

# POIÉSIS

ISSN 1692-0945

Revista electrónica de Psicología Social  
FUNLAM

## PANTALLA GLOBAL, REDES VIRTUALES Y SUBJETIVIDAD: REFLEXIONES PARA UN TEMA DE ESTUDIO

**John James Gómez G.**

Psicoanalista, Magíster en Sociología

Investigador del Grupo Estéticas Urbanas y Socialidades

Facultad de Psicología, Universidad de San Buenaventura, Cali.

Miembro del Colectivo de Análisis Lacaniano (CANAL)

[jomesgo@hotmail.com](mailto:jomesgo@hotmail.com)

### RESUMEN

Este artículo presenta reflexiones alrededor de las implicaciones de la era del ciberespacio en la cultura y la subjetividad en función de la aproximación a un tema de estudio. Se enfatizan las preguntas por las posiciones del sujeto frente a la ilusión de comunidad en la virtualidad, a la aparente atemporalidad en el mundo de la *pantalla global*, y a la *extimidad* en las redes sociales virtuales.

*Los objetos que nos rodean (los ipods, las computadoras, los celulares), están presentes en la constitución de la vida como tal: ayudan a aumentar el recuerdo, tienen poder para la imaginación del placer. Todos los aparatos técnicos se enchufan al cuerpo, las pantallas nos rodean, el iphone es un objeto de deseo, Second Life, reclama nuestra participación. Estos nuevos dispositivos llevan a una desrealización de la vida. Pero por ejemplo, los blogs, ¿No plantean la posibilidad de que cada persona pueda trasvolar su propia subjetividad a un ámbito colectivo? La tarea del psicoanálisis es llamar la atención sobre las mentiras de la civilización.” (Laurent, 2010: 14-15).*

El siglo XX deslumbró al mundo con la velocidad a la que los descubrimientos científicos aplicados a la tecnología, transformaron en importante medida la manera de pensar y habitar el mundo. Las computadoras, que en principio contaban con tamaños colosales, se convirtieron rápidamente en aparatos portables destacados por dos características fundamentales: servir de prótesis funcional del cerebro humano y permitir de medio de conexión con el “mundo entero” a partir de la internet.

Esto ha implicado significativas variaciones, por un lado, en las categorías de tiempo y espacio y, por otro, en la manera en que los sujetos establecen y conciben el lazo humano.

El espacio, otrora definido por condiciones físicas representables en metáforas de la realidad (planos o mapas), determinaba una diacronía en el tiempo con el que se enmarcaban las relaciones humanas. Una carta, escrita en una hoja de papel en la que reposaban las letras que un amado escribía a su musa, requería de un tiempo importante para llegar a su destinataria luego de haber recorrido ciudades enteras, e incluso, haberse desplazado desde un continente hasta otro. Así, el desplazamiento por un espacio físico señalaba la marca diacrónica característica del tiempo, bien fuesen las agujas del reloj desplazándose sobre la pantalla, o la mencionada carta recorriendo el mundo. Sin embargo, el avance tecnológico generó una definición alternativa a esa diacronía del tiempo y marcó el inicio del llamado *tiempo real*, que se caracteriza por el movimiento y el intercambio sin necesidad del desplazamiento en el espacio físico, pues se soporta en una nueva forma de espacio, a saber, *el ciberespacio*. En el marco del ciberespacio, los e-mails permiten que una carta solo requiera de pocos segundos para llegar a su destinatario, pero también, los sujetos pueden hablar (chatear) escribiéndose a través de ventanas de mensajería instantánea y, como si fuera poco, la incorporación de las *cámaras web* y micrófonos integrados, permitieron además las conversaciones cara a cara, mediadas, claro está, por la pantalla. De igual manera, un sujeto puede, gracias al ciberespacio, desplazarse de un continente a otro, ingresar al Museo Louvre en París u observar la gran Muralla China, todo esto sin moverse de la silla de su residencia. Movimiento sin desplazamiento, parecía ser la tierra prometida de la nueva era ciberespacial, y si alguna vez el hombre soñó con viajar a la velocidad del pensamiento, internet, es de seguro lo más parecido a la realización de ese sueño.

Ahora bien, si la televisión era una pantalla que permitía observar el mundo de manera pasiva, la internet por su parte, oferta la interactividad continua, es decir, la participación en el mundo por medio de las acciones e intercambios humanos acontecidos a través de las pantallas del ciberespacio, esas ventanas mágicas en las que los hechos que ocurren tienen tanto valor y efecto como lo que pasa en el espacio físico; prueba de ello son las

transacciones electrónicas millonarias que definen el futuro de grandes compañías. Así pues “en menos de medio siglo hemos pasado de la pantalla espectáculo a la pantalla comunicación, de la unipantalla a la omnipantalla.” (Lipovetsky; 2009: 10). Esa omnipantalla o también pantalla global (Lipovetsky; 2010), marcó el cambio de una posición pasiva a una posición *interactiva*, con lo que fue evidente el paso de las computadoras como versiones digitales de la máquina de escribir y prótesis memorísticas, a simuladores virtuales del mundo humano, cuestiones que implican de manera inevitable transformaciones en la sociedad, la cultura y los sujetos.

Durante la Edad Media, la intimidad y la soledad eran totalmente atípicas e incluso tachables, pues las relaciones humanas se caracterizaban por los sucesos en comunidad, así que la vida transcurría ante la mirada pública. Pero, poco a poco ocurrió que, “en oposición a los hostiles protocolos de la vida pública, el hogar se fue transformando en el territorio de la autenticidad y la verdad: un refugio donde el yo se sentía resguardado, donde estaba permitido ser uno mismo. La soledad que en la Edad Media había sido un estado inusual y no necesariamente apetecible, se convirtió en un verdadero objeto de deseo.” (Sibilia, 2008: 74). Señala Sibilia que, fruto de esta época de inserción del sujeto en la intimidad, surgieron los diarios íntimos y la lectura solitaria de las novelas como formas de auto-observación y autoconstrucción de la subjetividad. La introspección y la retrospección se convirtieron en cuestión fundamental de ser y estar en el mundo, situación a la que Sibilia atribuye, no sólo la eficacia del ejercicio del poder basado en la individualidad, sino también el surgimiento y acogimiento del psicoanálisis entre la clase burguesa. Una época que parecía gozar de mayor estabilidad, riqueza y fertilidad, ligadas a la búsqueda del autoconocimiento, según comenta también la autora. Luego de esa época de auge de la introspección y la intimidad, deviene entonces el paso a formas ambiguas de eso íntimo, puesto ahora en el escenario de los *blogs* y *fotologs* en internet, constituyéndose lo que la autora en mención denomina como diarios éxtimos.<sup>1</sup> Si otrora los álbumes en los que se almacenaban las fotografías eran guardados en lugares íntimos del hogar

---

<sup>1</sup> Si bien reconocemos que la palabra extimidad aparece en el psicoanálisis como un neologismo de Jacques Lacan, Sibilia no realiza en la extensión de su libro alusión alguna al psicoanalista y se limita a denotar esta palabra como un juego lingüístico que muestra la paradoja entre intimidad y globalidad: “...diario éxtimo, según un juego de palabras que busca dar cuenta de las paradojas de esta novedad, que consiste en exponer la propia intimidad en las vitrinas globales de la red.” (Sibilia, 2008: 16).

con cierto recelo y mostrados a otros sólo cuando se habían construido lazos suficientes de confianza, en la era de las redes virtuales las fotografías son expuestas en el espectro global del ciberespacio para que sean vistas y comentadas por otros usuarios que, a su vez, exponen las suyas. El perfil, - que es como se suele llamar al espacio virtual del que dispone el usuario para *colgar* la información y las imágenes que considere- se constituye en el habitáculo o lugar de residencia del usuario en el ciberespacio. Lo que allí se presenta puede entenderse como una construcción a partir de fotografías, información y pequeños relatos, de la imagen que cada quien desea presentar ante los otros; podríamos decir que se trata de crear una pequeña ficción de la intimidad que se presenta ante los ojos del Otro, lo cual daría cuenta de cómo en esta era el aforismo Lacaniano “El deseo es deseo del Otro”, se manifiesta en el retorno a la vida pública en la que se expone, a través de la pantalla global, una nueva intimidad, una extimidad.

En esa nueva vertiente del lazo humano, la mirada queda captada por la imagen que se puede construir en tanto ilusión en el ciberespacio, lo que hace que a pesar que el sujeto se encuentre en la soledad de su habitación, se experimente como parte de una comunidad mientras está sentado frente a la pantalla de su computadora. Esto se debe a la ilusión de que en ese ciberespacio siempre hay Otro, en apariencia continuo, pues, sin importar la hora, se puede acceder al facebook, twitter, my space, o cualquier otra red virtual e interactuar con los perfiles de otros usuarios, lo que no siempre significa interactuar con otros usuarios, pues se trata, sobre todo, de observar las imágenes y los pequeños relatos que quedan como imagen eternizada de esos otros, pues “el mundo virtual parece transcurrir en una eternidad atemporal” (Sahovaler; 2009: 68). Vale la pena recordar que según Freud, “lo característico de la ilusión es que siempre deriva de deseos humanos; en este aspecto se aproxima a la idea delirante de la psiquiatría, si bien tampoco se identifica con ella, aun si prescindimos del complejo edificio de la idea delirante. Destacamos como lo esencial en esta última su contradicción con la realidad efectiva; en cambio, la ilusión no necesariamente es falsa, vale decir, irrealizable o contradictoria con la realidad.” (1927: 31). Es claro que la *realidad virtual* y el *ciberespacio* no son necesariamente falsos, irrealizables o contradictorios con la realidad efectiva, lo cual resulta un punto importante

para entender el poder de la ilusión que se genera en torno a la vida que en su interior sería posible *re-crear*.

Ahora bien, es de considerar que, esas pantallas de la computadora con las que el sujeto “interactúa”, presentan una serie de íconos e imágenes que están a disposición del sujeto, es decir, que el usuario, -como es llamado quien se inscribe en las páginas web de redes virtuales-, dispone de la posibilidad de incorporar elementos propios dentro de un marco de estructura general dado por el pre-diseño de la página. Esos elementos corresponden fundamentalmente a imágenes fotográficas e información personal que debe consignar para que se le permita hacer parte de la “comunidad”. Así, a partir del momento en que se hace usuario, deberá iniciar la búsqueda de otros usuarios a quienes envirá una solicitud de “amistad” que debe esperar a ser confirmada para que sea posible el inicio de los intercambios que la red propicia. El sujeto se presenta allí para un Otro que no sabe muy bien quién o qué es. Ya no se trata entonces de manera exacta, de la experiencia que el jugador de videojuegos establece con la computadora y a la que aludía Lacan en su seminario sobre “El yo en la teoría de Freud y la técnica psicoanalítica”: “¿Qué es jugar con una máquina? Por agradable que la supongamos la fisonomía de la máquina no puede prestarnos en ningún caso su auxilio. No hay forma alguna de arreglárselas por medio de la identificación. De entrada, pues, nos vemos proyectados en la vía del lenguaje, de la combinatoria de la máquina.” (2001: 273). Si bien los juegos de su época contaban con imágenes gráficas poco desarrolladas, los videojuegos actuales presentan simulaciones sorprendentes de la realidad en tres dimensiones. Pero además, cuando pasamos al plano de las redes virtuales, la noción de simulación tiende a esfumarse a título de que lo que se presenta en la página web corresponde a imágenes propias de la realidad. En este orden de ideas, no se interactúa con la máquina a través de un juego, si no, que *se interactúa con la imagen de otros* a través de un juego de intercambios dispuesto por los diseñadores de la página y que los servidores se encargan de mantener en funcionamiento *continuo*.

Valdría entonces plantearnos al menos algunas preguntas iniciales: *¿Qué es lo que de esa ilusión logra captar o capturar al sujeto? ¿Qué es aquello que el sujeto encuentra y que pone en juego en las redes virtuales? ¿Qué estatuto es el que el sujeto otorga al Otro del ciberespacio y a las comunidades virtuales y, en*

*ese sentido, cómo se ubica en relación con ese estatuto? ¿Cómo se puede pensar en esa relación la lógica presencia/ausencia?* Bien, serán estas tal vez vías de un posterior desarrollo si queremos avanzar en la búsqueda de las posibles ilusiones o “mentiras de la civilización”.

#### REFERENCIAS

Freud, Sigmund. (1927). El porvenir de una ilusión. Obras completas, vol XXI. Editorial Amorrortu, Buenos Aires. 1979.

Lacan, Jacques. (2001). El yo en la teoría de Freud y en la técnica psicoanalítica. En: El seminario, libro 2. Editorial Paidós, Buenos Aires.

Laurent, Eric. (2010). Nuestra tarea es revelar la mentira de la civilización. En: El goce sin rostro. Editorial Tres Haches, Buenos Aires.

Lipovetsky, G; y Serroy, J. (2009). La pantalla Global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna. Editorial Anagrama, Barcelona.

Sahovaler, Diana. (2009). El sujeto escondido en la realidad virtual: de la represión del deseo a la pornografía del goce. Editorial Letra Viva, Buenos Aires.

Sibilia, Paula. (2008). La intimidad como espectáculo. Editorial Fondo de Cultura Económica, México.