

DOSSIER ENAPOL EL IMPERIO DE LAS IMÁGENES

La soledad de los objetos [*]

Gerardo Battista

“Llegaremos a estar animados nosotros mismos por esos *gadgets*”. [1]

En este trabajo propongo ubicar qué estatuto tiene la soledad contemporánea. Para ello, indagaré las incidencias en los adolescentes del empuje de la tendencia de la ciencia y de la técnica en el uso y consumo de aparatos tecnológicos que permiten el acceso a redes sociales, difunden música e imágenes.

Exhibicionismo de lo privado

G. Duby en *Historia de la vida privada* ubica que la evolución de la familia conllevaba la pérdida de funciones públicas para sólo mantener las privadas en la era victoriana. El autor habla de una privatización de la familia en aquella época. A fines de la década del '20, toda la familia se reunía frente a la radio. La aparición de los auriculares en la década del '60 fue una respuesta a la demanda de privacidad dentro de lo privado de lo familiar. Es por esto que el uso de los auriculares estaba al servicio de producir cierta separación de lo familiar, en su uso no se borraba la diferencia entre lo público y lo privado, sino de hecho instauraba un desdoblamiento de la vida privada: dentro de la vida privada de la familia se erige una vida privada individual, ésta última promovía el lazo social.

La tendencia actual promueve un uso y un consumo de la tecnología musical en los adolescentes que da a ver dos modalidades contemporáneas en que se puede poner en forma la soledad: algunos se despojan de los auriculares para gozar escuchando música en altavoz en los transportes públicos. Otros se los dejan puestos, deambulan con su aparato como si en los espacios públicos no hubiese nadie.

Ambos usos del objeto no implican una apertura al otro sino un exhibicionismo de lo privado en lo público, desdibujando el borde que antaño los separaba provocando una trasmutación: el afuera y el adentro se impregnan dando cuenta de la disolución del Otro. Índice de que “la mirada está castrada de su poder de avergonzar”. [2]

Estos aparatos que conectan a las redes sociales, difunden imágenes y música que hace bailar, que hace dormir, que hace soñar, están hechos para escondernos lo más real que hay en la voz, a lo cual se acerca la psicosis. La voz, en el fondo, es silenciosa y manda. Estos pequeños aparatos que tienen tanto éxito son un concentrado del superyó. Este mundo que acompaña por todas partes al sujeto contiene en su centro un punto de inmundado. La voz moviliza al sujeto en nombre del gozar, hasta el agotamiento, advierte Eric Laurent en “Los objetos a”.

El avasallamiento de la permisividad irrestricta deja afectados a estos jóvenes en una soledad silenciada por el aturdimiento obsceno, en tanto queda fuera de escena “el bien común de la masa” por el sobredimensionamiento del narcisismo de las pequeñas diferencias.

¿Fin del juego?

El primer videojuego comercial llamado Pong surge en los '80 en California. Los videojuegos fueron evolucionando hasta llegar a sofisticadas máquinas cercanas a la realidad virtual. En 1993 surge la verdadera revolución de los juegos

en red con la creación de la World Wide Web. Los videojuegos en red son jugados vía internet, independientemente de la plataforma, por los jóvenes con sus amigos o con anónimos usuarios del planeta. Mayormente, el participar de estos juegos implica estar conectados varias horas diarias, o en caso contrario, se interrumpe el juego. Otra característica del empuje a la conectividad es que el usuario aunque pierda siempre puede seguir jugando desde el mismo lugar, sin tener que empezar de nuevo. Esta tendencia busca que los jóvenes no se muevan de sus pantallas, constituyéndolos en prisioneros posmodernos del imperativo superyoico: "Jugá sin parar". Todos solos en sus cuartos aunque no siempre sin otros del otro lado.

Me interesa destacar de la serie televisiva estadounidense *South Park* un episodio llamado "Hologramas felices", donde muestra que el avance tecnológico provocó una nueva mutación: el goce pasa por la imagen. Todos los integrantes de la familia de Kyle Broflovski están alienados en la web cada uno con su aparato. Kyle, ante dicho contexto, decide escribir un *tweet*: "Mientras más conectados estamos, más solo nos sentimos" y busca ser tendencia en la web para salvar la sala de estar en donde antaño se reunía junto a su familia frente al televisor. Otra secuencia del mismo episodio, nos muestra otro ejemplo de soledad contemporánea: Keil no entiende porqué su hermano menor, Ike, y sus amigos prefieren estar cada uno frente a una pantalla mirando a un *youtuber* famoso jugar y relatar su videojuego en la web en vez de jugar entre ellos. Ante su insistencia, Ike le grita: "Abuelo!", debido a que la tendencia actual no es ya jugar sino mirar cómo otro lo hace. El empuje de la época fomenta cada vez más la conectividad a condición de desconectarse del otro.

Comunidad de goces

A principios del siglo XXI, los aparatos interconectados mediante redes digitales de alcance global se han convertidos en inesperados medios de comunicación.

Una red social es un medio de comunicación social que se centra en establecer un contacto con otras personas por medio de internet. Una de las redes sociales más usadas actualmente por los jóvenes es Tinder, donde se presenta al usuario imágenes de candidatas/os cercanos a su ubicación espacial. Si es de su agrado, se clickea la imagen y de haber coincidencia pasan a una sesión de intercambio privado. Tinder selecciona los candidatos a partir del perfil del usuario automáticamente de la biografía de su Facebook.

De lo dicho, puedo plantear tres modalidades de uso de esta red social que puede vascular entre el lazo o la soledad:

- Algunos jóvenes se sirven de la red para, contingencia mediante, propiciar posibles encuentros con el Otro sexo.
- Aquellos que fomentan encuentros sin sorpresas a través de elecciones comandadas por una modalidad autística y autoerótica.
- Los que se enamoran virtualmente por meses de alguien que se encuentra del otro lado de la pantalla. El impedimento de un posible encuentro estaría, ilusoriamente sostenido, en aquello que pareciera fomentarlo: el medio mismo, la pantalla. Se podría pensar, en estos casos, una vuelta al amor cortés en las relaciones virtuales como respuesta contemporánea a la no-relación sexual. Una forma de darle consistencia a la relación sexual sustrayendo el cuerpo de la escena. De esta manera, encarnan la relación sexual con la ausencia de la relación carnal. Es decir, sin pasar por el Otro, dando cuenta de un autoerotismo a ultranza.

Algunas consideraciones

Podría decir que estas presentaciones nos muestran el efecto de la tendencia de las tecnociencias: la soledad generalizada. La cual, se presenta como una nueva patología de nuestra época. Se diferencia de un síntoma moral, en tanto no cuestiona al amo al modo de los síntomas de Dora en la época victoriana, más bien lo homologa, en tanto la proliferación del imperativo superyoico sin regulación del S1 conlleva la ruptura del lazo social. En la actualidad, los jóvenes no hacen masa sino conforman un conglomerado, uno por uno en su soledad.

Para abordar dicha cuestión pondré en tensión la soledad de las neurosis del NP y la soledad producto de los objetos de la Técnica.

La soledad del neurótico en verdad oculta lo acompañado que está por el objeto del fantasma, allí el *partenaire* tiene un papel asignado, por lo cual el sujeto goza autísticamente en o con su cuerpo, es decir acá la soledad es inherente al goce fantasmático, y, en tanto tal, tiene relación al Otro.

Podemos decir que una vertiente de la soledad en la adolescencia es efecto del despertar del sueño de la infancia. Despertar que concierne a lo real en juego en la pubertad en tanto irrupción del goce en el cuerpo.

Otra vertiente, “en algunos casos la soledad del goce abandona todo fetichismo y puede llevar al extremo de una insubordinación al servicio sexual. De un goce que rechaza lo sexual en tanto tal y por lo tanto al Otro en todas sus versiones”. [3] La toxicomanía permite ubicar la perspectiva solitaria y extrema que termina siendo mortífera. Esto mismo podemos extrapolarlo al consumo, en cuanto tal, y al de los *gadgets* en particular.

El emplazamiento de la técnica es transformar el objeto del sujeto, lo singular, en una mercancía. Estos objetos fetichizados que la misma ciencia producen sirven para encarnar los objetos de goce del sujeto, cuya función es la de realizar el plus de goce con lo que tiende a suturar la pérdida estructural prescindiendo del Otro. Es en este punto preciso, donde para el psicoanálisis el síntoma es una respuesta del *parletre* ante un real, las tecnociencias ofrecen sus *gadgets* a los jóvenes como respuesta ante la no-relación. Por ello, en esta época no hay resistencia al encuentro del sujeto con el objeto que colma la hiancia y éste es un círculo donde el consumidor es consumido cuando se encuentra encausado por estos objetos de goce. Por ello, podemos ubicar que ciertos usos de los *gadgets* tienen como efecto una soledad cuya modalidad de satisfacción autoerótica y pulsional tiende a que los jóvenes se desconecten del Otro. Tal como lo podemos constatar en los fenómenos trabajados, donde impera una satisfacción autística exacerbada.

Estos aparatos que propagan las redes sociales, las imágenes y música están hechos para esconder y, a la vez, designar lo más real de la mirada y la voz.

Por un lado, estos *gadgets* ofician de pantalla ante la voz y la mirada. Constituyen una respuesta ante la no complementariedad de los sexos: cada uno con su *gadgets* en el bolsillo. Por ello, es difícil soltarlos ya que lo que desespera es el vaciado de *gadgets*, “el vacío pleno de la soledad globalizada es lo que conmueve al hacer sentir el fracaso de lo real, una vez removidos los semblantes”. [4]

Por otro lado, la tendencia muestra como estos aparatos tecnológicos portan un goce que elude la palabra y la dirección al otro. La palabra “hablar” cobra un nuevo significado en el siglo XXI, hablar es chatear. Hemos dejado de emitir palabras para transformarlas en una escritura reducida a signos: escribimos con emoticones, es decir, imágenes que fomentan el mutismo. Lo que caracteriza la revolución digital es que lo simbólico queda puesto al servicio de la imagen. En este sentido, la esquizia que separa el ojo de la mirada, así como la palabra de la voz, ¿se ha trastocado?

“El panóptico de la industria del espectáculo (...) ofrece no sólo las satisfacciones de un narcisismo de la imagen multiplicada, sino las satisfacciones pulsionales del exhibicionismo temporal. Nos recuerdan que bajo el narcisismo fálico de la imagen, ronda la satisfacción pulsional”. [5]

Hay en nuestro mundo de hoy una dificultad suplementaria para los adolescentes desde que esa función del padre aparece más degradada que antes. Esto se debe a que la función paterna en el mundo está trastocada. El sujeto del discurso capitalista es un sujeto sin reparos, sin señales o marcas del S1 para identificarse y orientarse. En ese sentido, frente a este autismo que promueve el capitalismo hermanado con la ciencia que empuja a un autoabastecimiento solitario, avergonzar al sujeto sería un esfuerzo por restituir la instancia del significante amo, ya que el discurso del amo es el discurso del inconsciente. Y esta sería una vertiente que podría tomar el psicoanálisis. [6]

Lacan nos aventura una precisa orientación ante un mundo que promueve que la pulsión puede seguir su trayectoria sin que algo del síntoma le haga obstáculo. Por ello, al proponer objetos virtuales para la satisfacción pulsional, tiene como consecuencia una tendencia a desconectarse del Otro, lo cual define la soledad de nuestra contemporaneidad. El psicoanálisis es un síntoma... el sentido del síntoma es lo real, lo real en tanto se pone en cruz para impedir que las cosas anden (...) de manera satisfactoria (...) para el amo. [7] Por ello, un análisis propicia a que lo íntimo sea un lugar en donde un sujeto pueda poner en cuestión lo que hace enigma y que revela lo que no es transparente para sí, es

decir, que encuentre un significante propio que lo oriente a hacer vivible su goce singular y ordene su existencia en una época marcada por la inconsistencia del Otro.

NOTAS

* Trabajo producto del grupo de investigación de la Conversación: "La soledad globalizada de niños y adolescentes", coordinado por Alejandro Daumas.

1. Lacan, J., "La tercera", *Intervenciones y textos 2*, Manantial, Bs. As., 1991, p 107
2. Miller, J.-A., "Notas sobre la vergüenza", *Mediodicho 26*, EOL, Córdoba.
3. Naparstek, F., "Soledad", *Un real para el siglo XXI*, Grama, Bs. As., 2014, p. 351.
4. Sinatra, E., *¿Todo sobre la droga?*, Grama, Bs. As., 2010, pp. 147-8.
5. Laurent, E., "Los objetos a", Conferencia dictada en la Biblioteca nacional, 2008, inédita.
6. Torres, M., "La ética de la vergüenza", *Enlaces 8*, Grama, Bs. As., 2004.
7. Lacan, J., *op. cit.*, p. 84.