

CONGRESO ARGENTINO ROSARIO 2010

PODER LOCURA CULTURA

PANEL FORO INAUGURAL

VIOLENCIA COTIDIANA ANOMIA Y ALIENACION

Julia Braun

1

La precariedad y la exclusión social imperantes en grandes sectores de la humanidad son condiciones que cuestionan la política y la economía. El problema tampoco es ajeno al desafío teórico-clínico del psicoanálisis actual, sobre lo que mucho se ha escrito.

El foco en lo social ha producido en el psicoanálisis contemporáneo un cambio de énfasis, desde el interés centrado en la patología del paciente al análisis de la situación y la relación.

La subjetividad se ha constituido en un nuevo objeto de estudio que no puede considerarse en una dimensión pre o extra socio-histórica.

Los modos de subjetivación se corresponden con las formas que asume el *poder*, del que escapa un resto no disciplinado que es generador de *malestar* pero también fuente de *creatividad*, que tiende a producir transformaciones y a cambiar lo instituido.

Yo quisiera centrarme hoy en una forma particular de “violencia cotidiana, anomia y alienación” que padece un sector de la población que podríamos considerar “incluido social” que goza y sufre la tiranía de la teleinformática y la biotecnología; y sus consecuencias: el acoso y la exigencia de la actualización tecnológica permanente.

Me servirán de guía para esta presentación las ideas de la antropóloga y comunicadora Paula Sibia, que encara la interesante problemática de la interpenetración entre los cuerpos y la tecnociencia en su libro: “El hombre postorgánico/ Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales”.

Sibia dice en su prólogo: “En la actual sociedad de la información, la fusión entre el hombre y la técnica parece profundizarse....” y agrega más adelante: “el cuerpo humano, en su anticuada configuración biológica, se estaría volviendo obsoleto. Intimidados (y seducidos) por las presiones de

un medio ambiente amalgamado con el artificio (tecnológico) el imperativo interiorizado es lograr un *upgrade*”.

El humano es el único ser capaz de planificar su propio devenir dentro de los límites marcados por su naturaleza, la vida y la muerte, las condiciones sociales, la ética y sus valores. Sin embargo en estos tiempos los límites naturales del cuerpo humano son considerados por algunos, “errores” de la naturaleza.

Hoy se cuenta con una oferta biotecnológica que posibilita intervenciones que prometen una expansión sin límite, capaces de modificar rasgos distintivos de la condición humana, en el intento de ejercer un control total sobre la vida.

Para ejemplificar estas ideas me serviré de dos fenómenos de la cultura que han ocurrido en estos últimos meses: el filme Avatar y la serie Millennium. El primero es un fenómeno cinematográfico, el segundo un fenómeno editorial con su versión cinematográfica. Ambos constituyen éxitos mundialmente extendidos, sustentados por un enorme emprendimiento comercial que ha logrado una respuesta masiva de fascinación mucho más extensa en número que los habituales aficionados a estos géneros.

El fenómeno nos cuestiona como analistas y nos desafía a desentrañar sus causas.

Como primera aproximación podríamos admitir que los creadores de ambas producciones supieron dar vida respectivamente a un héroe y a una heroína representativos de un determinado sector social de la época.

Avatar, el título polisémico de la película significa en su uso corriente vicisitud; otra acepción correspondiente a la religión hindú es la encarnación terrestre de una deidad; y para el vocabulario de la ciencia moderna es el nombre de un dispositivo y el método que posibilita el cambio operacional de un sistema electrónico que también se aplica al campo biológico.

La película fue concebida como entretenimiento tanto para adultos como para niños y adolescentes que se sienten igualmente atraídos por la superproducción.

En el filme, la mente de los Na’vi, una suerte de humanoides primates, habitantes de Pandora, es controlada a distancia por un humano mediante un avatar. El resultado es una creación genética, un híbrido de humano y extraterrestre que va a ser utilizado para un proyecto diseñado para ejecutarse en el siglo XXII. La empresa privada que va a realizarlo tiene como objetivo la explotación en Pandora de un mineral muy cotizado que debería resolver el problema que se va a plantear en la tierra debido al

previsto agotamiento de las reservas de combustible. La misión es comandada por un personaje brutal, un infante de marine norteamericano, e integrada por un grupo de científicos que utilizan a Jake, el héroe de la película. Jake con un avatar insertado en su cerebro emite las órdenes que van a controlar la voluntad de los Na'vi.

El filme es un despliegue deslumbrante en tres dimensiones (3D), de personajes humanos, humanoides y seres fantásticos animales alados y terrestres, paisajes maravillosos, monstruosas armas de guerra, enfrentados en una feroz lucha a muerte, que se resuelve en una profunda historia de amor entre Jake, el héroe terrestre y Neytiri la heroína Na'vi. Enfrentado a la disyuntiva amorosa Jake opta por no volver a la tierra y unirse a los Na'vi en Pandora, donde impera el amor místico, la hermandad, la solidaridad y la paz. Entregado al amor se integra a los rituales de los Na'vi que se realizan bajo la protección del Árbol del Alma, debajo del cual se encuentra precisamente el preciado mineral codiciado por los humanos. El filme plantea la guerra que se desencadena entre los terráneos explotadores contra los extraterráneos adoradores de la naturaleza y la biodiversidad.

La saga Millennium, es una novela negra-policial.

Lisbeth Sandler, la turbulenta heroína, es la cara particular de un nuevo feminismo. Su aspecto condensa los rasgos de tribus urbanas, dueña de insólitas cualidades; es inteligente, atractiva, mordaz, auténtica, fría y calculadora. Una experimentada investigadora privada extravagante, incontrolable por su destreza informática, que ha optado vivir en el universo cibernético. Ella se erige como una temible luchadora contra todo tipo de crímenes e injusticias sociales, sobre todo las de género.

Por estas condiciones Lisbeth es contratada para investigar y descubrir las ocultas conexiones que existen entre un poderoso empresario y el poder político de la ultraderecha en Suecia. Millennium contiene altas dosis de acción, violencia de género, tráfico de drogas y de personas y encara la corrupción de las clases altas y las estafas financieras.

Lisbeth se introduce en el ciberimperio de su perseguido, navegando por más de quince horas diarias con su computadora, aislada durante cuatro semanas en su departamento hasta descubrir la vinculación del empresario más rico y prestigioso de Suecia con la mafia internacional. Con su extraordinaria habilidad de hacker logra destapar una estafa descomunal que abarca tráfico de armas, lavado de dinero del narcotráfico, prostitución, tráfico de niños, etc. Se introduce con su computadora en los registros de millonarias cuentas bancarias clandestinas y transfiere a una cuenta personal inidentificable la fortuna del “destacado” empresario.

Multiplicando sus capacidades humanas valiéndose de instrumentos cibernéticos, Lisbeth y Jake, llevan a cabo empresas descomunales.

Ambas creaciones despliegan una ética y una nueva mística de la naturaleza fusionada a la tecnología.

Tanto Larsson el autor de Millennium, como Cameron con Avatar, denuncian una sociedad abusiva y perversa, planteando en sus respectivas creaciones cuestiones políticas, éticas y estéticas. Cada uno de ellos se vale de protagonistas cuya intensidad proviene de la hibridación orgánico-tecnológica. Jake mediante un avatar, Lisbeth mediante la computadora, se transforman en seres poseedores de superpoderes extraordinarios. Ambos personajes son defensores de causas justas: la naturaleza y la ética.

Ambos autores ofrecen claves significativas del pasado de sus personajes. Jake es un veterano de guerra parapléjico que vive hibernado, que a cambio de la promesa de recuperar su cuerpo acepta la oferta de unirse como mercenario a la misión de invadir Pandora, reemplazando a su hermano mellizo que acaba de morir y que había sido elegido antes que él para ocupar ese lugar.

Vale la pena señalar que Cameron en estos momentos, es celebrado en los Estados Unidos, como líder de grupos ecologistas.

Lisbeth es una muchacha antisocial, bisexual, violenta y trastornada producto de una infancia turbulenta, que ejerció la prostitución en los barrios bajos de Estocolmo y se siente una extraterrestre entre la gente. Se supone que padecía la enfermedad de Asperger, una asociación de superdotada y autista. Hija de un padre golpeador, nunca abandonó el odio hacia él y guarda una profunda desconfianza contra el género humano del que decidió vengarse.

El cine ya había proporcionado un ícono invaluable de la era de la industrialización: Charles Chaplin en Tiempos Modernos, el hombre-engranaje, autómata, robot que remeda y contrasta la ternura de Carlitos de su época muda. Hoy los íconos contemporáneos de Avatar y Millennium son seres conformados en términos informáticos. Héroes cibernéticos representantes de sueños de autocreación tan fascinantes como aterradores ¿Cómo entendemos estas expresiones de la cultura que cautivan a millones de seres humanos generando una respuesta masiva de tal magnitud? ¿Podríamos pensar que constituyen nuevos modelos de identificación?

Dice Sibilía en su libro: “parecen resucitar las ambiciones eugenésicas de la primera mitad del siglo XX. Pero esta vez las viejas fantasías están más cerca de hacerse posibles, suscitando tanto reacciones de euforia y celebración como de descontento y rechazo”. Lo que ha variado es la forma de alcanzarlo, desde el nazismo y las políticas que apuntaban a la “higiene racial”, a las posibilidades de la biotecnología cuyo producto Sibilía llama, el hombre postorgánico.

Cuerpos formateados, pertenecer a un “banco de datos”, redes, ser poseedor de códigos de acceso, chips sub-cutáneos o insertados en el cerebro son nuevos modos identitarios.

Mientras escribía estas líneas llegó a mis manos un artículo de Pablo Capanna sobre el “Transhumanismo”: “un movimiento que proclama con pretensiones filosóficas, o por lo menos ideológicas, el inminente reemplazo de nuestro precario protoplasma por materiales mas durables...” No entraremos en estas disquisiciones situadas entre un aggiornamento de la ciencia ficción basada en los adelantos de la ciencia y una nueva fantasía eugenésica. Ambición ésta última desacreditada ya por su asociación con el nazismo.

Alessandro Baricco señala que la pantalla de la computadora, el teléfono celular y la televisión funcionan como prótesis tecnológicas generando sujetos que puestos a elegir, prefieren vivir dentro del mundo cibernético a tomarse la insufrible molestia de convivir con otro humano. Quien vive, trabaja y juega con la pantalla no se siente obligado a entender o aceptar reglas de convivencia entre personas.

Demandados por nuevas formas de padecimiento relacionados con cambios sociales, culturales, políticos, tecnológicos que proponen “nuevas lógicas” del lazo social, los psicoanalistas nos vimos impulsados a reconocer mayor complejidad de factores que constituyen, inciden y dan sentido al sufrimiento humano. Se ha incorporado la noción de “dolor social” y se ha profundizado y extendido la comprensión de las patologías del narcisismo, de “lo negativo” y el vacío.

Green dice en su texto “Ideas directrices para un psicoanálisis contemporáneo” publicado en el 2003: “el mundo actual no incita ni al conocimiento de sí, ni al abordaje de los conflictos internos, ni al análisis del inconciente. En el mejor de los casos los hechos de este orden son recibidos con indiferencia y en el peor, se los niega o se prefiere dar otras explicaciones más mecanicistas”.

La angustia difusa, el vacío psíquico y la desesperanza, las llamadas patologías de déficit intentan resolverse por vía de la expansión de la

psicofarmacología y su uso abusivo. Avanzando hacia el tercer milenio se insinúa una nueva modalidad: el relleno del vacío con la “complementación protésica”.

En el mundo de la infancia Julio Moreno plantea que ya no puede sostenerse la suposición de niños y adultos que las preguntas de los niños tienen sus repuestas en la mente de los adultos. En muchos casos, los niños, mucho mas avezados en su conocimiento informático, son los que enseñan a los grandes. Los juguetes preferidos son los que usan la tecnología del futuro: seres clonados que se transmutan, (transpoting), Pókemon que esgrimen todo tipo de poderes, naves espaciales, rayos láser, Play Station. Personajes virtuales y animés que colocan en apuros tanto a padres como a los analistas.

En nuestro quehacer clínico contemporáneo nos enfrentamos por el momento con aspectos parciales de esta problemática compleja. ¿Pero contamos con las herramientas necesarias para encarar las alienaciones producto de la cantidad de tiempo y la intensidad del uso de pantallas de todo tipo? ¿Entendemos con profundidad psicoanalítica los fenómenos de erotismo y la sexualidad virtual? ¿Cómo manejamos la omnipotencia que permite y confirma la parafernalia cibernética? ¿Que implicancias tienen los análisis a distancia mediante medios electrónicos? ¿En la práctica diaria pedimos a nuestros pacientes, como se hace en las salas de espectáculos, que tengan a bien apagar sus celulares y otros elementos electrónicos antes de comenzar la sesión-espectáculo? Y así podríamos seguir con una larga lista de interrogaciones.

(en este Congreso se debatirán estos y otros temas)

* * * *

Cada cultura posibilita nuevas formas de ser en el mundo y también nuevos mundos para habitar. El hombre de la antigüedad se debía y refería a Dios de quien recibía y a quien debía todos sus dones. El hombre del renacimiento debía perfeccionar su pensamiento para elevar su propio espíritu. El hombre de la modernidad moldeado por la moral victoriana por un lado, sujetado en su cuerpo como diría Merleau Ponty por el otro, es demandado desde lo social a incrementar su eficiencia para constituirse en una fuerza de trabajo más productiva.

Entrada en escena la biotecnología, el hombre encuentra en los dispositivos que le permiten superar su cuerpo una forma posible de dominar su angustia. La vida, ese objeto político como dice Foucault, se esfuerza en rebelarse contra las fuerzas que intentan sujetarla.

Cierto modo de plantear el problema del hombre actual que evita el reconocimiento del cambio de las subjetividades, contiene el riesgo de considerar que se trata siempre de los “mismos sujetos” cuando estamos en presencia de “nuevos sujetos”. ¿O acaso podemos admitir que es el mismo conflicto el del hombre de la modernidad, el de la posmodernidad y el del hombre postorgánico? Seguramente no.

En nuestro universo encontramos aquellos que se refugian y permanecen alienados en la cibercultura para llenar el vacío de espíritu que no encuentra respuesta en el mundo real. Están los seres de ficción de Avatar y de Millenium, los superhombres del futuro.

Está el sabio, Stephen Hawking que en su condición de incapacitado físico extremo frente a la disyuntiva que le planteó la ciencia médica: vivir el resto de su vida conectado a una máquina o desconectar el respirador mecánico y morir, afirmó: “no puedo permitirme estar discapacitado de espíritu a la vez que físicamente” y optó por vivir. No se rindió a la demanda del Papa Juan Pablo II que le pidió que no estudie el origen del universo puesto que sólo le compete a Dios. Y decidió aceptar el soporte de la biotecnología para poder cumplir su elevado designio: “intento comprender el universo a partir de bases científicas”.

Es probable que todavía no tengamos como psicoanalistas la posibilidad de dar respuesta al interrogante sobre lo que nos depara este inmenso giro de la tecnociencia transmutadora de cuerpos, valores, ideales y consignas sociales. Nos espera un largo y arduo trabajo que la ciencia ficción y las creaciones de anticipación avizoran cuando presentan pistas sobre futuros posibles.

* * * *

Avatar (2009) 20th. película escrita, producida y dirigida por James Cameron, 20th. Century Fox

Capanna, P. (2009) *Conspiraciones*, Ed. De La Flor, Buenos Aires

Green, A. (2005) *Ideas directrices para un psicoanálisis contemporáneo/ Desconocimiento y reconocimiento del inconciente*, Ed. Amorrortu, Buenos Aires

Howkinks, S. (2002) *El universo en una cáscara de nuez*, Ed. Crítica Buenos Aires

Larsson, S. (2009) (*Trilogía*) I- *Los hombres que no amaban a las mujeres*, II- *La chica que soñaba con una cerilla y un bidón de gasolina*, III- *La reina en el palacio de las corrientes de aire*, Ed. Planeta, Buenos Aires

Moreno, J. (2002) *Ser humano/ La inconsistencia, los vínculos, la crianza*, Ed. Del Zorzal, Buenos Aires

Sibilia, P. (2009) *El hombre postorgánico/ Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*, Ed. Fondo de Cultura, Buenos Aires

