2006). Podríamos arriesgar, siguiendo estas

líneas, que si la categoría de apariencia está perdida las imágenes no imaginan la realidad sino que se convierten ellas mismas en la realidad.

Exploremos las notas esenciales de lo virtual. En primer lugar podemos mencionar la inmersión. Existen diferentes “grados” de inmersión, los mundos virtuales son entornos privilegiados que recuerdan en cierta medida a los primeros simuladores de vuelo, solo que ahora el usuario se sumerge desde la intimidad (y en el no menos significativo anonimato) de su hogar. La invitación a “sumergirse” en un entorno digital, escenifica no solo la puesta en juego de un cuerpo, sino también una suerte de atravesamiento: pasar del otro lado de la pantalla. No resulta casual la utilización “ventanas”, que como vemos en las metáforas del cine y la literatura, conllevan la idea de umbral o apertura a otro mundo.

En segundo lugar, encontramos en lo virtual un trastocamiento de las categorías de tiempo y espacio. El tiempo es tiempo real. Solidario de la urgencia de la época, el tiempo no se mide linealmente. Si una aplicación tarda más de unos segundos en cargarse está destinada a fracasar. Al igual que la frustración experimentada cuando percibimos una ínfima demora para la aparición en la pantalla de la letra que escribimos en nuestro teclado. En los mundos virtuales esto se traslada a las relaciones: la premura, la urgencia, son la consigna principal. Los avatares, participan de la misma lógica del entorno al que pertenecen. El avatar por ejemplo, no envejece, no se agota, no necesita dormir, comer, no responde al apremio de la vida. Y toda esta lógica temporal nos lleva a la pregunta por su creador, ¿Qué es éste sino un resto de la exigencia del mandato de conectividad permanente?.

Por otra parte, el espacio virtual no es tridimensional como los espacios euclidianos. Los objetos se superponen y transparentan sutilmente. El espacio en un mundo virtual puede alojar simultáneamente a miles de residentes/usuarios. En una sala de ingreso, no hay que hacer filas, ni esperar turnos. Todos pasan por el mismo lugar en el mismo instante sin los roces, amontonamientos ni fricciones a los que la vida real nos tiene acostumbrados.

Identidades virtuales

Para entrar en un MUD es necesario crear una identidad virtual, ésta identidad desde sus inicios lleva la marca de su creador. En el Nick que designa al usuario suele comenzar el despliegue de cierta edición del personaje. Goffman vincula el Nick con la atracción

que ejerce un usuario sobre otro, con su performance (Goffman: 1981). Este “apodo” suele convertirse en carta de presentación dentro del mundo virtual. Es interesante estudiar los detalles sutiles de la edición del personaje. Una vez elegido el Nick, en algunos mundos virtuales se lleva adelante la creación el *Avatar*, cuya acepción curiosamente coincide con la de *reencarnación*. Otros mundos virtuales ofrecen una serie de avatares *pret a porter*. Estos cuerpos “listos para usar” difieren en edad y género, pueden atuendarse a gusto del usuario y es posible elegir para ellos armas o poderes. Es también interesante el hecho de que los personajes poseen un bonus o puntaje que es directamente proporcional a las horas de conectividad del usuario creador del avatar.

Se puede rastrear en la edición del personaje todo un despliegue de las fantasías. El avatar suele responder asimismo a ciertos mandatos estéticos de la época. En el año 2007 en la Galería del Correo Centran de Nueva York, Eva y Franco Mattes, dos artistas italianos, realizaron una exhibición fotográfica sobre los avatares más bellos de Second Life. Cabe la pregunta por las motivaciones de los visitantes de la muestra a la hora de apreciar esos cuerpos digitales, sintéticos, a la medida de la fantasmática de creadores anónimos.

Relaciones en la red

Redes sociales, canales de mensajería instantánea, mundos virtuales, foros, blogs integran una serie, cada día más larga, de dispositivos que hoy en día forman parte de la vida social de muchos sujetos de la sociedad postindustrial. En tal sentido, si postulamos al psicoanálisis como una praxis, resulta necesario dar cuenta de las resonancias clínicas del uso de estas tecnologías.

Deberíamos estudiar las lógicas de funcionamiento de estos entornos y tensar nuestras herramientas clínicas para ponerlas a prueba.

Así como cuando un objeto se pierde se incorporan algunos rasgos de éste, en la creación del avatar encontramos la escenificación de una serie de identificaciones. Retomaré una viñeta que ya he trabajado (Passerini: 2011).

Martín es un joven homosexual que ingresa en salas de chat en busca de un partenaire. Posee una identidad virtual que ha creado hace un tiempo. Este personaje con el cual se

presenta porta ciertas características que decidió darle para que sea “atractivo e interesante”. Cuando relata cómo construyó su identidad virtual dice “por suerte no se parece mucho a mí, así voy a poder conocer a alguien”.

Así es que navegando no pocas horas por día Martín se vincula con Diego y después de varios contactos virtuales deciden encontrarse. Luego de dos encuentros en los cuales se conocen “en persona”, la relación se corta. Martín decide entonces crear otra cuenta para conquistarlo nuevamente. En cuanto a esto reflexiona “termino queriendo ser parecido al otro, como volver a estudiar Ingeniería o ser mas salidor como es él”. A través de este nuevo personaje hablan y Martín viene a la próxima sesión angustiado pensando que la relación sigue “pero como otro”.

Se puede apreciar la incorporación de rasgos del objeto en el interior del yo por la vía identificatoria. Es lo que Freud trabaja en la *31º Conferencia: La descomposición de la personalidad psíquica*, argumentando que “La base de este proceso es lo que se llama una identificación o sea una asimilación de un yo a un yo ajeno, a consecuencia de la cual ese primer yo se comporta en ciertos aspectos como el otro, lo imita, por así decir lo acoge dentro de si (Freud: 1931)”.

La posibilidad de sostener relaciones on line a través de nuevas identidades sostiene por un tiempo para el paciente una ilusión, pero solo por un tiempo. La promesa digital tiene también sus límites.

Los entornos digitales prometen desdibujar el límite entre lo real y lo virtual. En el trabajo de los materiales clínicos es posible comprobar cómo se potencian en los vínculos on line los rasgos del carácter.

Para un neurótico obsesivo, lo virtual permite la eterna postergación del encuentro con el objeto, en una suerte de amor cortés digital que emula los contactos epistolares de otros siglos. Como las cartas secretas enviadas entre amantes de otras épocas, encontramos mensajes, fotos, diálogos en los que se evita el encuentro cara a cara. Como dice Zizek:

“Interfaz significa precisamente que mi relación con el otro nunca es faz a faz, que siempre se halla mediatizada por una maquinaria digital interpuesta (Zizek: 2006)”.

Observemos el caso de Clara quien relata lo que llama su *amor virtual*: “Al principio pensaba en conocerlo. Pero en el momento en que creí que íbamos a arreglar para

vernos, él me escribe: “Bueno, cortemos ahora, que no se pierda la magia” y se desconecta. Ahora, pienso como él. Si nos viéramos, seguro sería una desilusión”.

La promesa digital sería la de un encuentro sin falta, sin resto, completo. Al sustraer al cuerpo del encuentro la paciente se ahorra una desilusión, pero cierto malestar está presente. Ella dice “Nadie en la vida real es como este amor”, el objeto no se deslució pero tampoco se alcanza, los encuentros virtuales son etéreos, fugaces.

Clara se pregunta también, por qué los otros hombres han perdido brillo y el deseo sexual se remite a la pantalla: “Son palabras, nada más...”.

El problema que se nos plantea ante estas presentaciones tiene varias lecturas. Una de ellas es la cuestión de época.

La enseñanza de Charles Melman por ejemplo, muestra un esfuerzo interesante por volver al cuerpo teórico del psicoanálisis para cernir su pertinencia y tensar sus límites en la clínica de hoy en día.

Dentro de sus obras publicadas en español encontramos *El hombre sin gravedad. Gozar a cualquier precio* editado por la UNR (Melman, Ch. 2002). En este libro, que reúne un conjunto de intervenciones del autor (entrevistas, conferencias y un seminario), Melman es entrevistado por Jean-Pierre Lebrun. Allí, plantea la presencia de lo que denomina “la nueva economía psíquica” en la cual encuentra cierta especificidad. Sostiene que existen suficientes puntos de referencia para argumentar la novedad de esta economía psíquica que responde a una mutación en la cultura de los países industriales avanzados.

Esta economía psíquica se organiza a partir nuevas coordenadas. En primer lugar no está sujeta al mecanismo de la represión sino que se rige por la exhibición de goce.

Asimismo la nueva economía psíquica es para Melman consecuencia de que en el siglo XXI “el cielo está vacío”, esto significa que los límites demarcados anteriormente por Dios, las ideologías y los saberes han desaparecido. Sin deudas heredadas que pagar y en busca del goce permanente, el hombre sin gravedad debe determinarse a sí mismo.

Las relaciones digitales ilustran de algún modo los malestares de época y sus resonancias en la subjetividad.

Paula Sivilia, en su libro *La intimidad como espectáculo* trabaja, aunque desde otro campo disciplinar, en una lectura cercana a la de Melman.

La autora, postula diferentes versiones del yo en las que surge un impulso irrefrenable de “hacerse visible”. En un interesantísimo trabajo de campo, reseña lo que llama

nuevos géneros discursivos en los documentales en primera persona y variaciones del autorretrato en los entornos virtuales. Describe que nos encontramos ante una mutación de la subjetividad que se ilustra en la noción de realidad aumentada. Según sus palabras, “Si la paradoja del realismo clásico consistía en inventar ficciones que pareciesen realidades, manipulando todos los recursos de verosimilitud imaginables, hoy asistimos a otra versión de este aparente contrasentido: una voluntad de inventar realidades que parezcan ficciones (Sivilia: 2008)”.

Para terminar se me ocurre mencionar la noción de realidad psíquica como el psicoanálisis la conceptualiza. En la *Conferencia 23, Los caminos de la formación del síntoma*, refiriéndose a las vivencias infantiles, Freud se pregunta por las fantasías y postula que es posible equiparar fantasía y realidad. El planteo consiste en otorgar a las fantasías el estatuto de realidad enunciando que “Ellas poseen realidad psíquica, por oposición a la realidad material, y poco a poco aprendemos a comprender que en el mundo de las neurosis la realidad psíquica es la decisiva (Freud: 1917)”.

En los recortes clínicos presentados, se puede apreciar toda una serie de consecuencias psíquicas como resultado de la escenificación de fantasías en los entornos virtuales, en tanto ellos, a partir de la promesa digital de la “falta de límites” llegan a exponer al sujeto a cierto real imposible de soportar.

Las respuestas a los malestares de época que desde distintos campos académicos se trabajan en este principio de siglo, tienen relación con los modos de ser y estar en el mundo del hombre postmoderno. Cabe la pregunta por la eficacia y vigencia de nuestras herramientas teóricas o la necesidad de nuevas formalizaciones a la medida de estos tiempos.

La idea de un psicoanalista como Melman quien plantea que nos encontramos ante un “final de juego” parece extrema. Pero si atenuamos los alcances de la afirmación podemos sacar el jugo de sus teorizaciones que nos permiten una lectura provocadora de las presentaciones clínicas actuales como la toxicomanía y la depresión. El hombre sin gravedad, busca otros goces, más digitales y sintéticos; que no responden al clásico dispositivo de la interpretación.

Quisiera por último mencionar la importancia del diálogo interdisciplinar que nos permita un acercamiento conjunto a la subjetividad de este tiempo. Queda pendiente también para el psicoanálisis de hoy en día dejarse interrogar por la clínica de la época y producir formalizaciones teóricas para dar respuesta a la misma.

BIBLIOGRAFÍA

- BAUDRILLARD, Jean (1995). *El crimen perfecto* (Traducción de Joaquín Jordá), Barcelona, Anagrama, 2006.
 - CAMERON, James, dir. *Avatar*. 20th Century Fox, 2009. Film.
- DIAZ ESTRELLA, Antonio (2011): «Inmersión mental y realidad virtual», en *Uciencia*, 6, págs. 30-33.
- FREUD, Sigmund: *Obras Completas*, Buenos Aires, Amorrortu Editores, 1976-79, (traducción de José L. Etcheverry)
 - «Psicología de las masas y análisis del yo» (1921), Tomo XVIII, págs. 63-136.
 - «Conferencia 23. Los caminos de la formación de síntoma» (1917), Tomo XVI, págs. 326-343.
 - «Conferencia 31. La descomposición de la personalidad psíquica» (1932), Tomo XXII, págs. 53-74.
- GOFFMAN, Erving (1979) *La presentación de la persona en la vida cotidiana* (Traducción por Hildegard Torres Perrén y Flora Serrano) Buenos Aires, Amorrortu, 1981.
 - GUILLEN, Bou Bouzá. (2003). *El guión multimedia*. Madrid. Anaya Multimedia.
 - LACAN, Jaques. (1953-1971). Función y campo de la palabra y del lenguaje en psicoanálisis, *Escritos I* (traducción de Tomás Segovia), Méjico: Siglo Veintiuno Editores.
 - --- --- (1975-1976): *Le Séminaire, Livre XXIII: Le sinthome*, París, Seuil, 2005.
 - NANCY, Jean-Luc (2006): *58 indicios sobre el cuerpo* (Traducción por Daniel Alvaro) Buenos Aires, Ediciones La Cebra, 2007.
 - NASIO, Juan David (2008). *Los gritos del cuerpo*, Buenos Aires, Paidós.
 - NEVELDINE, Mark, dir. *Gamer*. Lakeshore Entertainment, 2009. Film.
 - QUEAU, Philippe (1993): *Lo virtual: Virtudes y vértigos* (traducción de Patrick Ducher), Buenos Aires, Paidós Ibérica, 1995.
- REISFELD, Silvia (2004) “El cuerpo un enfoque interdisciplinario”. En *Tatuajes una mirada psicoanalítica*. Buenos Aires, Paidós.

- SIVILIA, Paula (2005): *El hombre postorgánico: cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.
- TURKLE, Sherry (1984): *The second self: computers and the human spirit*. New York: Simon and Schuster.
- TURKLE, Sherry (1995): *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet* (traducción de Laura Trafi), Barcelona, Paidós, 1997.

- WALDER, Paul. (2004). “El cuerpo fragmentado”. *Polis, Revista de la Universidad Bolivariana*, 2 (7).
 - ZIZEK, Slavoj (2005). *Lacrimae Rerum* (traducción de Ramón Vilà Vernis), Buenos Aires, Debate, 2006.