



Universidad Nacional de Rosario - Facultad de Psicología

TRABAJO INTEGRADOR FINAL

El cuerpo ante la imagen virtual

Ensayo

Autora: **Lucía Lagos**

Legajo: **L-1393/5**

Docente responsable: **Mario Kelman**

Índice

Resumen.....	3
Palabras clave.....	3
Introducción.....	4
Jugando se construye el cuerpo.....	4
Lo que del cuerpo debe perderse.....	6
Cuerpos que consumen y son consumidos	8
El cuerpo ante la imagen virtual.....	10
Conclusiones.....	16
Referencias Bibliográficas.....	17

Resumen

El objetivo del presente ensayo es analizar si la reciente proliferación de pantallas virtuales dirigidas al consumo infantil, obstaculiza la construcción deseante del cuerpo.

Se parte de la premisa psicoanalítica de que el cuerpo se construye en la infancia jugando, por lo que se realiza un breve recorrido por algunas escenas lúdicas que posibilitan dicha construcción. De igual manera, se analizan las sucesivas pérdidas que el cuerpo debe atravesar para devenir deseante.

Se considera que, en la actualidad, esta construcción se ve afectada por los imperativos del capitalismo. El mercado en conjunto con la tecno-ciencia, ofrecen a la infancia pantallas virtuales que funcionan como objetos plus de goce, obturando el vacío necesario para la emergencia del deseo. En tanto la utilización de las mismas no se encuentre regulada, el niño queda atrapado en el circuito gozoso que le propone la imagen.

El ensayo concluye afirmando que, la falta de regulación simbólica en el uso de la imagen virtual opera en desmedro del juego. El niño en lugar de jugar, consume y es consumido. Este contexto, dificulta seriamente la construcción de un cuerpo deseante.

Palabras clave

Cuerpo – Niño - Imagen virtual - Capitalismo – Goce

Introducción

En la fachada de un edificio de la ciudad de Rosario, un gran anuncio intenta captar la atención de los transeúntes. Se trata de la imagen de un niño con un guardapolvo escolar que porta unas gafas de realidad virtual. Su mirada permanece oculta tras esas lentes oscuras y su cuerpo tieso. A su alrededor no hay nadie. Sólo él y las gafas. El pie de la imagen reza lo siguiente: “Más tecnología para chicos más curiosos”.

Detrás del anuncio se halla implícito un concepto de infancia propio de los tiempos que corren. Una infancia solitaria orientada al consumo de objetos tecnológicos. El capitalismo y la gran revolución tecnocientífica han modificado los modos en que los niños transitan su experiencia infantil. Se vinculan de manera distinta, los tiempos son más veloces y los juguetes que se les brindan son otros.

Los niños de hoy invierten gran parte de su tiempo de juego en la contemplación de pantallas que proyectan imágenes virtuales ante las cuales quedan detenidos. Así, lo lúdico se pierde en un goce fijo y solitario. El jugar abandona su carácter compartido, móvil y creativo. La experiencia sensorial se empobrece. Lo novedoso del encuentro con el otro se pierde. La creatividad se adormece.

El jugar como actividad privilegiada que le permite al niño construir y apropiarse de su cuerpo se ve cuestionada ante el exceso de esta lógica virtual. Frente a este panorama, cabe preguntarse si el reemplazo del juego por la imagen virtual dificulta la construcción deseante del cuerpo.

Jugando se construye el cuerpo

*Del cuerpo, para el cuerpo, con el cuerpo
desde el cuerpo y hasta el cuerpo
Antonin Artaud*

El ser humano, al igual que el animal, nace con un organismo. Pero esta entidad puramente orgánica no es suficiente para hacer cuerpo, sino que, para tenerlo, es necesaria una construcción que comienza a partir del lenguaje. Para Lacan, el cuerpo es secundario en relación a esta estructura que lo preexiste. El ingreso al orden simbólico, supone la entrada del significante y la consiguiente pérdida del organismo, que se transforma en cuerpo discursivo.

Para que esto suceda es fundamental que haya un Otro que sumerja al infante en el baño del lenguaje, ya que el pequeño, en un primer momento, se aferra a los significantes donados por aquél. El niño ingresa al mundo simbólico como objeto de deseo del Otro, ello implica que el Otro le da un lugar en su propia falta. Si esto no sucede, no hay con qué hacer cuerpo. En cambio, si acontece, mediante la mirada, la voz y el tacto, la madre o quien ejerza esa función, esculpe un cuerpo erógeno en lo que era puro cuerpo biológico.

Desde un principio, la madre se relaciona con su hijo jugando. Así, por ejemplo, satisface sus necesidades corporales a través del armado de pequeñas escenas lúdicas que libidinizan el cuerpo del niño. Lo acaricia, le sonríe, le canta, le habla e incluso dialoga con él. El bebé en esta instancia responde a través de lo que el Otro interpreta de sus gestos, movimientos y posturas corporales. La capacidad de jugar del infante surge allí, en esos primeros encuentros con el cuerpo de su madre. Según Rodolfo (1996), jugar es una práctica significativa en sí misma, ya que, jugando con el cuerpo del Otro, con sus bordes y orificios, el niño se encuentra con los propios. Jugando se crean marcas, orificios, faltas sobre el cuerpo. Agujeros que se incorporan como zonas erógenas.

Ocurre que, en este niño, el Otro operó una separación que lo distanció de su cuerpo real: su madre tomó como regalo su caca, pero no la retuvo, la canción y modulación de su voz hizo ausencia en sus oídos, el sostén hizo falta en su equilibrio, el pecho hizo nostalgia en su boca, y así en cada repliegue del cuerpo. En ese corte su cuerpo pasó a residir, como imagen, mucho más en la mirada del Otro que en su propiocepción. (Jerusalinsky, 2015: 29)

El cuerpo como imagen alude al estatuto imaginario del mismo, sin embargo, para constituirse requiere de un soporte simbólico ya mencionado: el Otro. El niño no se reconoce como unidad a partir de su sentir corporal, sino en la mirada de la madre. En esa imagen que su madre desea. Ella funciona para el niño como un primer espejo en el cual reflejarse. Esta alienación primaria es condición fundamental para la constitución de la imagen corporal, siempre y cuando sea transitoria.

En este punto conviene señalar qué se entiende por imagen corporal. La misma se edifica en la infancia y se resignifica a partir de las experiencias que transita el sujeto a lo largo de su vida. En este sentido, es siempre propia y singular. Cómo se constituya dependerá en gran medida del recorrido, deseante o no, que realice el Otro sobre el cuerpo del niño. Según Dolto (2015):

La imagen del cuerpo es a cada momento memoria inconsciente de toda la vivencia relacional, y al mismo tiempo es actual, viva, se halla en situación dinámica, a la vez narcisística e interrelacional: camuflable o actualizable en la relación aquí y ahora (...) (p.21)

La primera imagen que tiene el niño de su cuerpo, es la imagen del cuerpo del Otro. El infante en esa instancia se reconoce donde no es. Se trata de una captura especular que Lacan conceptualiza a través del estadio del espejo, acto psíquico que le brinda al niño la posibilidad de reconocerse en una imagen corporal unificada. "Imagen que no es constituida sino que es constituyente del cuerpo de un sujeto" (Levin, 1991: 57) El niño se identifica con una imagen ilusoria de completud. Esta lo provee de una unificación corporal que aún no ha alcanzado. Le permite anticipar el dominio de la unidad de su cuerpo. En un momento ulterior, el niño debe desprenderse de esta identificación imaginaria para diferenciarse. Este camino lo transita jugando. En esta instancia, los juegos de presencia-ausencia adquieren gran importancia ya que previenen al niño de quedar capturado en dicha imagen.

Estos juegos de presencia y ausencia le permitirán finalmente al infante encontrar una puerta entreabierta para separarse del cuerpo materno. (...) Partiendo de este jugar se producirán una serie de transformaciones y diferenciaciones en el sujeto, por ejemplo entre el yo-no yo, cerca-lejos, continente-contenido, interno-externo. Hay un pasaje, entonces, a partir de la operación del Fort-da: el niño pasa de ejercer un dominio imaginario del cuerpo a ejercer un dominio simbólico. (Levin, 1991: 58)

Este pasaje se efectúa debido a que, estos juegos, suponen para el niño el inicio de la capacidad de simbolización. Se trata de lo que Freud (1979) sanciona como el Fort-da en *Más allá del principio de placer*. Allí describe un juego realizado por su nieto que consistía en hacer desaparecer y aparecer su carretel. Según su interpretación, este juego representa un gran logro cultural para el niño en tanto le permite, en su renuncia pulsional, comenzar a tramitar la presencia-ausencia de su madre. A su vez jugando, se proporciona el placer de posicionarse activamente en relación a aquello que vivencia pasivamente. Más adelante Lacan advierte que, cuando el niño tira el carretel, no es la madre quien desaparece, sino el sujeto mismo. Es decir, el juego le permite simbolizar su propia ausencia. Juega a desaparecer, lo que le permite restarse del Otro, poder faltarle al Otro. Es condición para que esto suceda, que la madre habilite la entrada en escena de quien

ejerza la función paterna. Esta terceridad es indispensable para el desprendimiento. Es fundamental que el padre, portador de la ley, intervenga dándole sitio al sujeto. A partir de allí, comienza la apropiación subjetiva del cuerpo.

Soler (2006) sostiene que el cuerpo es el objeto que le permite al niño la separación respecto del Otro. Diferencia su cuerpo como suyo, distinto del de la madre, y así hace uso del mismo en nuevos escenarios. Aparecen juegos en los cuales a partir del “como sí”, crea escenas ficcionales donde “juega a hacer de ‘sí mismo’ un otro y se desborda, ‘sale del cuerpo’ y se relaciona con el mundo. En este trayecto aprende a apropiarse del cuerpo y existe en él como sujeto deseante” (Levin, 2010: 75)

Al introducirse en la ficción, el niño despliega su imaginación, la cual se expresa a través del cuerpo. Se pone en la piel de distintos personajes que transforman su corporeidad. Aumenta o reduce su accionar, su tono muscular y su gestualidad dependiendo de lo que la escena armada requiera. Manipula y explora en profundidad distintos objetos-juguetes, los cambia y moldea a su gusto. Convierte un palo en caballo, una silla en un auto, una botella en micrófono, y así innumerables objetos que le sirven a su expresión. Por otra parte, jugando con otros semejantes descubre cómo relacionarse con nuevos cuerpos. Lo que implica entender lo compartido y la diferencia.

A partir de lo desarrollado, puede afirmarse que el cuerpo se construye por medio del juego. A su vez, el juego requiere, para su despliegue, de la puesta en escena del cuerpo. En esta dialéctica, que supone la interacción con otros, se edifica el cuerpo deseante. Es necesario destacar que esto sólo será posible en la medida en que existan cortes. “Esa es la condición. Para jugar hay legalidades, límites y prohibiciones que determinan pérdidas y renunciaciones.” (Levin, 2013)

Llegado a este punto, es necesario advertir que, todas las escenas lúdicas mencionadas anteriormente se caracterizan por la pérdida de objetos. Cabe preguntarse de qué objetos se trata. Responder a este interrogante permitirá articular algunas cuestiones en relación a lo real del cuerpo.

Lo que del cuerpo debe perderse

Quedó establecido desde el comienzo que la preexistencia del lenguaje opera una transformación en el organismo por la cual adviene cuerpo erógeno. Este ingreso de lo simbólico en el cuerpo supone la pérdida primordial de un objeto.

Ya en los desarrollos de Sigmund Freud puede observarse que el objeto se presenta como irremediamente perdido. En “Pulsión y destinos de pulsión”, Freud (2010) lo nombra como uno de los términos de la pulsión, siendo “aquello en o por lo cual la pulsión puede alcanzar su meta” (p. 118). La pulsión, como concepto límite entre lo psíquico y somático, es una fuerza constante que tiende a la satisfacción, pero que sólo alcanza una insatisfacción. El primer objeto de la vivencia de satisfacción, que refiere a un momento mítico, es perdido para siempre, comenzando así la búsqueda de objetos sustitutos. El sujeto entonces no hará más que intentar reencontrar aquel objeto de su primera experiencia de satisfacción. A partir de allí, lo propio será el desencuentro, el hecho de que al encontrar “eso”, se constate que no lo es. Es decir, que el objeto en Psicoanálisis, remite siempre a una falta de objeto. Una falta cuya característica es la de ser estructural.

Resulta interesante tomar en este punto el concepto lacaniano de objeto tal como se presenta en el seminario X “La angustia” de 1962/63. En la clase titulada *No sin tenerlo*, Lacan (2015) presenta un operador formal, matemático y topológico: el objeto *a*. Tal notación no es casual, la utilización de la letra evita que el objeto quede reducido a una operatoria significante: “sirve para darnos la localización pura de la identidad (...) de lo que nosotros tenemos que hablar haciendo uso del término *a* es precisamente de un objeto externo a toda definición posible de objetividad” (p.98). Se trata de un objeto que, en tanto tal, no es ninguno y escapa a las leyes de la estética trascendental. El objeto *a*, como ese resto producto de la constitución del sujeto en el campo del Otro posee una antecendencia lógica. Funciona como objeto causa de deseo. Con el ingreso al orden simbólico algo del cuerpo propio se pierde y en esa división emerge el sujeto deseante.

En otras palabras, la marca del significante sobre el cuerpo, conlleva el desprendimiento del objeto *a*. "(...) en el cuerpo hay siempre, debido a este compromiso en la dialéctica significante, algo separado, algo sacrificado, algo inerte, que es la libra de carne" (Lacan, 2015: 237)

Más adelante, en este mismo seminario, Lacan menciona algunas de las distintas formas en las que se presenta el objeto *a*: el objeto oral, anal, escópico e invocante. Se constituyen como tales en tanto objetos pulsionales separables del cuerpo. Estos objetos caen en esos primeros juegos entre madre e hijo. Así, Lacan crea el término *separtición* para hacer referencia a la función de corte y lo ejemplifica con el objeto oral. En el acto de amamantar se pierde el objeto seno el cual se caracteriza por ser amboceptor. Esto significa que se trata de un objeto que no pertenece sólo a la madre, sino también al niño, por lo que el corte pasa por ambos cuerpos. Aun así, la *separtición* es realizada por el niño que pierde allí una parte de sí mismo, tal como ocurre con las heces.

Objeto perdido en los distintos niveles de la experiencia corporal donde se produce su corte, él es el soporte, el substrato auténtico, de toda función de causa. Esa parte corporal de nosotros mismos es, esencialmente y por su función, parcial. Conviene recordar que es cuerpo, y que nosotros somos objetales, lo cual significa que sólo somos objetos del deseo en cuanto cuerpos. (Lacan, 2015: 233)

De modo que, el objeto *a*, se pierde en aquellas zonas del cuerpo donde se realizan los cortes. Este objeto como resto crea los bordes donde la pulsión hará su recorrido. Ahora bien, todo lo dicho en relación al objeto parcial en sus cuatro formas, sólo adquiere su pleno valor en referencia al objeto fálico. En él "(...) la función de *a* está representada por una falta, a saber, la ausencia del falo (...)" (Lacan, 2015: 318) Ello refiere al complejo de castración.

Esto permite introducir la modificación que hace Lacan del esquema óptico en el seminario X. Allí, plantea que el investimento de la imagen especular tiene un límite. Hay un resto no investido. En ella, el falo aparecerá bajo la forma de una falta, "no sólo no está representado en el plano de lo imaginario, sino que está circunscripto y, por decirlo como corresponde, cortado de la imagen especular" (Lacan, 2015: 50) Esta imagen entonces, se caracteriza por una falta cuya preservación resulta esencial.

Por otra parte, en cuanto al juego del Fort-da, se ha planteado que posibilita al niño simbolizar su propia ausencia, es decir, sustraerse de ser objeto del Otro. A esto se añade que, si bien a partir de este juego se inscribe una falta, hay algo irreductible, imposible de simbolizar. Algo perdido primordial que por más que el juego se repita no se inscribe. En este sentido, se articula el objeto *a* con una pérdida inaugural que no puede simbolizarse, pero posibilita la simbolización. La pérdida del objeto es lo que da lugar a la construcción de cadenas significantes. Si a partir de allí el niño puede transformar un palo en una espada, es porque la metáfora está puesta a producir. Que pueda manipular los objetos, implica que él ya no es un puro objeto.

Apropiarse de su cuerpo le permite al niño poder tenerlo y "abandonarlo" en los juegos de ficción. Se ha dicho que, en ellos, el sujeto se exilia, sale de su cuerpo para luego recuperarlo jugando a ser otro. Así, el cuerpo puede ser pensado como objeto separable. En este sentido, Levin (2010) añade al cuerpo a la lista de objetos presentados por Lacan por considerar que aquél "(...) tiene que perderse para que se estructure la pulsión motriz y el placer en el movimiento. Estos objetos, en tanto perdidos (castración simbólica), causan el deseo que, de allí en más, estará siempre insatisfecho" (p.56).

La insatisfacción es propia del deseo. Afortunadamente, no hay objeto posible a hallar que pueda saciarlo. El deseo necesariamente conlleva una legalidad que supone que algo debe perderse. Hay deseo en tanto hay pérdida de objeto. Se desea allí donde algo del goce se pierde. "Lacan define el campo de goce no como un campo sustancial;

sino por el contrario, el objeto “a” localiza una pérdida, una sustracción. Pérdida primordial de goce en el origen (...)” (Kelman, 2011: 149) En el seminario X, Lacan habla de la existencia de un goce absoluto en un momento mítico, que luego se pierde como resultado del ingreso en el lenguaje. La entrada del significante separa el goce del cuerpo. Ese goce que se pierde, “aquello que no cesa de no inscribirse”, alude al cuerpo en su dimensión real.

Antes de continuar, es preciso establecer algunas coordenadas respecto del término *gocce*. Como tantos otros conceptos psicoanalíticos, el goce escapa a una definición unívoca y acabada. Para elaborar este concepto, Lacan se sirve del texto de Freud “Mas allá del principio de placer”. Allí el autor distingue las pulsiones de vida o sexuales, y las de muerte, que aspiran a un estado último de inercia y reposo. El goce, puede situarse de alguna manera entre ambas, aunque más cercano a estas últimas. Lacan (1966) distingue el goce del placer en “Psicoanálisis y medicina” de la siguiente manera:

¿Qué se nos dice del placer? que es la menor excitación, lo que hace desaparecer la tensión, lo que más la atempera, es decir, lo que nos detiene necesariamente en un punto de lejanía, a muy respetuosa distancia del goce. Pues lo que yo llamo goce en el sentido en que el cuerpo se experimenta, siempre es del orden de la tensión, del forzamiento, del gasto, incluso de la hazaña. Indiscutiblemente hay goce en el nivel en que comienza a aparecer el dolor, y sabemos que es solamente a ese nivel del dolor que puede experimentarse toda una dimensión del organismo que de otro modo permanece velada. (p.17)

En el párrafo citado, Lacan afirma que el goce se experimenta en el cuerpo. A simple vista, parecería ser una contradicción respecto a lo elaborado anteriormente sobre la pérdida de goce producida por el significante. Según Soler (2010) es más atinado sostener que, a partir de la entrada del significante, el goce deja de ser total y se redistribuye por fuera del cuerpo.

Dicho en otras palabras, lo que subsiste del goce es el goce pulsional, o sea, lo que está en juego en la pulsión. ¿En qué está pues, fuera del cuerpo? Precisamente por el corte significativo, por la inscripción significativa que opera a través de la demanda del otro, el goce se localizará en los bordes anatómicos del cuerpo, ligados al objeto, pero en tanto fuera del cuerpo. (Soler, 2010: 6)

De allí se desprende que, a partir de esos bordes del cuerpo, se podría recuperar algo del goce perdido. Habría una especie de restitución en relación a esa pérdida primordial. A esto refiere la noción de objeto *a* como *plus de goce* elaborada por Lacan. Supone un intento de recuperación de lo que está perdido desde siempre. Como se verá a continuación, este concepto adquiere una importancia fundamental en los tiempos que corren.

Cuerpos que consumen y son consumidos

Hasta aquí, se ha desarrollado cómo el cuerpo se construye jugando a partir de la entrada en el lenguaje. En ese proceso, se pierde el organismo biológico y adviene un cuerpo a través del cual es posible gozar. Ahora bien, esta inmersión en lo simbólico supone el ingreso a una determinada cultura que incide sobre aquella construcción. Por lo tanto, es preciso situar algunas particularidades del mundo contemporáneo para analizar posteriormente sus implicancias en el cuerpo.

Ser parte de una cultura supone relacionarse con otros cuerpos, es decir, crear lazos. Las características de los mismos han variado a lo largo del tiempo. En la actualidad, se asiste a una profunda transformación en los lazos sociales que implican a su vez, nuevos modos de gozar.

Para Lacan, lo que hace lazo social es el discurso. El término “discurso” empleado en este contexto refiere a determinados modos de estructuración de las relaciones entre los seres hablantes. Se trata de un orden que precede a los individuos y regula los vínculos entre ellos. En su seminario nro. XVII “El reverso del Psicoanálisis” Lacan presenta formalmente la existencia de cuatro discursos: el discurso del amo, el universitario, el de la histórica y el analítico. Ellos suponen cuatro modos de lazo social que se especifican a partir de una imposibilidad que los encausa. La imposibilidad de gobernar, de educar, de una razón sexual y de analizar. Mas adelante, Lacan plantea la existencia de un quinto discurso al cual califica como “falso” en tanto conduce al aislamiento y al rechazo del lazo social: el capitalista.

Los cambios producidos en la época actual, pueden explicarse a partir de la sustitución del discurso del amo por el capitalista. Mientras que en el primero hay una imposibilidad para el sujeto de acceso directo al goce, en el segundo la imposibilidad no existe. El vector que va de a , en tanto plus de goce, al $\$$, da cuenta de un sujeto endeble al cual se le impone una voluntad de goce. Aquí, a través del consumo, parecería que el sujeto puede acceder directamente al goce, el cual se presenta de manera desmedida e irrefrenable. En otras palabras, en este discurso es el producto, el objeto, el que determina al sujeto. “(...) el sujeto queda como instrumento de un modo de lazo que supone la recuperación del goce bajo la forma del a como plus de gozar”. (Castro, 2011)

De este modo, los objetos ofrecidos por el mercado funcionan como objetos plus de goce. Estos operan obturando el vacío necesario para la emergencia del deseo, por lo que es preciso diferenciarlos del objeto a en su función de causa. Cuando el objeto falta, habilita el deseo; en cambio cuando está presente, *falta la falta*, es decir, tapona el vacío necesario para el surgimiento del deseo. “El objeto a , que queda como resto de la operación subjetiva, en vez de oficiar como causa de deseo, se recicla estructuralmente al ser transformado en un objeto hallable que entra en la mercantilización globalizada”. (Labos, 2011: 29) Así, el discurso capitalista engaña a los sujetos ofreciendo continuamente objetos que supuestamente lo completarían, pero nunca lo logran. En este contexto, cualquier objeto deviene objeto de consumo. Incluso el cuerpo propio y el del otro, valen en tanto objetos a ser consumidos, gozados y luego desechados.

El mercado, que oficia como nuevo amo, impone sus condiciones y establece con qué objetos gozar. Por lo tanto, con el objetivo de fomentar el consumo, promueve el goce. Este no sólo no está prohibido, sino que constituye una especie de obligación. Se trata de un imperativo que surge en estrecha relación con la “(...) caída de los ideales, las jerarquías, las leyes, el Padre, los semblantes de la ley, las convenciones sociales y de lo simbólico en su conjunto”. (Kelman, 2015) Este ocaso de las legalidades, constituye otro de los rasgos distintivos del discurso capitalista. Ante la declinación de la ley, que tiene por función establecer ciertos goces como prohibidos, se produce el levantamiento de dichas prohibiciones para dar paso a la pura voracidad. Este apetito intenta ser saciado con los múltiples objetos ofertados para el goce de los sujetos.

Dentro de esta serie de objetos, los tecnológicos ocupan un lugar central en el mundo actual. Ellos surgen como resultado de la gran revolución tecno-científica que ha transformado al mundo de manera global. Así, el universo se encuentra poblado por ondas invisibles que transitan el mismo espacio que los individuos. Lacan (2012) utiliza el término *aletósfera* para referirse a ese espacio habitado por las creaciones de la ciencia, y describe:

En efecto, no debemos olvidar que la característica de nuestra ciencia no es que haya introducido un conocimiento del mundo mejor y más extenso, sino que ha hecho surgir en el mundo cosas que no existían en modo alguno en el nivel de nuestra percepción. (p.170)

En la actualidad, la ciencia se presenta objetivada en determinados aparatos a partir de los cuales se accede a la virtualidad. A través de las imágenes que brindan las pantallas de los celulares, computadoras, i-pad, visores y demás, los sujetos se sumergen en una especie de universo paralelo, en donde las nociones de materialidad y percepción se encuentran alteradas. Lacan nombra a estos objetos como *letosas*. Dicho término implica la negación de la *ousía*, es decir, refiere a lo que no tiene sustancia. Se trata de un neologismo destinado a designar a estos peculiares objetos fabricados por la ciencia, que funcionan al servicio de un goce masivo.

La ciencia excluye el goce propio de cada sujeto. “El despojo y el desconocimiento no constituyen un hecho fortuito sino sistemático. Por razones de estructura, el discurso de la ciencia se constituye a partir de la forclusión del sujeto singular y de su condición particular de goce” (Kelman, 2012) Junto con el discurso capitalista, buscan uniformar los modos de gozar, por lo que precisan de la disolución de las particularidades de cada individuo. Así, producen objetos en serie, es decir, ofrecen para todos lo mismo. Ante la dificultad para el sujeto de mantenerse en la diferencia, se produce la transformación del mismo en mero objeto que consume y es consumido.

En este escenario, el individuo goza de los objetos que son dispuestos por Otro para gozar. Basta observar cómo los medios de comunicación no cesan de publicitar objetos-letosas compuestos por imágenes virtuales que prometen la satisfacción con sólo comprarlos, cuando en realidad producen un goce escópico y fijado. El sujeto entonces, goza de los objetos con su cuerpo, y al mismo tiempo, ese cuerpo en tanto objeto, es gozado por Otro. Esta relación del goce con el cuerpo tiene sus efectos y consecuencias, sobre todo en la infancia.

Al ser la infancia un tiempo de constitución subjetiva y, por ende, de relativa fragilidad, los niños son más permeables a los mandatos del Otro. Por ello, no asombra que sean los destinatarios predilectos de las ofertas del mercado y la ciencia. La experiencia infantil en la actualidad queda fuertemente ligada a la adquisición compulsiva de objetos “juguetes” tecnológicos que proyectan imágenes virtuales. Como se verá a continuación, el uso excesivo de la pantalla opera en desmedro del juego dificultado para el niño la construcción de un cuerpo deseante.

El cuerpo ante la imagen virtual

No comprenderemos el mundo y la problemática de la niñez, ni la demanda que ella conlleva, si no entendemos la nueva realidad imaginaria en la cual los pequeños están inmersos y navegan, muchas veces sin brújula.

Esteban Levin

Existe una gran industria dedicada a la infancia que, mediante la utilización de su poder a nivel global, va delimitando cómo debe estructurarse la niñez a partir del consumo de determinados objetos:

No hay dudas de que el juguete es parte de la producción del discurso capitalista (...) Lacan lo conceptualiza como el “plus” de goce; el sujeto, en este caso el

niño, estaría sometido al objeto-juguete de goce, el cual podría comenzar a dirigir su deseo. En este sentido, las imágenes que ofrecen las pantallas podrían transformarse poco a poco en un objeto irrefrenable del goce. En estos casos, sería la imagen la que gozaría del niño. (Levin,2006: 30)

A través del consumo excesivo de pantallas virtuales, el niño goza y es gozado. El deseo se apaga, el jugar se empobrece y, por ende, la construcción del cuerpo se ve obstaculizada. Este alarmante escenario, surge como resultado de la ausencia de regulación simbólica, que lleva al infante a relacionarse con la imagen virtual de manera desmedida.

Si bien las pantallas para la infancia son presentadas por el mercado como “juguetes” con los cuales los niños “juegan”, esto merece ser cuestionado. El jugar implica un accionar que se despliega dentro de un marco determinado: tiene un comienzo, un final y reglas que lo estructuran. Esto supone la existencia de ciertos límites que habilitan el desarrollo del mismo. De este modo, el jugar se desenvuelve dentro de un encuadre que le permite al infante experimentar su cuerpo desde la movilidad y el vínculo con otros. Jugando en estas condiciones, el niño produce un efecto de significación y se renueva en la diferencia, en lo inesperado. El juego como producción singular del sujeto permite, a través del contacto con otros, habitar el cuerpo de manera deseante.

En la actualidad, la fascinación por la imagen virtual que atrae a tantos niños, ha modificado sustancialmente la forma de jugar. Los juguetes materiales, que le brindan al niño la posibilidad de transformarlos y transformarse en ellos, son sustituidos por estas imágenes ya armadas e imaginadas por otros. Se considera que, con ellas, el infante no juega activamente desde la creación y la inventiva, sino que, se vuelve parte de un circuito rígido y predeterminado en el cual su principal función consiste en presionar determinados botones mecánicamente. Allí, algo de la movilidad y de la experimentación corporal propia del jugar se pierde. A su vez, estas imágenes preelaboradas se hilvanan produciendo secuencias que se repiten sin generar una diferencia. Por lo tanto, poseen un sentido cerrado que dificulta la creación de nuevas significaciones.

Por otra parte, en el juego virtual, los límites distan de ser precisos. Un ejemplo paradigmático de ello son los videojuegos, en donde el final de la partida no implica necesariamente el final del juego, sino que, se puede continuar prendido a la pantalla indeterminadamente, a cualquier hora y en todo momento. Si esto sucede, el niño queda alienado a la pantalla que le brinda una sucesión ininterrumpida de imágenes estridentes y sonidos que lo estimulan de sobremanera, y que no puede dejar de mirar. La falta de mediación entre el niño y la imagen, lo encapsula al punto de no registrar lo que sucede por fuera de ella. Así, el universo infantil se rigidiza y empobrece ante el goce solitario que le ofrece la pantalla. Por ello, resulta indispensable la existencia de una terceridad que establezca un corte, regulando el modo en que el niño se relaciona con la imagen.

Ahora bien, en el mundo contemporáneo se ha observado que, en ocasiones, esta regulación simbólica vacila. Lo grave que puede ocurrir es que, en consecuencia, el jugar se restrinja exclusivamente a la contemplación de pantallas. En ese caso, resulta necesario preguntarse qué ocurre con la construcción deseante del cuerpo.

Se ha dicho que, en un primer momento, el cuerpo del bebé deviene erógeno a partir de la caída de determinados objetos en el encuentro con el Otro. Esto se da en el marco de pequeñas escenas lúdicas creadas por los padres, o quienes ejerzan esa función. Estas escenas, suponen un tiempo de descubrimiento tanto para el niño como para el adulto. En el mundo actual, este tiempo se diluye. Los mayores, prisioneros de un mundo acelerado, dedican poco tiempo al juego y suplen su ausencia ofertando al niño a las pantallas. Estas llegan incluso a sustituir al Otro en algunas de sus funciones. Por ejemplo,

se venden aparatos que reproducen canciones de cuna y proyectan imágenes sobre el techo para que el niño se duerma con ellas. El infante efectivamente se duerme, pero sin ser acariciado, acunado ni hablado por otro cuerpo humano. Por más perfeccionadas que sean las imágenes, jamás podrán erogeneizar un cuerpo ya que no es posible relacionarse con ellas. Se presentan fijas, completas e inaccesibles. Emiten sonidos, pero no escuchan ni dialogan. No tocan ni son tocadas. Tampoco desean. Por lo tanto, dificultan para el niño la incorporación de agujeros que funcionen como zonas erógenas. Lo grave que puede ocurrir, es que devengan "(...) zonas de destrucción devastadas por el goce del Otro." (Rodulfo, 1996: 115)

Según Rodulfo (1996), un agujero funciona como zona erógena cuando es producido por el toque significativo de una madre que produce placer. En cambio, un agujero devastado adviene cuando "*se lo hacen* en una especie de intrusión agresiva tanto literal cuanto metafóricamente" (p.115). Se considera que eso sucede cuando la imagen se muestra omnipresente en la infancia. Esto puede dañar al cuerpo a nivel estructural, tanto provocando alteraciones neuróticas, como graves casos de autismo y psicosis.

Se deduce entonces, que la construcción del cuerpo depende en gran medida del escenario que monte el Otro primordial. Si este se encuentra desdibujado en su función, facilitará el contacto ilimitado del niño con la pantalla. Esta degradación simbólica de la legalidad, que remite a un fenómeno social ya descrito, provoca el empoderamiento de la imagen. En tanto los límites dejan de ser precisos, y la brecha entre niños y adultos se ensancha, el infante encuentra asilo en el universo imaginario que provee la pantalla que termina por suplir el funcionamiento del Otro.

Ahora bien, si el niño construye su imagen a través del Otro, y ese lugar es ocupado por las imágenes que produce la pantalla, el niño no tiene más opción que identificarse con ellas.

(...) ellas no pueden cumplir el funcionamiento simbólico propio del espejo, lo cual trae aparejada la imposibilidad de constituir la imagen corporal. Por lo tanto, *el niño* "existe" en el goce de la imagen; en esa sobreerotización sin salida, la imagen crea un espejo que, en vez de reflejarlo, lo absorbe. (Levin, 2006: 80)

La imagen del cuerpo al no jugarse con Otro que funcione como espejo deseante, en un caso extremo, puede llegar a desligarse del hacer corporal y perderse dentro de la virtualidad. Escindidos de su corporalidad, se desdibujan para el niño los límites simbólicos del cuerpo, se pierden las coordenadas espacio temporales que organizan su existencia y se insensibilizan ante su sentir corporal. La imagen del cuerpo queda ligada a la pantalla y el infante se reconoce en ella. Aprisionado dentro de la imagen, que se presenta completa y absoluta, el niño queda ofrecido como mero objeto a ser gozado.

Si la virtualidad de la imagen nunca se apaga, puede llegar a capturar al niño al punto de no poder desprenderse para existir por fuera de ella. Su presencia continua y gozante, obstaculiza para el niño la posibilidad de ausentarse. En estas condiciones, los juegos de presencia y ausencia no pueden realizarse, y, por consiguiente, el niño que no logra simbolizar su ausencia, cae en una dependencia profunda y alienante a la imagen. Si el niño no consigue desprenderse de esa identificación, tampoco podrá apropiarse de su cuerpo ni jugarlo en nuevos escenarios ficcionales.

El "como sí" del juego, que permite la puesta en escena deseante del cuerpo a partir de la inventiva, del encuentro con otros semejantes, y de la transformación de objetos, escasea en el mundo contemporáneo. La utilización indiscriminada de la pantalla disipa la curiosidad de los niños, que ya no se dirige a la creación de nuevas experiencias

corporales, ni a la exploración activa del cuerpo, sino que se halla estancada en la contemplación de la imagen. Allí, la capacidad de crear es nula, ya que el juego ha sido configurado previamente propiciando la mera repetición y la compulsión.

Por otro lado, las pantallas no brindan la posibilidad de ser manipuladas ni transformadas en otros objetos, sino que, sirven únicamente para lo que fueron programadas determinando unilateralmente los juegos. Esto inhabilita seriamente la apropiación corporal. Cuando el niño juega transformando objetos, el cuerpo en su totalidad se sube a la escena montada. Por ejemplo, hace de una caja un auto con el que “maneja”, se mueve, cae, se levanta y se detiene cuando lo desea. Allí todo pasa por el sentir corporal y la imaginación se pone en acto produciendo nuevos sentidos. Por el contrario, observar a un auto moverse en la pantalla no compromete la imaginación, ni estimula la producción de nuevas significaciones, como tampoco implica la puesta en escena deseante del cuerpo. En este caso, es el objeto tecnológico el que se mueve, inventa e impone sentidos. Produce todas las operaciones que antiguamente eran realizadas por el niño, dejándolo en una posición pasiva y gozosa. La virtualidad del juego “Limita el horizonte del despliegue simbólico e imaginario (...) En estos casos, el juguete es el protagonista, que parece gozar del chico, en una relación en la cual el 'poder' lo sustenta el objeto (...)” (Levin, 2006: 26) El contacto ilimitado con la pantalla, termina por colonizar la experiencia infantil.

En síntesis, la ausencia de determinados límites en el contacto del niño con la pantalla tiene repercusiones sobre el cuerpo. La preponderancia de la virtualidad oscurece el jugar provocando la pérdida de placer, de creatividad y de movilidad corporal. El niño ya no inventa diversas escenas lúdicas, sino que se sumerge en una sola, que lejos de circular por las vías del deseo, se muestra plena de goce. Refiere al aislamiento del pequeño que pasa largas horas encerrado y quieto frente a la pantalla, conectado únicamente al mundo virtual. Allí, la posibilidad de transitar una verdadera experiencia corporal deseante se ve restringida provocando gran malestar en la infancia. Este malestar se expresa a través del cuerpo de distintos modos, que van desde la inmovilidad hasta el movimiento desenfrenado e hiperquinético. En todos los casos, el compromiso corporal se encuentra ligado a los avatares de la posición subjetiva.

A continuación, se incluye una noticia periodística extraída del diario español *20 minutos*, que permite articular lo expuesto a lo largo del ensayo en un caso específico:

Una niña de nueve años de Reino Unido ha sido ingresada en rehabilitación por una adicción severa al videojuego de moda, *Fortnite*, según han informado los medios británicos. Comenzó a jugar en enero, cuando sus padres le regalaron una Xbox, pero hasta marzo no manifestó signos de adicción, por lo que ninguna persona de su entorno sospechó nada. La alarma comenzó cuando una profesora pidió una tutoría con los padres de la niña, ya que se había dormido en clase en dos ocasiones y sus notas habían empeorado considerablemente. Los padres recuerdan que, al preguntar a su hija, "se volvió inusualmente contestona y agresiva".

La pequeña había sido muy deportista. Practicaba gimnasia y ballet, pero empezó a saltarse las clases alegando que estaba demasiado cansada. Con el tiempo, los padres se percataron de una serie de gastos en su tarjeta de crédito. La niña reconoció que había comprado mejoras para su personaje en *Fortnite* y cuando fue castigada con menos horas de juego, golpeó a su padre en la cara. El peor momento llegó una noche cuando los padres descubrieron a su hija jugando en un sillón empapado de orina. "Estaba tan enganchada que ni siquiera iba al baño", recuerda su madre. En ese momento, la niña confesó que había estado jugando todas las noches en secreto, durante dos meses, cuando sus padres se iban a dormir. Actualmente, está recibiendo una terapia para recuperarse de su adicción. (*20 minutos*, 11 junio 2018)

El sufrimiento que atraviesa esta niña, evidencia el lugar al que queda ofrecida en el mundo actual. Su malestar surge como respuesta a lo que la sociedad le ha ofrecido para su desarrollo. El capitalismo en su continuo empuje al goce, provee estos objetos *letos* que se presentan como capaces de suturar la falta, llevando al sujeto a producir cada vez más goce. La niña, incapaz de desprenderse del objeto impuesto por el Otro, es catalogada por la sociedad como adicta. Es decir, se la responsabiliza como portadora de un trastorno que la misma sociedad ha fomentado, y es llevada a rehabilitación, para que reaprenda a utilizar su cuerpo por medio de ejercicios que repite mecánicamente. Allí, su demanda no es escuchada. Todo se encuentra al servicio del mercado, que goza del cuerpo del infante y lo consume. Asimismo, cumple con su objetivo de transformarlo en consumidor desde muy temprano. En este caso, la niña de tan sólo nueve años de edad, utiliza la tarjeta de crédito de su padre directamente, prescindiendo de la autorización del mismo.

Como puede observarse en el caso expuesto, los padres regalan a la niña el objeto tecnológico, reproduciendo la lógica del mercado en la que ellos mismos están inmersos. La dificultad con la que se encuentran los adultos en la actualidad para responder a las demandas infantiles, los lleva muchas veces a intentar aplacarlas mediante la oferta de objetos-pantallas que ellos también consumen. Es por ello que, aún cuando comparten un momento familiar, no siempre logran vincularse. El poder de la imagen es de tal magnitud que, aunque compartan el mismo espacio físico, continúan aislados, conectados cada uno en su mundo virtual: los niños en los videojuegos y los adultos en sus celulares o tablets. El diálogo se quiebra y producto de ese desencuentro, la pantalla funciona para el niño a modo de referente al cual responder. De esta forma, sobrepasa la autoridad simbólica de quienes ejercen las funciones parentales, tal como se observa en el caso mencionado. La niña hace caso omiso a las indicaciones de sus padres y espera a que se duerman para continuar prendida a la imagen. Así, el universo de esta niña comienza a estructurarse en torno a los requerimientos de la pantalla. Esta le pide tantas horas de juego como sea posible, y ante el intento del padre por limitarlas, la niña responde con un golpe en la cara. La legalidad en este caso se encuentra totalmente desdibujada.

Las reacciones violentas de esta niña, hablan del malestar que vivencia atrapada en un mundo imaginario. En él, la violencia es moneda corriente, por lo que se naturaliza anestesiando a los niños ante ella. El videojuego al que se hace alusión en la noticia, llamado Fortnite, tiene como objetivo la eliminación de todos los contrincantes para sobrevivir. Es decir, se juega a matar al otro, por lo que se encuentra repleto de imágenes sangrientas que sorprenden en su crueldad. Probablemente, la niña cuando agrede, repite lo que observa en las imágenes sin pensar que su accionar puede dañar realmente al cuerpo.

El cuerpo carnal sufre una degradación ante el virtual y es vivido como un obstáculo en tanto se cansa, necesita dormir y tiene necesidades fisiológicas que requieren del desprendimiento de la pantalla. La niña por no alejarse de la imagen, se hace pis encima. Su imagen corporal apresada en la pantalla, distorsiona su esquema corporal al punto de olvidarse del mismo. Según Dolto (2015) la enuresis sobreviene en un niño que ya había alcanzado la continencia, cuando algo de su imagen corporal no puede representarse, ni asimilarse. En estos casos, se produce un "(...) adormecimiento, o bien de una imagen de funcionamiento, o bien de una imagen de zona erógena, aquí la zona uretral o anal". (p.31) Se trata de una imagen no constituida a partir del deseo, sino del goce.

La niña se sumerge toda en esta experiencia gozante. Se mantiene despierta en la soledad de la noche. Cuando todos duermen, ella se vincula a la pantalla. Se zambulle de este modo en una escena solitaria, oscura y secreta. El cansancio no le permite vivir de

día, ni relacionarse a partir del juego con otros semejantes. Se enajena de la escena escolar compartida que ya no le despierta ningún interés. Abandona el baile, y toda actividad que suponga la puesta en escena del cuerpo. Su cuerpo, prisionero de la imagen virtual, lentamente se apaga.

Conclusiones

Este trabajo partió de la premisa psicoanalítica de que el cuerpo se construye jugando a partir de la entrada en el lenguaje. Este ingreso al orden simbólico supone una pérdida primordial de goce en el origen que posibilita la emergencia de un cuerpo discursivo y deseante.

Las primeras escenas lúdicas se construyen a partir del encuentro con el Otro, donde se crean bordes y orificios sobre cuerpo. Ese Otro a su vez, funciona como espejo que le permite al niño unificarse ilusoriamente en una imagen corporal de la que luego deberá desprenderse para diferenciarse y crear la propia. Los juegos de presencia-ausencia le permiten al infante separarse del cuerpo de su madre y simbolizar su propia ausencia. A partir de allí, el niño podrá apropiarse de su cuerpo para “abandonarlo” en los juegos de ficción.

Los juegos descriptos son indispensables en la infancia, en tanto le permiten al infante obsequiarse un cuerpo. Ahora bien, esta construcción se realiza en un determinado entorno que puede tanto facilitar como obstaculizar el despliegue de esos juegos. En la actualidad, la preeminencia del mercado que ofrece objetos *letos* para el goce de los sujetos, dificulta el desarrollo de aquellos juegos, y, por ende, afecta la construcción del cuerpo. El niño ante la imagen virtual que el mercado le ofrece de manera continua y sin medida, se sumerge en una experiencia gozosa siendo devorado por el Otro de la pantalla.

La ausencia de regulación simbólica en la utilización de la imagen, provoca el reemplazo del jugar por la virtualidad. En estas condiciones, la construcción del cuerpo dista de ser deseante. Con la intrusión omnipresente de la pantalla, las zonas erógenas devienen zonas destruidas por el goce del Otro. La constitución de la imagen corporal queda ligada a la imagen virtual sin poder desprenderse. Esta dependencia a la imagen dificulta para el niño la simbolización de su ausencia, por lo tanto, tampoco podrá jugar con su cuerpo en nuevos escenarios ficcionales.

En el mundo actual, la utilización abusiva de la pantalla termina por colonizar la experiencia infantil. Por ello, es preciso que el juego virtual se sostenga en determinadas regulaciones que le permitan al niño relacionarse con la imagen de un modo distinto. Es tarea inaplazable rescatar lo compartido, creativo e imprevisible propio del jugar, para generar desde allí un experiencia corporal deseante.

Referencias bibliográficas

- Castro, María Paula (2011). "El reverso de la época en la juventud indignada" *Revista digital Consecuencias* N° 7. Visita 10 de agosto de 2018 en <http://www.revconsecuencias.com.ar/ediciones/007/template.php?file=arts/variaciones/El-reverso-de-la-epoca-en-la-juventud-indignada.html>
- Dolto, Françoise (2015). *La imagen inconsciente del cuerpo*. Buenos Aires: Paidós.
- Freud, Sigmund (1979). *Más allá del principio de placer*. Tomo XXIII Buenos Aires: Amorrortu.
- Freud, Sigmund (2010). *Pulsión y destinos de pulsión*. Tomo XIV Buenos Aires: Amorrortu.
- Jerusalinsky, Alfredo (2015). *Psicoanálisis en problemas del desarrollo infantil*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Kelman, Mario (2015). "Aproximación Psicoanalítica a lo político y al discurso del capitalismo". *Actualidades en Psicología* N° 118. Visita tanto de tanto de 2018 en <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/actualidades/article/view/14463/20320>
- Kelman, Mario (2012). "La noción de síntoma en la intersección entre clínica médica y clínica psicoanalítica". *Actualidades en Psicología* N° 113. Visita tanto de tanto de 2018 en <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/actualidades/article/view/2165>
- Kelman, Mario (2011). "El Psicoanálisis, el lazo social y la dimensión de lo político". III Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVIII Jornadas de Investigación Séptimo Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires: Buenos Aires.
- Labos, Elsa (2011). "Las imágenes técnicas y sus efectos de mortificación en el sujeto" *Psicoanalítica* N° 14. Buenos Aires: Editorial CPN.
- Lacan, Jacques (1936). Escritos I. *Estadio del espejo como formador de la función del yo (Je) tal como se nos presenta en la técnica psicoanalítica*. México: Siglo XXI.
- Lacan, Jacques (1966). "Psicoanálisis y medicina. El lugar del Psicoanálisis en la medicina". *Conferencia del Collège de Médecine, La Salpêtrière*. Visita <https://www.lacanterafreudiana.com.ar/2.5.1.9%20%20%20PSICOANALISIS%20Y%20MEDICINA.%201966.pdf>
- Lacan, Jacques (2000). *El Seminario Libro VII. La ética del Psicoanálisis*. Buenos Aires: Paidós.
- Lacan, Jacques (2012). *El Seminario Libro XVII. El reverso del psicoanálisis*. Buenos Aires: Paidós.
- Lacan, Jacques (2015). *El Seminario Libro X. La angustia*. Buenos Aires: Paidós.
- Levin, Esteban (1991). *La clínica psicomotriz. El cuerpo en el lenguaje*. Buenos Aires: Nueva visión.
- Levin, Esteban (2006). *¿Hacia una infancia virtual? La imagen corporal sin cuerpo*. Buenos Aires: Nueva visión.
- Levin, Esteban (2010). *La experiencia de ser niño*. Buenos Aires: Nueva Visión
- Levin, Esteban (2013). "El acto de jugar. La representación en escena". *Imago Agenda* N° 167. Visita 24 de agosto de 2018 en <http://www.imagoagenda.com/articulo.asp?idarticulo=1854>
- Levin, Esteban (2011). "Plasticidad simbólica y experiencia cultural en el origen del sujeto". *Imago Agenda* N° 152. Visita <http://www.imagoagenda.com/articulo.asp?idarticulo=1555>
- Rodolfo, Ricardo (1996). *El niño y el Significante: Un estudio sobre las funciones del jugar en la constitución temprana*. Buenos Aires: Paidós.
- Soler, Colette (2006). *Los ensamblajes del cuerpo*. Medellín: Editorial de la Asociación Foros del Campo Lacaniano.
- Soler, Colette (2010). "El cuerpo en la enseñanza de Jacques Lacan". Visita <http://elpsicoanalistalector.blogspot.com/2010/09/colette-soler-el-cuerpo-en-la-ensenanza.html>
- *20 minutos* (2018). "Una niña de nueve años entra en rehabilitación por su adicción al Fortnite". Sección Salud, 11 junio. Visita <https://www.20minutos.es/noticia/3364692/0/nina-rehabilitacion-adiccion-fortnite/#xtor=AD-15&xts=467263>

