



Universidad
Nacional
de Rosario



Trabajo Integrador Final

Fantasma digital

ENSAYO

Autor:

Daniel Krichman Hernández

Legajo K-5056/3

DNI 10807936

danielkaar@gmail.com

Docentes: Soledad Ríos - Florencia Harraca

Tutor: Sebastián Grimblat

Año: 2023

Índice

Resumen 2 Introducción 3 De la heterarquía al social media 5 Virtualidad,
constitución psíquica y producción de subjetividad 7

La pantalla ubicua y la destitución de la función de corte
en la lectura 8

Objeto, alteridad, cuerpo y lazo social: mediaciones 9 Filiación tecnológica:
mercado, sexo virtual y desamparo 15 Reflexiones finales 19 Referencias 21

Resumen

El siguiente trabajo propone recorrer algunas transformaciones ocurridas en los últimos 30 años, a consecuencia del volcado masivo de tecnología y conocimiento sobre la cultura, intentando dar cuenta de algunas de las hipótesis que el autor ha podido construir como testigo y participante de este proceso; pensando cómo ha operado el desarrollo indiscriminado de estas tecnologías —casi enteramente regulado por las lógicas del mercado—; en relación a la producción de subjetividad, la construcción de vínculos, la alteridad y los modos de incorporar conocimiento. Se ha elegido el ensayo como forma de escritura ya que esta modalidad permite articular con mayor libertad las categorías conceptuales que atraviesan la problemática. La hipótesis fuerte que se propone trabajar es que, a consecuencia de lo dicho anteriormente, la metáfora del

mundo que se percibe imaginaria y simbólicamente, se extendió en forma desmesurada en un tiempo demasiado breve. Ante la imposibilidad de metabolizar lo excesivo, aumentó el quantum de angustia colectiva, generando el consiguiente rechazo. Este trabajo sostiene que ese fenómeno produjo una entidad llamada fantasma digital, que opera actualmente como una capa adicionada al fantasma fundamental, aun cuando se trata de ocurrencias —entre ambos— que difieren. El fantasma fundamental se hace visible en la repetición, pero nunca se muestra en tanto tal. Es principalmente de carácter inconsciente. El fantasma digital puede pensarse como un efecto de reversión tecnológica en las prácticas de producción de subjetividad, es decir, operando sobre el inconsciente en el sentido extenso.

Palabras Clave: cultura de uso, ubicuidad, heterarquía, tecnología y lazo, sujeto tecnológico.

Introducción

La cultura crece y se desarrolla apoyándose en capas de infraestructura tecnológica (en el sentido amplio del término) que hacen posible nuevas prácticas e invenciones. En la medida en que estas van siendo adoptadas colectivamente, se perfeccionan y vuelven al mercado en forma masiva. Se convierten así en nuevas capas que reproducen recursivamente el ciclo, y el proceso —realimentado— va acelerándose cada vez más. Con este sesgo, es viable pensar que sobre la capa de la distribución de energía eléctrica, se sostuvo la producción científica, que generó desarrollos informáticos y éstos permitieron que se construyera la Red alrededor del mundo (World Wide Web). Cada una de esas capas produjo formas de conocimiento que ayudaron, o sostuvieron estratos sucesivos que —interactuando con la ciencia y la tecnología— empujaron la

producción de conocimiento y más tecnología.

El siguiente trabajo propone recorrer algunas transformaciones ocurridas en los últimos 30 años, a consecuencia de este volcado masivo de tecnología y conocimiento sobre la cultura. Intentando dar cuenta de algunas de las hipótesis que el autor ha podido construir como testigo y participante de este proceso; pensando cómo ha operado el desarrollo indiscriminado de estas tecnologías —casi enteramente regulado por las lógicas del mercado—; en relación a la producción de subjetividad, la construcción de vínculos, la alteridad y los modos de incorporar conocimiento. Se hace bajo el formato de un ensayo, ya que esta modalidad permite articular con mayor libertad las categorías conceptuales que atraviesan la problemática, como lo son la cultura de uso, la ubicuidad de la pantalla, las relaciones entre la transmisión y el lazo social, el fantasma, y el sujeto tecnológico.

En algo más de 30 años este proceso, lejos de haber sido cursado en el vacío, ha tenido lugar en convergencia con profundas operaciones de transformación en la organización social: hiperconcentración económica, un importante deterioro de la calidad educativa, la destitución de las funciones del Estado como fundamento de las legalidades ciudadanas, la irrupción escénica de los medios electrónicos como referencia ubicua y el vertiginoso “ascenso de las incertidumbres” (Castel, 2010) para la mayoría de la población.

La hipótesis fuerte que se propone trabajar es que, a consecuencia de lo dicho anteriormente, la metáfora del mundo que se percibe imaginaria y simbólicamente, se extendió en forma desmesurada en un tiempo demasiado breve. Ante la imposibilidad de metabolizar lo excesivo, aumentó el quantum de angustia colectiva, generando el consiguiente rechazo.

Para realizar este recorrido se tomará como analizador un concepto nombrado *Fantasma digital*, como metáfora que alude al *Fantasma fundamental* definido por Jacques Lacan, ya que se encuentran analogías y complementariedades entre el funcionamiento de uno y otro.

Siguiendo la idea de las capas, la premisa central de este trabajo sostiene que *el fantasma digital opera actualmente como una capa adicionada al fantasma fundamental*, aun cuando se trata de ocurrencias —entre ambos— que difieren. El fantasma fundamental se hace visible en la repetición, pero nunca se muestra en tanto tal. Es principalmente de carácter inconsciente. El fantasma digital puede pensarse como un *efecto de reversión tecnológica* en las prácticas de producción de subjetividad, es decir, operando sobre el inconsciente en el sentido extenso, que señalaba Freud (1923). No se piensa aquí la tecnología como un dispositivo en el sentido de algo que facilita

3 de 21

determinadas prácticas, sino más bien como un fenómeno producido por una saturación multidimensional, que revierte la relación de uso, invierte los términos. En lugar de sujetos operando la tecnología, lo que puede observarse son sujetos tomados por la tecnología. Por ello no se percibe ni su existencia concreta ni su incidencia sobre las relaciones de poder. Este desbordamiento atraviesa gran parte de las prácticas culturales, induciendo hábitos que impactan sobre los modos de hacer con la propia tecnología (lo que se nombra como cultura de uso), en la configuración de los lazos sociales o en cómo se transmite y gestiona el conocimiento, entre otras cuestiones.

Remitiéndose al cuadro de Magritte *La condición humana*, en el Seminario 14, Lacan (2008) plantea el fantasma como el soporte que sostiene el cuadro, el caballete y la estructura. Todo ese armado que se coloca delante de una ventana, permite ver el

cuadro como si fuera el paisaje que está detrás de la ventana. Dicho de otro modo: “cualquiera sea el encanto de lo que está pintado en la tela, se trata de no ver lo que se ve por la ventana.” (Lacan 2019, Seminario 10, p 85). No existía la virtualidad digital en el momento en que Lacan formula esta afirmación, sin embargo, ese es el efecto de lo que hoy producen los entornos digitales como un filtro sobre las percepciones.

Se sostiene que las llamadas TIC (Tecnologías de Información y Comunicación) tienen capacidad de promover este tipo de fenómenos porque pivotan sobre dos principios que resultan determinantes para ello: la heterarquía y la ubicuidad. El primero se refiere a la capacidad (ficticia, fantaseada, pero a veces parcialmente real) de tener el control sobre lo que se quiere hacer. El segundo, a la disponibilidad del acceso a la virtualidad y a todo lo que allí se atesora, en cualquier lugar y a toda hora. En términos del yo, un sujeto podría fantasear pensando qué puede hacer con este poder. En este trabajo se tratará de pensarlo de forma invertida: qué puede hacer con un sujeto todo este poder.

El efecto más visible de esta avalancha de información, transformaciones estructurales y posibilitamientos desmesurados, fue la emergencia de un parapeto defensivo frente a lo que ocurría en esta realidad, como un modo de extrañamiento de ella. La pantalla ubicua vino al lugar de cumplir esa función de manera eficaz. Este es un punto clave de analogía del funcionamiento entre el fantasma digital y el fantasma fundamental: velar lo insoportable. La idea del avestruz, mencionada en el Seminario sobre La carta robada (Lacan, 2018) “un avestruz que pone la cabeza bajo la arena creyendo que no es visto porque no ve, pero un avestruz dependiente del otro que le mira: un otrostruz” (Clement, 1993, p 186) describe el fenómeno del que se esconde detrás de la pantalla.

De la heterarquía al social media

Como tantas producciones de esta época, la noción de heterarquía está relacionada con el mundo de la guerra y en la base generatriz de este proceso que intento cercar. El siguiente recorrido permitirá comprender esa pertenencia.

Perlo et al (2011) en una investigación en curso, publicada por el IRICE (Instituto Rosario de Investigación en Ciencias de la Educación), aseguran que este concepto “(...) fue presentado por primera vez por Warren McCulloch en 1965, en un trabajo referido a redes neuronales. “McCulloch derivó el concepto de heterarquía de un principio que él apreciaba mucho: el principio del mando potencial, por el cual la información constituye a la autoridad.” (Von Foerster, 1997, p.141)

4 de 21

Von Foerster ilustra este principio con la historia de la batalla de las Islas Midway, cuando la flota japonesa estuvo a punto de destruir a la estadounidense: “El barco insignia estadounidense fue hundido en los primeros minutos, y su flota fue abandonada a su propia organización, pasando de una jerarquía a una heterarquía. Entonces, el encargado de cada barco, grande o pequeño, tomaba el comando de toda la flota cuando se daba cuenta de que, dada su posición en ese momento, sabía mejor lo que iba a hacer. Como todos saben, el resultado fue la destrucción de la flota japonesa y el punto de viraje decisivo de los acontecimientos de la guerra del Pacífico”. (Von Foerster, 1997, p.141)” En 1958, en medio de la Guerra Fría, el Departamento de Defensa de EUA creó la ARPA, Advanced Research Projects Agency, que cuatro años más tarde alumbró ARPANET, una red de computadoras que unía 23 nodos a lo ancho del país. El objetivo buscado era poder desplazar rápidamente los centros de mando militares ante la inminencia de cualquier ataque posible. La declinación de las condiciones que impulsaron

su creación determinó que el proyecto se abandonara y fuera parcialmente cedido para el uso de algunas universidades. Adicionalmente —para la misma época— otras redes similares fueron desarrollándose en Europa.

En la década de los 80 la producción de computadoras comenzó a crecer exponencialmente, traccionada por la aceptación que había tenido la invención del correo electrónico, aparecido en 1961, como un desarrollo del MIT (Massachusetts Institute of Technology). En ese período se estableció un protocolo de uso para la Arpanet y se creó la “International-net” (internet) como una red de computadoras conectadas. Recién en 1991, Tim Berners-Lee y algunos científicos del CERN (Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire) de Ginebra, presentaron en público una aplicación a la que habían llamado World Wide Web (la red alrededor del mundo), que desde hacía algunos años estaba operando, restringida al mundo científico. Este dispositivo configuraba una trama de “sitios” o “webs” que podían ser localizados y mostrados en cualquier punto de la red a través de un protocolo de transferencia llamado HyperText Transfer Protocol (http).

Quedan ubicados los dos ejes, en torno a los cuales puede pensarse el despliegue del fenómeno que se intenta delimitar: *el principio del mando potencial, por el cual la información constituye a la autoridad*, mencionado anteriormente (y que con el tiempo se convertiría en el paradigma de una nueva configuración social); y *el de ubicuidad*: acceso al total de la información desde cualquier punto de la trama. Sin embargo, la producción de la información y su puesta en disponibilidad —operación que comenzó a nombrarse como de *subida a la red*— todavía requería de la mediación de especialistas.

Respecto a cómo el usuario se encontraba con el conocimiento, no había diferencias significativas con la accesibilización que produjo la invención de la imprenta de los tipos móviles de Gutenberg: el conocimiento, la información, estaba disponible pero debía mediar una acción del usuario para encontrarse con ella. Así se había construido la Modernidad y todo lo conocido hasta entonces. En palabras de David Olson: “(...) nuestra moderna concepción del mundo y nuestra moderna concepción de nosotros mismos son, podríamos decir, el producto de la invención de un mundo sobre el papel. (1994, p 310)”. A lo que podría agregarse: apelando siempre a un modo de selección que requería ir hacia las fuentes para apropiarse de ellas.

Este movimiento estuvo inscrito dentro de otros procesos más generales de transformación, como lo fueron la Globalización Económica y la Revolución Científico-Tecnológica. En muy poco tiempo, el ritmo de la producción de información y

5 de 21

conocimiento convirtió en obsoletos los sistemas de publicación e hizo colapsar el formato que tenía la red existente.

Un cambio en la escritura de los programas para publicar en la Internet, produjo una ruptura paradigmática, que cerró la era Gutenberg e inauguró —en 2004— lo que se conoció como la Web 2.0, nombrando *apres coup* a la anterior como Web 1.0. La ruptura dio lugar a la aparición de la posibilidad técnica de mover los contenidos entre diferentes dispositivos, tratándolos como si fueran bases de datos, es decir: paquetes cerrados de información. Esto provocó un cambio radical en la posición de los especialistas: cualquiera —a partir de aquí— podía publicar contenidos. El espejo se volvió hacia el usuario final y la posibilidad comenzó a difundirse a través del eslogan *ahora usted puede tomar la palabra*.

Un año más tarde, en 2005, apareció Facebook, incorporando lo humano (con sus derivas) a la red tecnológica. Hasta ese momento Internet había sido una red de

máquinas conectadas. La comunicación se refería únicamente al software que enlazaba dispositivos de hardware. Las redes tomaron el patronímico de "sociales", porque empezaron a permitir el intercambio entre subjetividades.

Por primera vez una designación tecnológica —la Web 2.0 — nominaba un concepto no tecnológico en la manera de identificarlo a través de los vínculos: se hablaba de *un sistema solar de dispositivos*. El flujo de intercambios comenzó a nombrarse como *conversación*. En lo social —y especialmente en algunos ámbitos de transmisión educativa— empezaron a utilizarse formatos inmersivos en oposición a los de frontalidad. El paradigma de la inmersión coincidía con el de las redes: *todos podemos aprender algo de alguien y todos podemos enseñarle algo a alguien*.

A partir de ese momento sería la información la que encontrara al destinatario y no al revés. Un modelo que prontamente empezó a ser impregnado por las técnicas de mercadeo, muy parecido al de los *mass media*. Tan potente fue el giro producido, que impulsó la salida a la superficie de un folletín generado por una consultora de marketing seis años antes, llamado *El tren de las claves, manifiesto sobre el final del modo habitual de hacer negocios* (Levine, 1999). Se trataba de 95 tesis destinadas a analizar el impacto de Internet sobre los consumidores, cuando todavía no había aparecido ninguna red social, ni tampoco se conocía el concepto de las mismas. La primera tesis fue un sintagma que se utilizó en toda clase de alocuciones y afirmaba: *Los mercados son conversaciones*. Como detalle de color, vale la pena recordar que 95 tesis fueron las que Martín Lutero clavó, en 1517, en una puerta de la Iglesia de Todos los Santos en Wittemberg, Alemania, con los reclamos que dieron inicio de la Reforma que produjo el cisma en la Iglesia Católica de entonces.

En este punto importa hacer la siguiente precisión: aunque información y conocimiento se refieren a conceptos claramente diferenciados cuando se los piensa en relación con la subjetividad, en el discurso dominante fue apareciendo la idea de "flujo" y en muchos casos comenzaron a ser utilizados como sinónimos (probablemente como una manera de conceptualizar aquello que se movía con las bases de datos que circulaban).

Virtualidad, constitución psíquica y producción de subjetividad Silvia

Bleichmar (2010) distingue la constitución subjetiva y la producción de subjetividad como dos procesos genealógica y cualitativamente diversos y sucesivos. Para ella, la constitución subjetiva es un universal que está dado "por variables cuya

6 de 21

permanencia trascienden ciertos modelos sociales e históricos, y que pueden ser cercadas en el campo específico conceptual de pertenencia". La producción de subjetividad queda/produce en el campo de la cultura y se entiende que es allí donde se concretan los intercambios con los otros de la alteridad, mediados por los dos mecanismos de creación de lazos amorosos que Freud (1921) definió; señalando que la identificación precede a la investidura de objeto (AE, 18, p. 99 y sig.).

A la luz del vuelco masivo de estímulos imaginario-simbólicos sobre el devenir social cultural, cabe preguntarse por la transmisión de los ideales, la constitución narcisística del yo y de las derivas del superyó, ¿cómo estarán afectadas para un sujeto, que se constituya irradiado por esta hiperestimulación? Tomando palabras de Luciano Rodríguez Costa (2023): "(...) ¿Qué significa subjetividad y qué implica su deslizamiento hacia subjetivación?" (p 9) "(...) ¿lo histórico político produce marcos normativos exteriores dentro de los cuales se mueve el sujeto o es lo que produce al sujeto mismo

desde adentro?” (p 10). En este “(...) segundo caso el énfasis está puesto en aquello que la subjetividad más íntima podría tomar de la cultura para desplegar sus propias potencialidades” (p 10).

La referencia es hacia una incitación respecto de un saber sin límites (integrado en la oferta masiva de información, conocimiento, productos y servicios) del cual no se proporcionan legalidades o mecanismos que permitan recortarlo, ni fórmulas de uso y apropiación, sino solamente la incentivación a perseguirlo. Esa ausencia de límites no solamente se refiere a lo escalable en términos cuantitativos sino que arma una zona de indiscriminación entre saber, tener y poder (este último, en el sentido foucaultiano de la pregunta por la producción). El estímulo queda casi asociado al deseo, pero se lo hace operar como un mandato superyoico, sin dejar lugar para anclar algún registro de lo que no es posible. Puro imaginario desmesurado, ocurriendo en la dimensión de la realidad virtual del mercado. En sintonía con aquello que Lacan (2019) señalaba que no es especularizable imaginariamente, (y por lo tanto no puede haber identificación allí) que llamó castración y que en ausencia de ella —se sostiene— remite al narcisismo primario.

La pantalla ubicua y la destitución de la función de corte en la lectura En el Renacimiento, (Siglo XIV), Dante Alighieri disponía, en la biblioteca de La Sorbona, apenas de algunas decenas de libros. Algo más de cien años después, para cuando Gutenberg inventó la Imprenta de los tipos móviles (1453), este número había crecido a algunos miles de manuscritos, producidos por los amanuenses en retiros y conventos. Hacia 1995, solamente la biblioteca del Congreso de los EUA, disponía de noventa y cinco millones de volúmenes. Un lector avezado, que pudiera leer a razón de trescientas palabras por minuto y lo hiciera durante catorce horas diarias, a lo largo de cincuenta años, sería capaz de acceder al cinco por ciento de esa producción. Con este breve itinerario, se pretende señalar que la información y el conocimiento disponibles dejaron de tener escala humana mucho antes de la explosión de la virtualidad. El fenómeno tuvo que ver con la Revolución Científico Tecnológica, de la cual el baño de virtualidad digital sobre la sociedad global es una de las consecuencias que todavía está operando. Cabe recordar que la World Wide Web, fue presentada oficialmente en 1991. Hacia fines del Siglo XX, con el advenimiento de la globalización, empezó a hablarse de flujos de capitales, flujos de imágenes y ya no solamente flujos informáticos conteniendo información y conocimiento.

(...) la era neoliberal es la era de la fluidez. El paradigma de “lo que es” es

7 de 21

lo que fluye y no lo que se consolida. La subjetividad estatal supone que la vida social está asentada sobre la solidez del territorio. El mercado produce realidad de otro modo: la subjetividad neoliberal no se asienta sobre los sólidos del territorio sino sobre la fluidez de los capitales. (Lewkowicz, 2007, p 111).

Las invenciones tecnológicas se apoyan en la producción, desde un lugar Amo, de consensos y creencias, donde la fascinación y la identificación tienen funciones cada vez más decisivas para posibilitar la aceptación de los usuarios. Ejemplo paradigmático de ello fueron los teléfonos celulares. Aparecieron para el mercado masivo en la primera década del Siglo XXI y su desarrollo tuvo algunas características particulares que podrían considerarse vertebradoras de los procesos de apropiación. La miniaturización asociada

a la integración de nuevas prestaciones, fue acompañada por un gran aumento de la calidad en las mismas e implicó que muchos productos fueran convirtiéndose en atributos de los teléfonos: cámaras fotográficas, grabadoras de audio y video, navegadores, geolocalizadores, dispositivos de escritura, alarmas programables, entre otros, han hecho del celular una verdadera extensión de la propia mano, como ha dicho Paul Virilio (1999). Mucho más, en la medida en que una interminable cantidad de aplicaciones para gestionar casi cualquier cosa desde el teléfono, fueron y continúan volcándose sobre el mercado. La fluidez también alcanza la producción tecnológica, al punto de que se considera que el estado natural de las aplicaciones es *beta perpetua* (en el mundo del desarrollo tecnológico, una aplicación está en fase *beta* cuando ya puede ser utilizada, pero todavía están pendientes los ajustes que se realizarán a partir de la retroalimentación proporcionada por usuarios privilegiados, llamados *beta testers*). Nunca están terminadas. Siempre habrá una nueva versión disponible.

Esta permanente actualización implica una importante actividad que se lleva adelante en las áreas de Investigación y Desarrollo (I+D) de la Industria especializada. Tal actividad arrastra indirectamente la producción de conocimientos que habrán de aplicarse a otros campos. Debido a esto, Dessal (2019) se pregunta si el discurso tecnológico no está desplazándose al lugar que tradicionalmente tuvo el discurso científico, en tanto que, como productor de certezas y explicaciones, resulta más dócil al poder Amo.

Desde la perspectiva psicoanalítica, lo que interesa destacar es la destitución actual de la función de corte, que parece producirse en el sujeto como consecuencia de esta captura imaginaria en la que queda atrapado cuando ingresa al flujo por la pantalla ubicua del celular. Esa destitución se produce específicamente en la actividad de lectura.

Para Barthes (1970) el sujeto lee cuando levanta la cabeza. Y agrega que esa es "(...) una lectura irrespetuosa, porque interrumpe el texto". Lo que interrumpe ese texto que se lee es la confrontación que produce con el propio discurso interior "(...) a causa de una gran afluencia de ideas, de excitaciones, de asociaciones (...)" (p 39). Ahí puede ubicarse la función de corte, la puntuación. Y también remitirse al proceso de interiorización del lenguaje que, para Vigotsky, es el inicio de la constitución del pensamiento verbal. Levantar la cabeza, hacer lugar al corte, supone realimentar el pensamiento verbal. La experiencia de la lectura está incorporada al flujo de información como modo de abordaje. Sin ese intervalo temporal, necesario para encontrar enlaces con las propias categorías de pensamiento o hacerle lugar a las nuevas (que es lo que ocurre en los aprendizajes), no hay posibilidad de establecer marcas. No solamente se dificulta la captura de contenidos y sentidos porque se lee ancho y sin posibilidad de hacerlo en profundidad, también este modo de abordaje obtura el espacio para asociar.

8 de 21

En ausencia de esta función, el propio pensamiento se empobrece regresivamente (por falta de ejercitación) y relativamente (por el aumento permanente de la cantidad de conocimiento disponible). El resultado, lo dirá brutalmente aquel proverbio que afirma: si la única herramienta que conoce es un martillo, pensará que todos los problemas son clavos.

Objeto, alteridad, cuerpo y lazo social: mediaciones

¿Qué ha ocurrido al interior de la vida psíquica de un sujeto atravesado por la actualidad tecnológica, con arreglo a un esquema que empezó siendo *de irradiación* y fue virviendo hasta convertirse en *inmersivo*? Revisar aspectos de lo que se juega para un

sujeto o cómo es su relación con los objetos, cómo su relación con los otros, con su cuerpo y con el discurso que trama el lazo (en tanto un discurso “no puede sostenerse en uno solo” tal como decía Lacan (1993)), permitirá bordear algunas coordenadas sobre la cuestión.

El propio lenguaje específico, con sus metáforas sobre la interfaz digital, fue construyendo los parámetros de esta virtualidad. La idea de *ubicuidad*, que originalmente se refería a un dios que podía estar simultáneamente en todas partes, fue usada —invirtiendo las posiciones— para describir un entorno en donde ya no hay lugares para estar. Entonces no se trata de un dios que sigue a los sujetos a todas partes, sino de un estar ellos mismos en todas partes, es decir, en ninguna.

En la sociedad informacional ya no hay lugares sino flujos, el sujeto ya no es una inscripción localizable sino un punto de conexión con la red. En esas condiciones, la vieja idea de compartir códigos, que designaba un modo de acercamiento o un punto de encuentro con otro, ha dejado de ser una utopía para convertirse en un anacronismo: el código es una entidad inexistente. (Corea-Lewkowicz, 2007, p 45.)

Del mismo modo, al ciberespacio se lo ha metaforizado como *la nube* y en una versión de acceso más restringido, es *la Internet Profunda* (Deep Web) en alusión a las profundidades abisales del océano. Lo cierto es que la mayor parte de los dispositivos que almacenan estas cantidades enormes de información, están bajo tierra o en locaciones cuyas coordenadas se mantienen ocultas y preservadas como secretos de estado.

El *escritorio* es la posición *local*, en contraposición a lo que es *remoto*, que remite a la relación con lo *global*. En ese modo de adjetivar (apoyándose en la idea de ubicuidad) se disuelve la concepción de distancia mensurable heredada de la tradición cartesiana. Entre lo que se ve (la ubicación local, el escritorio) y el mundo (lo que está en otra parte, lo remoto, lo global sin distancia perceptible) hay una interminable sucesión de escenarios posibles para ser recorridos, explorados, *navegados* por este sujeto que está *arrojado* al océano digital.

Lo que se juega como telón de fondo sobre la fluencia de este tránsito caudaloso, es la función de corte, produciendo (o no) sentidos y significaciones. “(...) la ausencia de puntuación es (...) una fuente de ambigüedad, la puntuación una vez colocada, fija el sentido, su cambio lo renueva o lo trastorna, y, si es equivocada, equivale a alterarlo” (Lacan, 2008, 4, p 301). Un paralelo con la clínica, permitiría decir que cuando la función de corte opera, hay un escenario que remite a la neurosis y cuando no lo hace, o en ausencia de ella, el escenario se acerca a la psicosis.

Una pérgola define un techo virtual allí donde hay —arquitectónicamente— un espacio vacío. El concepto homónimo en esta virtualidad es más abarcativo. La llamada *realidad virtual* construye un adentro y un afuera que altera la percepción de esos (no) lugares, ya que posibilita estar de uno y otro lado al mismo tiempo. Las aplicaciones de *realidad aumentada* muestran el interior de lo que superficialmente es opaco. También las técnicas de diagnóstico por imágenes lo hacen con el cuerpo, en escenarios más acotados y con representaciones diferentes. La llamada *tecnología de realidad aumentada* ofrece la posibilidad de ver, tal como es, el interior de un restaurante, una iglesia o un museo donde todavía no se ha ingresado. No solamente se pueden observar en directo las fachadas y vecindades urbanas; cada vez son más los espacios

arquitectónicos interiores que se pueden recorrer minuciosamente, a través del teléfono celular, sin necesidad de ingresar a ellos.

Podría hablarse de *fascinación especular*, frente a esta experiencia, no ya en términos de la constitución yoica, sino de lo que estaría produciendo un ensanchamiento desmesurado del yo. Asociado a la ilusión de la ubicuidad, se repondría el sentimiento de potencia, en dirección de lo heterárquico; de la información que construye autoridad y autorización. Adicionalmente, en esta operatoria está alterada la función del tiempo, ya que no hay exploración de acercamiento, como mecanismo propedéutico de apropiación del conocimiento. El sujeto fluye a través de las imágenes, la información y los datos. Los tiempos lógicos y cronológicos se confunden quedando subsumidos en esta operatoria.

El enorme desarrollo tecnológico de los buscadores de Internet ha hecho su parte en la constitución de este efecto que se está describiendo. Las primeras versiones de estos dispositivos secuenciaban la información, horizontalizándola de tal forma que la recuperaban como *etiquetas, sin estructura de pertenencia y sin contexto*. Presentaban, en pocos segundos, los enlaces que ubicaban puntos donde se encontraba/n una/s palabra/s que el usuario había pedido localizar en el *océano digital*. Tales palabras, escritas en el formulario de búsqueda, empezaron a nombrarse como etiquetas. Esta actividad producía un doble efecto: en principio volvía a poner sobre la pantalla una disponibilidad de datos imposible de metabolizar para quien la recibía. El resultado (trayendo la impronta del marketing, asociado al conocimiento), estaba acompañado por la indicación del tiempo —en décimas de segundo—, que había demorado la búsqueda y por la cantidad de páginas de resultado generadas; que siempre eran cientos de miles.

Adicionalmente, en esta presentación aparecía, a la vista de quien quisiera verlo, una porción del mundo que antes resultaba invisible. Algo que estaba velado empezaba a disponibilizarse —también como resto de la ubicuidad— con el consiguiente efecto subjetivo: aumentaba la confusión y la fascinación. A una pregunta (un recorte) el buscador respondía con una catarata de estímulos, dispuestos en forma lineal, sin arreglo asincrónico. Imponía —además— un trabajo adicional: había que hacer coincidir lo que se buscaba, con la copiosa respuesta. La dispersión, que pronto devendría *procrastinación*, empezaba a colarse por allí.

Los usuarios, recorriendo el sencillo camino de recortar los resultados a la primera y segunda página, comenzaron a indicarle a Google por dónde debía ir. Lo que se hizo fue montar un gigantesco dispositivo de comercialización, donde las coincidencias de búsquedas y resultados, se vendían al mejor postor, para que apareciera en las dos primeras páginas.

Sólo 15 años después, se corrigió esta *productiva* falla de origen, en el buscador. Ello ocurrió con la puesta en marcha, en 2013, de una actualización específicamente

diseñada para relacionar datos contextuales. Fue llamada *algoritmo de búsqueda Hummingbird* (colibrí). El nombre intentaba reflejar la sutileza y la precisión de las nuevas habilidades del buscador. En el camino de la *beta perpetua*, el ajuste de los algoritmos fue siendo reemplazado progresivamente por la introducción de Inteligencia Artificial, no solamente para asistir al buscador, sino a casi todos los productos de la compañía.

Puede establecerse aquí alguna analogía entre el goce por el blablabla (la *palabra vacía* (Lacan, 2008,4,p 240)) y el goce por el *clickeo errático*. En esta posición está demandado el sujeto ante la profusión desmesurada de estímulos que aparece como respuesta. La diferencia que interesa subrayar entre uno y otro, no es menor. En el goce por la palabra vacía, la residencia del estímulo convocante está en el semblante, en la

mirada del otro. En el clickeo, la convocatoria es a sumergirse en la pantalla ubicua. El otro de la alteridad está diluido en esa operación, en la que se despliega claramente una invitación voyeurista a espiar a un otro genérico, indiferenciado. Indetectable como tal.

El otro, la otredad ya está interiorizada cuando advenimos sujetos.

¿Puede alcanzarse algún grado de equilibrio emocional, prescindiendo del otro, real - afectivo, luego de haber alcanzado ese estadio? Sin dudas es un camino que bordea la locura. Y habrá tantos grados como historias (Dessal, 2022).

Aun considerando que se avanzó significativamente en el ajuste tecnológico, las preguntas que se sostienen desde el psicoanálisis, respecto de este universo, siguen abiertas: ¿Dónde están los objetos, donde están los otros, a quién se dirige lo que se demanda? ¿Quién es el otro en un universo que se nomina con metáforas desmesuradas desde donde se promueve el repliegue narcisista? Quizás, como afirma Volnovich (2011) se trata de una cultura que tiende cada vez más a ser colmada por Otros vacíos.

Al menos, sin un Otro simbólico ante quien el sujeto pueda dirigir una demanda, hacer una pregunta o presentar una queja. (...) No hay un Otro en la cultura actual y todavía está por verse si el Mercado reúne las condiciones de dios único, capaz de postularse para ocupar el lugar vacante que el Otro tuvo en la modernidad (Volnovich 2011).

Acaso el ejemplo más dramático de este modo de división subjetiva que se promueve, sea el llamado *metaverso*. El término proviene de una contracción de *meta* (más allá) y *universo*. Lo que se propone es literalmente un mundo más allá del mundo real, que puede generarse a imagen y semejanza del llamado analógico. Un mundo paralelo, virtual, donde los usuarios pueden trabajar, divertirse, comprar terrenos e interactuar en otra realidad.

Muchas personas trabajan a tiempo completo en el *metaverso*, ya sea que lo hagan para grandes empresas (incluidos algunos bancos), como emprendedores o como *gamers*. Por lo tanto, allí es posible jugar, ganar dinero virtual, adquirir artículos, mejorarlos y volver a venderlos. La compañía de Mark Zuckerberg, que pasó a llamarse *Meta*, es uno de los gigantes tecnológicos que más ha estado invirtiendo en el tema.

Allí cada persona puede generar su avatar, para que sea igual o totalmente distinto a cómo se ve a sí misma, crear su propia ropa, sus objetos, elegir su sexo, asistir a reuniones de trabajo, fiestas, conciertos, lanzamientos de productos o recitales en espacios virtuales. También puede crear NFTs para vender. Los NFTs o *tokens no fungibles* (Non Fungible Token, en inglés) son representaciones inequívocas de activos, tanto digitales como físicos, en la *red blockchain* (una cadena de bloques que contienen información encriptada de transacciones que se realizan en la Red). Usan la misma tecnología que las criptomonedas, pero a diferencia de estas, no se pueden dividir ni

11 de 21

intercambiar entre sí, aunque se pueden comprar y vender. Son, hasta el momento —y tal como se las promociona— infalsificables.

No se trata solamente de juegos y publicidad online, ni es sólo una plataforma para entretenerse en conciertos virtuales o intercambios entre avatares; es mucho más que un no lugar para interactuar virtualmente, donde —entre otras cosas— permite viajar sin moverse del sillón. Un mundo paralelo, donde los cuerpos reales están inhibidos de otra función que no sea la de ser agentes del desempeño de los avatares dentro de él. Esto supone una reversión instrumental, respecto al funcionamiento que se conoce del lenguaje corporal, que no deja de ser un modo otro de fragmentación. Las apelaciones promocionales dicen: *en el metaverso están creándose miles de posibilidades de trabajo*,

experiencias y desarrollo financiero. Posibilidades, experiencias y desarrollos ¿reales?, puede preguntarse. La respuesta parece contener algún desplazamiento importante de lo tangible a lo virtual respecto a la idea más inmediata que se maneja de realidad.

Así como la irrupción de la Web 2.0 se promovió diciendo *Ahora usted tiene la palabra*, el apelativo de uno de los metaversos, llamado (sugestivamente) Decentraland, es *El mundo es tuyo*. La formulación evoca la idea de *heterarquía* desplegada anteriormente, y subraya cómo aquí se pone el acento en estimular el aspecto omnipotente que concierne al saber/poder.

La hipótesis fuerte de la propuesta que se está desplegando, permite pensar también otros movimientos controversiales. Se sostiene desde el comienzo, que el mundo percibido se extendió imaginaria y simbólicamente, en forma desmesurada; en un tiempo demasiado breve, y ello propició la instalación del fantasma digital, y se conjetura un repliegue en el sujeto, hacia el narcisismo. Importa señalar que esto se produce bajo el influjo de una operatoria discursiva de exclusión, que en realidad *está emitida como horizontal y accesible para todos*, y se tramita por la vía del “levantamiento de las prohibiciones para dar paso a la pura impetuosidad de los apetitos” (Volnovich 2011).

En primer lugar, parece prudente anotar que hay una transversalización distinta configurando perfiles otros de exclusión. En 2009, la película *Avatar* comenzaba a insinuar que el cuerpo ya no sería una barrera, como sí lo sigue siendo en las ciudades. En el *metaverso* aparecen barreras de otro tipo. La llamada *Generación Einstein* está hecha de

(...) pibes que conocen como nadie las reglas del marketing, que leen la prensa como periodistas, que miran películas como semiólogos, que analizan anuncios como verdaderos publicistas, que siguen sin dificultad alguna la complejidad de *Dr. House* y de *Lost*. Son jóvenes que se despliegan en un universo simbólico donde sus padres y los adultos que los rodean —“inmigrantes digitales”— no entran más que para balbucear torpemente. Más rápidos, más inteligentes, más sociables, se mueven como pez en el agua en el ciberespacio sin pedir permiso a los mayores (Volnovich, 2011).

¿Quién tiene acceso a este mundo? La limitación no es solamente económica y está puesta en la dificultad para adquirir las herramientas tecnológicas locales. También lo es cognitiva. Eudald Carbonell, codirector desde 1991 del yacimiento paleoantropológico de la Sierra de Atapuerca, lo anticipaba en 2009:

La tecnología y su socialización generan tensiones y divisiones en nuestras estructuras etológicas y culturales. No se ha producido, pues, una socialización efectiva del conocimiento y ello impide que caminemos hacia la sociedad del pensamiento, tal como deberíamos hacer. (Carbonell, 2009, p 7)

12 de 21

En los hechos, no está disponible para todos el conocimiento de la infraestructura tecnológica remota. Tampoco todos tienen oportunidad de desarrollar las habilidades de abstracción en el pensamiento que son necesarias para operarlas. A ello hay que sumarle la necesidad de comprender otras reglas de juego: las que permiten diseñar estrategias para producir utilidades, en un entorno donde la renta se genera transando *tokens no fungibles*, ya que la información no se desgasta por el uso.

El capitalismo (...) Ya no intenta controlar, someter, sujetar, reprimir, amenazar a los (sujetos) para que obedezcan a las instituciones dominantes. Ahora, simplemente destruye, disuelve las instituciones de modo tal que [la mayoría de] las pibas y los pibes quedan sueltos, caen blandos, precarios,

móviles, livianos, bien dispuestos para ser arrastrados por la catarata del Mercado, por los flujos comerciales; listos para circular a toda prisa, para ser consumidos a toda prisa y, más aún, para ser descartados de prisa. La cultura actual produce sujetos flotantes, libres de toda atadura simbólica: colgados. (Volnovich, 2011)

La idea de eternidad concurre a este escenario. Mientras la tecnología se empeña en desarrollar *cyborgs* que permitan reemplazar eficazmente partes humanas por prótesis tecnológicas y la biología molecular estudia los factores de envejecimiento de la vida; la fantasmática digital promueve el goce infinito de la eternidad. Allí, como señala Dessel (2023), se realiza “el sueño de la inmortalidad y al mismo tiempo se eterniza la dinámica del duelo”.

Muchas personas siguen mandando mensajes, correos electrónicos, fotografías, a sus seres amados que han fallecido. No dan de baja el teléfono, y se someten a sí mismas a la repetición de la pérdida, lo cual puede ser un modo de elaborarla, o probablemente una forma de abrirle camino a un goce propiciado por la repetición como tal.

Algunos sujetos, para exorcizar el pánico de la pérdida, no cesan de hacer copias de los datos digitales de aquellos que han muerto. Internet sirve para muchas cosas, entre ellas para sortear la castración, la vivencia del vacío, la desesperanza del desamparo más primario. No se necesitan testigos, ni un círculo de allegados, ni ritos religiosos o laicos.

Basta con la compañía de un teléfono inteligente”.(Dessel, 2023)

¿Qué ocurre entonces con el registro de lo real? Si lo real es aquello que el sujeto no puede decir, no puede simbolizar, ¿qué del flujo a través de la virtualidad puede decirse, cuando está inhibida la producción de marcas? Lacan (2006) decía que si el avance de la ciencia iba ganando terreno sobre lo real, las explicaciones y los sentidos irían angostando el espacio del enigma. Entonces el psicoanálisis correría peligro de desaparecer y se volvería a la religión, ironizaba.

El rol de los medios parece haber ido ajustándose a la función de escuderos de ese proceso. Ellos replican el flujo de las redes y presentan recortes a repetición de la realidad, como acontecimientos desarticulados unos de otros, sin historización. No hay causas ni consecuencias, sólo cosas que ocurren. Con esa mecánica va labrándose la filigrana de la subjetividad en los usuarios.

Queda para pensar cómo y de qué manera, en la clínica, la percepción del SsS como antesala probable para la instalación de la transferencia, es afectada por esta conjunción de operatorias. El *Otro que sabe*, empieza a aparecer indiferenciado de este *Otro que contiene y articula* mucha más información de la que un sujeto puede metabolizar.

Filiación tecnológica: mercado, sexo virtual y desamparo

Hasta acá, en un relato de segundo plano, puede entreverse cómo ha sido gestionada desde el poder Amo, la batalla por el control de la sociedad civil en los *dominios* de las tecnologías de información y comunicación (TIC). Cuestión que puede rastrearse históricamente a partir de los escritos de Antonio Gramsci (1891-1937), en términos de una batalla ideológica por el control de la conciencia en la *sociedad civil* (Grimblat, 2020). Antonio Gramsci mostró cómo la burguesía

(...) construye hegemonía reproduciendo su patrón de dominación a través de la cultura usando como herramientas la educación, y los medios de comunicación.

La clase dominante para hacer valer sus intereses necesita (...) presentar al Estado ante la sociedad como representante del conjunto del pueblo. Así, Gramsci (...) afirma que el Estado encuentra su fundamento ético en la sociedad civil.

Gramsci define cultura no como un saber enciclopédico sino como: “organización, disciplina del yo interior, apoderamiento de la personalidad propia, conquista de superior consciencia por la cual se llega a comprender el valor histórico que uno tiene, su función en la vida sus derechos y sus deberes” (Alvarez Gómez, 2016).

Desde el psicoanálisis se presentó una lectura de cómo funciona, en el dispositivo del mercado, el mecanismo que permite que el deseo se solape con el argumento de venta:

El mercado, jugando con el temor a la falta que cada uno pueda experimentar, ofrece los productos con los cuales cada uno puede olvidar esa falta —inherente al ser hablante— que no puede ser colmada por ninguno de tales productos ofrecidos a la codicia del cliente. El mercado convierte la falta íntima y propia de cada sujeto, —donde Freud reconoció al "objeto perdido" en cuanto producto de la primera separación vital— en un argumento metonímico de venta (Aouillé, 2013, p 173).

Se puntualizó que las invenciones tecnológicas se basan en la producción, desde un lugar Amo, de consensos y creencias, donde la fascinación y la identificación tienen funciones cada vez más decisivas para posibilitar la aceptación de los usuarios. Luego, con palabras de Volnovich (2011), se señaló, el empuje del mercado a disolver las instituciones proponiendo el levantamiento de cualquier prohibición, para dar paso, sin rodeos, a la satisfacción pulsional inmediata. También se relacionó la dificultad para producir operaciones de lectura crítica mientras se está fluyendo a través de la información. En este punto resulta pertinente volver a la disyunción local-remoto y el exceso de información como respuesta a una búsqueda:

La combinación de unas explicaciones de tipo global con unos efectos tan locales que llegan a incidir en nuestra vida cotidiana, nos hace sentir arrastrados por una corriente incontrolable (Brey, 2009).

La impulsión del deslizamiento hacia esta *corriente incontrolable*, que con Lewkowicz (2007) se denomina *flujo de información*, no es sin consecuencias. Instala una *deriva de naufragio* (Lewkowicz, 2007) para la asignación de sentidos y referencias culturales a todo lo que emerge, develado eventualmente por información no solicitada. Esa que viene como excedente en el flujo, y será realimentada con explicaciones de hechos y causas, que a menudo tienen una impronta de construcciones míticas o propias del animismo piagetiano; pero que en cualquiera de los casos implican una regresión en dirección al pensamiento infantil. Están disponibles por la horizontalidad sin filtros de las

redes sociales, donde se va generando el consenso de que todos opinan y creen ser libres por eso. Mientras ese mecanismo funcione, el Amo sabe que no es necesario homogeneizar el discurso (Grimblat, 2020).

¿Puede pensarse esto como efecto de una conjunción hipnotizante para un sujeto? ¿Se está inhibiendo deliberadamente, por esa vía, el desarrollo de su potencia crítica? ¿Se alimenta, de este modo —en consonancia con el fantasma fundamental—, aquella pasión por el no saber, por la ignorancia, que situara Lacan a lo largo de su

enseñanza, como una de las pasiones del Ser? Si esto es así, se estaría ante una paradoja devastadora. Se sostiene, desde Freud, que el deseo de saber remite a la pregunta por la sexualidad en las primeras etapas de la constitución subjetiva. La confrontación entre aquella impulsión y este formidable dispositivo de redireccionamiento, no puede tener como resultado otra cosa que la des-subjetivación.

El desarrollo tecnológico se produce a partir del *desagregamiento* de las partes que constituyen un dispositivo, su reorganización y refuncionalización. Una máquina de escribir no se convirtió en un dispositivo de escritura más eficiente, hasta que a alguien se le ocurrió hacerla pasar por esta matriz de cambio. Entonces, terminó resultando la invención de una computadora personal, que además de resolver la necesidad que dio origen al proceso, acabó cambiando la manera de gestionar la escritura y permitió mejorar los desarrollos de otros dispositivos, contribuyendo decisivamente a acelerar el ciclo de innovación tecnológica que conocemos. Y tanto se ha impregnado nuestra cultura del uso tecnológico de los dispositivos de escritura, que cada vez que cambia un sistema operativo o se actualiza el fondo de una aplicación, al usuario se le impone un cambio, una readecuación en la manera de hacer las cosas.

Por este camino la tecnología busca —y no encuentra todavía— cómo transmitir sensaciones y aromas digitalizados, persiguiendo la idea de virtualizar el encuentro sexual. Existen desarrollos muy importantes para hacer ingresar al cerebro por la vía gustativa, la información que debería hacerlo por la vista, para quien ha perdido esa capacidad. Pero la cuestión del sexo virtual, en líneas generales, no ha podido superar la barrera de volver reversible el intercambio remoto-local. Ante el desafío de hacer pasar algún modo de intercambio sexual por Internet, todavía los dispositivos que permitirían semejante empresa —suponiendo que pudieran conseguirlo— necesitan de un decodificador local, ya que solamente pueden transmitirse impulsos entre dos intermediarios remotos que estuvieran conectados cada uno localmente a un cuerpo. Si a *desagregaciones* nos referimos —y sobre todo durante los años de las restricciones pandémicas— las prácticas sexuales transpuestas al espacio virtual han tomado el camino del desplazamiento de los encuentros de cuerpo presente hacia el intercambio mediado por la palabra y la imagen: Los partners se cuentan lo que les gusta y lo ilustran usando las cámaras de sus teléfonos.

Es cierto que lo imaginario, lo escópico, lo invocante, la voz, —con la limitaciones del caso, porque falta lo corporal: tacto, aromas, sabores— pueden ser transmitidas y participar del intercambio reversible remoto-local. Pero el encuentro sexual es mucho más que un comercio regulado de estímulos especializados y diversamente afectados por mezclas pulsionales. Sin embargo, pareciera que la cultura se encamina hacia la ilusión de que se puede prescindir del cuerpo del otro. Desconociendo que —en algún punto— eso implica comenzar a prescindir del propio. A fines de los 90, en Second Life, uno de los primeros metaversos que se volvieron populares, era posible elegir el aspecto del avatar con el que se participaría y el sexo que se portaría. Lo particular era que éste

atributo, había que tomarlo de una batea, muy parecida a las que se ven en las mesas de saldos de las tiendas.

Es probable que puedan reconocerse cambios en la configuración del fantasma fundamental, como producto de su entrecruzamiento con la tecnología. Pero ¿qué ocurre con el goce, con la pulsión voyeur, con el retorno de las perversiones polimorfas en el sujeto que se ubica detrás de la pantalla ubicua para intentar *hacer como si* tuviera un encuentro sexual? Si la satisfacción sobre el cuerpo deviene autoerótica se vuelve al

camino de regreso hacia el narcisismo primario; al momento de la constitución subjetiva. El agravante es que estas ocurrencias se producen en un marco de dispersión de los anclajes a las legalidades que podrían poner modos de regulación al puro empuje a la satisfacción pulsional... y cuando ya ha habido constitución subjetiva.

¿Qué diques caen en esas prácticas? Parece lógico pensar que algo de la represión se levanta, pero ¿con qué consecuencias? Se puede pensar que en los espacios virtuales queda desactivada gran parte de la represión para el decir, dejando la vía libre a lo pulsional. Allí no se paga con el cuerpo de la misma manera que en la presencialidad. Sólo tenemos/somos un cuerpo. ¿El que sostiene la virtualidad es el mismo cuerpo de la presencialidad? En el espacio virtual queda disponibilizado el recurso de eliminar al otro, bloqueándolo. Esta eliminación, que está facilitada, porque consiste en un simple procedimiento digital, probablemente es vivida como un alivio ante lo inmanejable de la tensión que produce la alteridad. ¿No configura esto una huida? Si lo hace, ¿cómo queda afectada la construcción del carácter, la capacidad de renunciar a la satisfacción inmediata, de posponer, de hacer un rodeo que permita acceder a otra cosa que no la pura demanda pulsional. La cultura está hecha de eso, decía Freud. La impulsión que está detrás de estas respuestas suele nombrarse como *dopamina digital*. La dopamina es un neurotransmisor al que las neurociencias le atribuyen funciones relacionadas con las decisiones del individuo. ¿Corresponde hablar de un conjunto de disfuncionalidades? ¿O se trata de mutaciones culturales?

También importa señalar lo propicio de estos entornos para construir formas de impostura imaginaria, sea escondiéndose detrás de un avatar, eligiendo el sexo en una batea, o reduciendo la *presencia* sólo a la del semblante. Si esto es así, se trata de procesos desubjetivantes y por ello también es esperable un incremento de la violencia en las relaciones donde efectiva o imaginariamente se produzca el encuentro con el otro.

Colette Soler (1998) habla de discursos pantalla y del agujereamiento de esos discursos:

La multiplicación de las pesadillas en la modernidad (metafóricamente hablando) es un hecho que parece ser producido porque los discursos están perdiendo su consistencia.

Cuando hay un discurso consistente, lo que quiere decir un discurso que propone significaciones estables, compartidas más o menos por todos y que ordenan los lazos, los sujetos están protegidos de las irrupciones brutales, y están protegidos de los traumas.(Soler, 1998)

La pérdida de consistencia de los discursos, lleva de a poco a los sujetos a adoptar sentidos relacionados con el desamparo, porque falta el Otro. (...) aun el horror del Apocalipsis, tiene un sentido en el discurso que lo describe. Tiene el sentido de la venganza divina. Y entonces es un discurso en el cual el Otro existe. Y el verdadero trauma no puede aparecer cuando el otro existe.

16 de 21

Es cuando hay el agujero, que el sujeto se encuentra enfrente de un real sin sentido, y en este caso, sí encontramos la multiplicación del trauma. Es lo que pasa ahora, nos falta el Otro. Nos falta el Otro para hacer de barrera a los eventos traumáticos. (Soler, 1998)

¿Cómo vincular el desamparo con la captura imaginaria que opera entre la pantalla ubicua y el sujeto? Dessal (2022) señala que las redes sociales ahondan la soledad mucho más de lo que en apariencia vinculan a sus participantes,

Japón es la sociedad más envejecida del mundo, y la ruptura de los vínculos sociales y familiares (...) alcanza extremos patéticos. Muchos ancianos contratan empresas de actores que simulan ser parientes para celebrar un día de cumpleaños. Es una práctica que se ha naturalizado y ya no asombra a nadie. También los más pudientes adquieren un robot de compañía, con una apariencia humana asombrosa, capaz de interactuar como una persona. La robótica tiene en Japón un desarrollo que supera al de todos los demás países. (Dessal 2022)

Si la cuestión dilemática sobre la que gira la enseñanza de Lacan es la falta de proporción o de relación sexual que pueda inscribirse en tanto tal, ¿cómo impactan estos desplazamientos a partir de las prácticas mediadas por la tecnología, en esa disyunción fundante del sujeto que remite a la irreductible otredad?

Si el Otro ya no es el que porta un saber y guarda, respecto del sujeto, una relación de antecedencia constitutiva; sino el que puede alojar y procesar información en forma indefinida, recuperando el carácter divino que alguna vez tuvo la ubicuidad. Si el otro de la vecindad es solamente el que interrumpe los deseos de alguien. ¿No corona esa formulación el ideal neoliberal de que las personas pueden vivir solas, porque *la sociedad no existe*?

Reflexiones finales

Al cumplirse veinte años desde la publicación de su obra *Inteligencia colectiva*, Pierre Lévy (2004), filósofo e investigador de las ciberculturas y la inteligencia colectiva, de la Universidad de Ottawa, ofreció en una conferencia¹ algunos de los conceptos emergentes de sus investigaciones.

La transparencia es la nueva objetividad. Estamos ante una nueva 'revolución' respecto del procesamiento y análisis de los datos masivos. Debemos desarrollar el pensamiento crítico para hacer cada vez más transparente el origen de la información.

(...) La especie humana puede ser definida por su habilidad para manejar símbolos. Cada gran aumento en esta habilidad, trajo enormes cambios, económicos, sociales, políticos, religiosos, epistemológicos, educacionales, etc", explicó Lévy, para quien sólo hubo cuatro de estos grandes cambios: la escritura, el alfabeto, la imprenta, y, el cuarto cambio antropológico, la revolución digital actual.²

En aquella oportunidad señaló además, que tan pronto como la explosión digital empezó a configurarse como lo que sería, el interés de inversores y desarrolladores se dividió claramente en dos direcciones opuestas: quienes se orientaron hacia mecanismos capaces de hacer que la tecnología produjera más tecnología y por ende más negocios (en aquel momento la Big Data y hoy la Inteligencia Artificial); y quienes apuntaron hacia el mejoramiento de las formas culturales, de la transmisión, del pensar, del producir

¹Fundación OSDE el 16 de abril 2015, titulada "Veinte años de inteligencia colectiva".

²Nota de prensa de la época.

conocimiento; en la línea de los cuatro grandes cambios antropológicos mencionados: la escritura, el alfabeto, la imprenta y la revolución digital (Lévy, 2004). A lo largo de este trabajo se ha intentado recorrer y articular cómo influyeron en ese proceso la aparición de Internet primero, luego de las redes sociales y finalmente los dispositivos móviles, señalando cuáles y de qué modo algunas prácticas que se promueven desde una cultura de uso orientada hacia el mercado, resultan contrarias al desarrollo de la subjetividad,

desde la perspectiva del psicoanálisis. En ese sentido se postuló la existencia de una entidad nombrada como *fantasma digital* que opera actualmente como una capa adicionada al fantasma fundamental, caracterizado como un *efecto de reversión tecnológica* en las prácticas de producción de subjetividad.

Cuando algunas páginas atrás, se formuló la pregunta ¿Qué ha ocurrido al interior de la vida psíquica de un sujeto atravesado por la actualidad tecnológica?, una respuesta pertinente puede ser dada en términos de cómo se resolvió hasta ahora la tensión en la oposición *Inteligencia Artificial / Inteligencia Colectiva*.

Allí puede leerse que los desarrollos ligados a la primera quedan del lado del consumo de objetos, que es la propuesta del neoliberalismo; mientras lo colectivo, la asociatividad, la construcción de una cultura de lazos colaborativos, se ubica del lado de la producción de pensamiento crítico, en tanto se trata de prácticas a contracorriente del discurso Amo que se irradia.

La pandemia, como acontecimiento, analizada bajo este aspecto, mostró cómo la resolución de esta tensión se produjo por la vía de *acudir asistencialmente* a la situación de aislamiento con la provisión de objetos y servicios. Esto, en desmedro del diseño de prácticas colaborativas, que pudieran implementar modos menos des-subjetivantes, que indicar sólo el uso (salvaje) de dispositivos tecnológicos sociales en condiciones de aislamiento físico.

Resulta evidente que la implementación de tecnología durante la pandemia no estuvo apuntada a reorientar la subjetividad hacia el lazo colaborativo, que es el sentido más fecundo de su potencialidad. Tal cuestión, puede sintetizarse, en palabras de Barbero (2015), citando a Juan de Mairena: *Todo lo que sabemos, lo sabemos entre todos*.

Queda entonces para pensar cómo, desde las prácticas clínicas, desde las tareas educativas o desde cualquier abordaje del conocimiento disponible; se puede pensar con otro, aprendiendo a poner la tecnología de uso corriente al servicio de lo que lo que se hace. En sí mismo se trata de un aprendizaje reeducativo, que puede plantearse desde alguna vecindad con el psicoanálisis como técnica, en el sentido de partir del estado actual e ir descubriendo cómo hacerlo, armando redes referenciales de interlocuciones y aprendiendo a *hablar* para que el otro entienda lo que se pregunta o se pide.

O para decirlo en términos del lenguaje tecnológico: aprender a *reiniciar, navegar e interconectarse*.

Referencias

- Aouillé, S.; Bruno, P.; Chaumon, F.; Lérêts, G.; Plon, M.; Porge, E. (2013) *Manifiesto por el psicoanálisis*. S&P
- Alvarez Gómez, N. (2016): *El concepto de Hegemonía en Gramsci: Una propuesta para el análisis y la acción política* en Revista de Estudios Sociales Contemporáneos n° 15, IMESC-IDEHESI/Conicet, Universidad Nacional De Cuyo, 2016, pp 150-160

- Barbero, J. (2015) Conferencia: *Nuevos modos de construir conocimiento en el mundo digital*. Organización de Estados Iberoamericanos OEI.
[Disponible en https://youtu.be/tpxFQMOq_Lo]
- Barthes, R (1970): *Escribir la escritura*. En *El susurro del lenguaje, más allá de la palabra y la escritura*. Paidós.
- Bleichmar, S. (1999) Entre la producción de subjetividad y la constitución del psiquismo. En *Revista del Ateneo Psicoanalítico N° 2*, Buenos Aires.
- Bleichmar, S. (2010) *El desmantelamiento de la subjetividad. Estallido del yo*. Topía.
- Brey, A. (2009) *La Sociedad de la Ignorancia y otros ensayos*. ZeroFactory Castel, R.
- (2010) *El ascenso de las incertidumbres. Trabajo, protecciones, estatuto del individuo*. Fondo de Cultura Económica.
- Cataldo, H., & Faure, A. (2021). Velocidad, política e información. Una propuesta teórica. *Pléyade (Santiago)*, (27), 128-152.
<https://dx.doi.org/10.4067/S0719-36962021000100128>
- Clement, C. (1993) *Vida y leyendas de Jacques Lacan*. Anagrama.
- Corea, C., Lewkowicz, I. (2007) Entre la institución y la destitución, ¿qué es la infancia?. En *Pedagogía del aburrido. Escuelas destituidas, familias perplejas*. Paidós.
- Dessal, G. (2019) *Inconsciente 3.0. Lo que hacemos con las tecnologías y lo que las tecnologías hacen con nosotros*. Deldragon.
- Dessal, G. (2022) El manicomio global. <https://www.facebook.com/gustavo.dessal.18>
¡Una red social sin conexión a internet!
<https://www.facebook.com/gustavo.dessal.18/posts/1059767754950048>
- Dessal, G. (2023) El manicomio global.
<https://www.facebook.com/gustavo.dessal.18>. *Sobre la transformación del duelo*.
<https://www.facebook.com/gustavo.dessal.18/posts/1366288084298012>
- Freud, S.(1921): *Psicología de las masas y análisis del yo*. Amorrortu. Obras completas Tomo XVIII.
- Freud, S.(1923): *El yo y el ello*. Amorrortu. Obras completas Tomo XIX. Giberti, E.
- (1981) *Para una teoría de la prevención*. Primer Congreso Metropolitano de Psicología - APBA
- Grimblat, S. (2020) *Vigilar y alimentar. Un enfoque psicoanalítico sobre la desnutrición infantil y sus políticas*. Laborde Editor.
- Lacan, J. (2019) *Seminario 10.-* Paidós.
- Lacan, J. (2014) *Seminario 6.- El deseo y su interpretación*. Paidós. Lacan, J.
- (2008) *Seminario 14.- Versión Crítica*. Escuela Freudiana de Buenos Aires Lacan, J.
- (2008) *Escritos 1. 4. Función y campo de la palabra y del lenguaje en psicoanálisis.-* 2a ed. argentina. Siglo XXI.
- Lacan, J. (2006) *El triunfo de la religión: precedido de Discurso a los católicos.-* 1a ed. 2a reimp. Paidós.
- Lacan, J. (1993) *Radiofonía y Televisión. Parte quinta*. Anagrama.

- Levine, R; Weinberger,D.; Locke, C.; Searls, D. (1999) *Manifiesto del tren de las claves*. <http://www.cluetrain.com/>
- Lévi, P. (2004) *Inteligencia Colectiva. Por una antropología del ciberespacio*. Organización Panamericana de la Salud. [Disponible en <https://bit.ly/3R0BWum>]
- Olson, D. (1994) *El mundo sobre el papel*. Gedisa.
- Rodríguez Costa, L. (2023): *Los procesos de subjetivación en psicoanálisis. El*

psicoanálisis ante el apremio de una revolución paradigmática. Topía. Perlo, C.; Costa, L.; López Romorini, M.; De la Riestra, M. (2011) - *Aprendizaje organizacional y poder: jerarquía, heterarquía y redes*. Investigación en curso: Instituto Rosario de Investigación en Ciencias de la Educación (Irice) – Conicet – UNR, Rosario, Argentina.

OAI:rephip.unr.edu.ar:2133/3866

[<https://core.ac.uk/download/pdf/61702076.pdf>]

Sibilia, P (2012) *¿Redes o paredes?: la escuela en tiempos de dispersión*. Tinta fresca.

Soler, C. (1998) *El trauma*. Conferencia pronunciada en el Hospital Álvarez, el 15 de diciembre de 1998.

Virilio, P (1999): *La bomba informática*. Cátedra.

Volnovich, J. (2011) *Conectados ¿en soledad?* Revista Imago Agenda 151.

Daniel Krichman Hernández

Legajo: K 5056/3