

Vínculos contemporáneos

“Los cuerpos que no miramos”.

Hablando de plenitudes imaginarias me interesaba pensar el lugar que la imagen y el cuerpo ocupan en los vínculos del wifi. Vínculos sostenidos en fidelidades inalámbricas que excluyen el contacto corporal. Aunque se los llama digitales en ellos la imagen ocupa un lugar central.

¿Qué desafíos nos trae una tecnología que posibilita pero también puede impedir el lazo social entendido como encuentro con el otro, con el cuerpo del otro, en tanto hoy es posible el sexo virtual, la procreación asistida y todas las formas del chat?

En un libro llamado “Ante el tiempo” Didi-Huberman (1) dice que el lugar central que la imagen ocupa en la historia contemporánea exige otra noción del tiempo. Introduce el concepto de anacronismo, para referirse entre otras cosas a la intrusión de una época en la otra. De un tiempo en otro. Entre otros ejemplos menciona algo que Benjamin dice acerca del caleidoscopio, que en el siglo XIX tenía por un lado un lugar en la ciencia como “juguete óptico” y por otro en la magia como una de las maravillas en manos del prestidigitador. Esta idea me parecía interesante para pensar este momento en el que el culto por los íconos tecnológicos aproximan cada vez más la ciencia a la religión. Sólo que en la religión de hoy, los dioses, se pueden comprar a crédito.

Celulares, smartphones, tablets etc.- son objeto de un culto imaginario y una-nimé. Por eso el mercado los acredita, porque ha comprendido que en tanto el deseo humano jamás se contenta con su objeto, siempre llega otro más novedoso que el anterior. Se inicia entonces una búsqueda escatológica por lo último de lo último, que termina por encerrarnos en un ciclo infernal de consumo y basurero. ¿qué es lo que deshecha esta

civilización del des-hecho? Frente a la perfección de una imagen devenida objeto de culto icónico la frágil humanidad de los cuerpos siempre nos decepciona. Si el “ground” que sostiene los discursos es el cuerpo¿Qué está ocurriendo en estos tiempos en los que los cuerpos se desencuentran en Internet y las miradas se pierden en pantallas que nos separan del otro?.

Vivimos tiempos heterogéneos repletos de disparidades que hacen trizas las cronologías pareciera que cuanto más modernos nos volvemos más anacrónicos más rígidos respecto a la no aceptación del paso del tiempo.

Colette Soler (2) llama “Juvenilismo” a la desorientación de los padres, respecto de cómo educar a sus hijos, desorientación que los lleva a homologarse generacionalmente ubicándose en un lugar fraterno, en un lugar de “amigo” esforzándose por negar la diferencia generacional

Anacronías de un juvenilismo gozoso que nos lleva a jugar a buscar monstruos de ficción en campos de concentración. ¿Qué perdemos de vista cuando la muerte de un adolescente que queda inerte en la calle no logra interrumpir el goce en la fiesta electrónica? ¿o la búsqueda de la selfie perfecta nos hace caer en el abismo de algún espejo de aguas?

Dicen que por amor a la imagen narciso pierde el cuerpo pero según los antiguos no es el amor que siente por su copia, su otro del espejo, sino la mirada a sí mismo (sui)lo que lo mata (cida) . Es la mirada de la fascinatio (la fascinación que atrapa la mirada) fascinatio viene de fascinus que es la traducción al latín de la palabra griega “phallos”. Es decir la mirada que mata o fascina en los antiguos griegos se asociaba al falo, por eso los velaban, en eso consistían los misterios.

Siguiendo con los anacronismos hay una antigua lógica psicoanalítica que creo se aplica bastante bien a este tiempo, es la lógica implícita en la frase que afirma que “lo que no

se tolera es la detumescencia del falo y el rechazo de la detumescencia del órgano conduce a la rigidez de lo inanimado". (3)

Hablando del juego y del juguete, Benjamin sostiene que hay una dialéctica de la imagen en el juego, que oscila entre lo inanimado del objeto y la animación de lo vivo. Hay un montaje y desmontaje de la escena. En la metáfora de la silla que se vuelve caballito, el único que está vivo es el jinete, el niño juega con su objeto. Pero ahora no estamos en el siglo XIX y aunque todavía los niños juegan, la propuesta de la época es la de un goce sin límites sin interrupciones. La Omnipotencia y el logro de la perfección sólo posible en el mundo inanimado de la imagen.

En un trabajo anterior al que llamé ¿quién es el otro en el universo del gadget?(4) Analizaba el éxito de una cantante animé "Hatsune Miku" Mikú es un holograma con voz artificial que fascina a multitudes en conciertos que generan ganancias millonarias a sus creadores. Su nombre significa primer sonido del futuro, para hacerla más atractiva la empresa que la creó combinó esa voz artificial con la imagen de una chica de comic manga. Nació en el 2007 con 16 años y 43 kilos de peso. La ventaja de Miku dice el diario es que nunca va a suspender un concierto porque la duela la garganta o se haya excedido en el consumo de drogas. No es el cuerpo sino el laser la luz que ilumina su canto. Miku es el punto culminante de un montaje anacrónico entre la ancestral idolatría que la gente siente por las imágenes y por otro lo más avanzado de una ciencia que con la holografía logra crear imágenes con cuerpos que parecen reales.

En nuestro siglo XXI pareciera haberse operado una magia por la cual mientras las imágenes cobran cuerpo los hombres se virtualizan. Como anticipaba Musil en el siglo anterior en su libro "El hombre sin atributos" (5) ha surgido un mundo de atributos sin el hombre, de experiencias sin la persona que la experimenta, hoy hay inteligencia artificial, teléfonos

inteligentes, aparatos que hablan sin encarnadura orgánica y además imágenes que se salen de las pantallas. Las imágenes toman cuerpo mientras el hombre se aplana, pierde cuerpo.

Quignard lo expresa muy bien en su libro "Les hommes errant" (6) Título que en francés se puede leer como "los hombres errantes", o "las sombras errantes", en todo caso la vacilación del título permite leer algo así como "hombres como sombras" . En ese libro dice "lo que era simbólico se ha vuelto imaginario, imagen sobre papel o imagen sobre pantalla". en estos días el Forum se volvió un Templum un contemplum de imágenes móviles". En las plenitudes imaginarias de internet el nombre se hace imagen y el cuerpo se virtualiza. En muchas páginas en lugar del nombre, la gente sube la foto de una parte o un fragmento de su cuerpo o se describe a partir de cuánto mide, de qué color tiene los ojos. Cuando el intercambio es virtual los cuerpos pierden peso, al punto de que en Japón hubo casos de muerte por inanición en sujetos que no podían sustraerse de las pantallas para ir a comer. No podían dejar de mirar para ir a comer. En esos casos de goce ininterrumpido, de miradas sin párpados, de sujetos que no pueden faltarle a la imagen, la pantalla deja de funcionar como tal para abismarse en las profundidades de una boca que traga. ¿quién come a quién en el juego del Pacman? ¿quién come a quién cuando el jubilado o el ama de casa matan su tiempo en las máquinas tragamonedas?

Porque hablamos pervertimos la naturaleza, el cuerpo se puede alimentar con signos, hasta que la realidad del hambre lo despierta de algún sueño, pero hoy estamos ante un abismo, ante el abismo de pantallas que no hacen cuadro, es como caminar sobre arenas movedizas, sobre un suelo que podría tragarnos.

"La imagen en el centro de la vida histórica requiere de otra noción del tiempo". En ese sentido me interesaba pensar "El guernica de Picasso". Representante por excelencia del siglo XX el pintor comenzó a pintar el cuadro sólo un mes después del salvaje bombardeo alemán sobre un desprotegido pueblo

vasco. Era el año 1937 Era la primera vez en la historia de la humanidad que caían bombas sobre la cabeza de familias, niños, animales, una práctica que se extendió hasta nuestros días.

En el cuadro la representación de la figura humana cambia totalmente. La carne se geometriza, el cuerpo se arma y se desarma en un juego de encastre de figuras geométricas, hay estallido de la imagen, los espejos se rompen abriendo un interrogante respecto de quién es el otro? ¿en qué espejo nos miramos? quién es nuestro semejante?

En un libro "Sobre el dibujo" John Berger (7) se preguntaba ¿dónde está el dibujante cuando está haciendo su dibujo? ¿en qué escenario? Se acordó entonces de los dibujos de los 20.000 niños del Sudán refugiados en África en los campos de "El Chad" y entonces se volvió a preguntar en qué tipo de mundo vivimos? mientras hay niños obligados a ir a la guerra hay adultos infantilizados buscando por las calles monstruos de ficción.

Trabajo presentado en el Congreso Internacional de Psiquiatria realizado en el mes de Octubre de 2016 en el Edificio San José UCA.