

# CONTRASTES

*Revista Internacional de Filosofía*

Volumen IX (2004) • ISSN: 1136-4076

## SUMARIO

### ESTUDIOS

<i>Luis Álvarez Colín</i>	La hermenéutica analógica: aportación fundamental de la filosofía mexicana	5-26
<i>Mauricio Beuchot</i>	Los pitagóricos y la analogía. La visión de María Zambrano	27-40
<i>José Calvo González</i>	Jan Patočka y la Carta 77. Antropología fenomenológica crítica y activismo de los derechos humanos	41-58
<i>Sixto J. Castro</i>	Una teoría moral del arte. Moralismo moderado, epistémico y sistémico	59-76
<i>Juan A. García González</i>	Teorías y actitudes escépticas en la Antigüedad	77-94
<i>H. C. Felipe Mansilla</i>	Apuntes críticos sobre el postmodernismo y teorías afines	95-106
<i>Cristina Márquez Rodilla</i>	En torno a los avatares del placer virtual	107-122
<i>Pascual F. Martínez Freire</i>	Psicología y materialismo	123-142
<i>José Rubio Carracedo</i>	Por una ética transcultural	143-160

### NOTAS CRÍTICAS

<i>Antonio Gallardo Cervantes</i>	Lévinas frente a la modernidad	161-174
<i>Luis Puelles Romero</i>	En torno a la existencia de una estética nietzscheana	175-184

### TRADUCCIÓN CRÍTICA

<i>Maurice Merleau-Ponty</i>	Prólogo a la <i>Fenomenología de la percepción</i> (Presentación, traducción y apéndice de Benito Arias García)	185-212
------------------------------	--	---------

### INFORME BIBLIOGRÁFICO

<i>Ángel Ramírez Medina</i>	Bibliografía sobre Albert Camus	213-236
-----------------------------	---------------------------------	---------

RESEÑAS		237-250
---------	--	---------

LIBROS RECIBIDOS		251-252
------------------	--	---------

FONDO EDITORIAL <i>Contrastes</i>		253-270
-----------------------------------	--	---------

## *En torno a los avatares del placer virtual*

CRISTINA MARQUÉS RODILLA

*Escuela de Arte nº 10 (Madrid)*

### RESUMEN

En la polémica surgida en relación con la realidad virtual Cristina Marqués interviene analizando el placer virtual. La teleidentidad permite un nuevo tipo de erotismo. El cibernauta puede escenificar cuadros y teledramatizar sus fantasías sexuales, alcanzando un goce más psíquico que sensual, dado que el soporte fisiológico de las emociones está menos activado que en la relación erótica entre dos cuerpos. ¿La hipostesia que impregna el telerotismo disminuye la intensidad de la satisfacción de la pulsión? ¿se pueden establecer relaciones afectivas significativas a partir de emociones de baja intensidad? La autora reflexiona sobre esta *lathouse* que amplía la *aletofera* de Lacan.

### PALABRAS CLAVE

LATUSA (LACAN), EROTISMO, CIBERSEXO, VOYEURISMO

### ABSTRACT

In the controversy on the virtual reality Cristina Marqués takes part analysing the virtual pleasure. The tele-identity lets a new type of eroticism. The cybernaut may play his scenes and tele-dramatize his sexual fantasies getting a pleasure more psychic than sensual because the emotional physiological bearing is less active than in an erotic relationship between two bodies. Does the hypostesy, which involves the tele-eroticism, reduce the intensity of the sexual desire? Is it possible to establish significant affective relationships from low intensity emotions? The author reflects upon this «lathouse» that make wider the Lacan's «aletoisphere».

### KEYWORDS

LATHOUSE (LACAN), EROTICISM, CYBERSEX, VOYEURISM

AHORA QUE LA REALIDAD VIRTUAL<sup>1</sup> está empezando a ser una realidad con la que convivir y no sólo una amenaza para algunos y un horizonte de disfrute y

1 La definición de realidad virtual: «un sistema informático usado para crear un mundo artificial donde el usuario tiene la impresión de estar en dicho mundo, siendo capaz de navegar

libertad para otros, merece la pena detenerse un poco en las aporías que este nuevo horizonte pone ante nosotros.

Las actividades que pueden realizarse en este nuevo entorno son tan variadas como las que veníamos desarrollando hasta ahora, aunque están abiertas a modificaciones sustanciales y de difícil previsión. Serán los avances tecnocientíficos los que marquen la pauta. Si bien las relaciones interpersonales se verán fuertemente afectadas por estos avances, los cambios sociales serán efecto de la estructura espacial en que estas relaciones se establezcan, y no al contrario. Resulta por tanto difícil suponer, por ejemplo, cómo evolucionará la banca electrónica y cómo se harán las futuras operaciones financieras.

Para referirnos a ciertas posibilidades concretas que nos ofrece el mundo virtual de hoy mismo podemos fijarnos en cómo las redes telemáticas ofrecen nuevos soportes a los creadores plásticos. Abre además, y eso es lo más importante para «los espectadores», nuevas formas de mirar el arte y de reflexionar sobre él.

Las redes telemáticas no son meras redes de comunicación, su peculiaridad es ser un medio de interacción, lo que permite una consideración diferente de la creación plástica. Lo que está ocurriendo es la socialización del uso y disfrute de la obra de arte, es decir, del acceso a su *posesión*. Lo que se brinda a todos aquellos que quieran acercarse a lo que podría denominarse arte convencional es su posesión individual por el mero hecho de navegar, elegir un portal y, abriendo una ventana cibernética, interactuar sobre la imagen representada en la pantalla. Así, aunque cabe hablar de acciones informativas y comunicativas, el hecho de poder manipular lo que aparece en pantalla convierte a las redes telemáticas en verdaderos medios de interacción.

La feria de Arte Contemporáneo (A.R.C.O.) de 2001 ha constituido un despliegue de vanguardia y no solamente en el ámbito de la estética sino en el del ciberespacio. Creada por la Universidad de Alicante *Arco.online* se ha presentado como un puente de documentación, estudio y servicios, contacto directo, entre los artistas y los investigadores universitarios. Éste no es más que un ejemplo de los muchos que podrían citarse desde que hace pocos años se han ido abriendo portales, verdaderos museos virtuales para el disfrute de marchantes, creadores y público aficionado. Entendidos como lugares de información abierta, estos portales son bancos de datos especializados en arte en un sentido amplio que, dada la interactividad y el «descontrol» que permite Internet, están transformando la concepción del arte y de lo artístico.

---

a través del mismo y de manipular los objetos que hay en él» está tomada de Mantea y Blade, «Glosario de la terminología de realidad virtual», *International Journal of Virtual Reality*, vol. 1, nº 2 (1995).

No me parece exagerado calificar de perplejidad la reacción que estos cambios cualitativos están provocando. Alguno de los aspectos más preocupantes de esta novedad es la capacidad de manipulación a que la obra de arte se ve sometida. ¿Se podrá seguir manteniendo la distinción entre la copia y el original que tantos ríos de tinta ha hecho correr a lo largo de los siglos? Parece dudoso. La red permite la manipulación de la obra por el usuario. Desaparece así el concepto mismo de la obra de arte como algo cerrado y acabado. El artista se ve limitado a hacer una *propuesta*. Su creación terminada y expuesta en la red no será más que una propuesta para todo aquél que decida «mejorarla» a su libre arbitrio. La integridad de la creación no está garantizada y habrá dificultades para proteger los derechos de autor. Más allá de las consideraciones legales y económicas –¿se habrá convertido el artista en un asalariado de los usuarios de la red?– están las estrictamente estéticas, ¿se habrá convertido el creador en un mero animador cultural?, ¿en un generador de nuevas formas de espectáculo y de juego? Entretener y divertir el ocio de las masas, por más que la franja a la que va dirigida esta oferta sea la de un consumidor cultivado, parece el destino al que está abocado el actual y futuro creador. Es difícil saber si los artistas estarán contentos, pero lo que parece seguro es que el concepto del arte va a cambiar.

El tercer entorno<sup>2</sup> del que todavía queda mucho trecho por recorrer está ya instalado en nuestras casas y sobre todo en nuestra forma de disfrutar de la vida. Internet, que es actualmente la expresión más desarrollada del tercer entorno, modifica nuestros hábitos y nuestras interacciones sociales. No vamos a entrar en los diferentes usos, militares, financieros, educativos, etc., que puede hacerse de una red tipo Internet porque donde yo quisiera poner el acento es en las transformaciones que en la economía pulsional trae este tercer entorno. ¿Cómo es y cómo puede llegar a ser el placer y el goce en el tercer entorno? Acabamos de referirnos a un tipo concreto de disfrute, el estético, que tradicionalmente se encuadra como sublimación de la pulsión. Este honorable fin de la pulsión que, según Freud, canalizaba a ésta hacia metas socialmente beneficiosas se ve banalizada y convertida –¿pervertida?– en producto de consumo, en objeto de diversión y juego más que en objeto de fruición estética.

La pulsión canalizada y satisfecha a través de la red, más que sublimada se ve desviada hacia la evasión cibercultural que proporciona el uso y disfrute de los fetiches con que la sociedad hipertecnológica nos completa para que se mitigue nuestra angustia, y se soslayen los malestares. Mercado y consumo parecen fagocitar todas las formas de producción, incluidas las que parecían

2. Uso ese término tomándolo de J. Echeverría: *Los señores del aire: Telepolis y el tercer entorno*. Barcelona: Destino, 1999.

más lejanas de la reproducción en serie. Es cierto que ya Benjamin advertía sobre los peligros que para el arte traía la reproductibilidad seriada, pero aún no podía avizorarse la manipulación de la obra de arte reducida a mera propuesta para que cualquier narcisista, con tiempo de ocio a su disposición, pudiese utilizarlo para recrear según sus particulares tendencias creativas el modelo que se le ofrece en la pantalla del portátil. ¿Un par de horas en un tren de alta velocidad?, ¿una espera en un aeropuerto o un fin de semana lluvioso? Este tiempo bastará para que el usuario telemático se sienta un ciberartista, un creador. ¿Es que no hay dentro de todos un artista? ¿Qué valor concederle a los criterios de excelencia? Si Heidegger ya nos había avisado de que la técnica, entendida como la culminación de la voluntad de poder nietzscheana, nos traería la simultaneidad de experiencias tales como «presenciar» un atentado y «asistir» a un concierto sinfónico producidos en lugares tan distantes entre sí como Francia y Tokio, pero ello a cambio del triunfo de las masas, que no por disponer de mejores y más abundantes instrumentos van a cultivar una sensibilidad estética cualitativamente superior, ¿de qué asombrarse?

No obstante, antes de precipitarme a mezclar los medios ultradesarrollados de comunicación con conceptos sociológicos como el de masa y, mucho menos identificar el uso de esos medios con la vulgarización del espíritu, voy a tratar de indagar algunos de los posibles cambios que el espacio reticular en que se producen los intercambios audiovisuales puede producir en las satisfacciones pulsionales de aquéllos que se conecten a la red para tener experiencias eróticas.

Hasta ahora he estado refiriéndome al arte y no a la pornografía porque no pretendo dar un tinte apocalíptico ni en el sentido moral, ni el sentido sociológico, al uso que cada cual quiera hacer de unos medios de difusión masiva, pero que en última instancia y en lo que se refiere a la finalidad que el usuario quiera darles, es responsabilidad particular de cada uno de ellos una vez llegados a la edad de la razón.

#### I. ALGUNOS RASGOS DIFERENCIALES DEL PLACER VIRTUAL

Hacia el año 1970 Lacan introdujo las *lathouses*<sup>3</sup> advirtiendo con esta noción de las posibilidades que objetos como el teléfono o la televisión ponían

3 «Nous nommerons cela à l'aide de l'arioste du même verbe dont un célèbre philosophe rappelait que l'*aléthèia* venait. Il n'y a que les philosophes pour s'aviser des choses pareilles [...] Et pour les menus objets *a* que vous allez rencontrer en sortant, là sur la pavée à tous les coins de rue, derrière toutes les vitrines, dans ce foisonnement de ces objets faits *pour causer votre désir*, pour autant que c'est la science maintenant qui le gouverne, pensez-les comme *lathouses*». Lacan, J.: *L'Envers de la psychanalyse*. Paris: Seuil, sesión del 20 de Mayo de 1970. El subrayado es mío.

al servicio de la alienación de la pulsión. Lacan amplió a cuatro los objetos de la pulsión añadiendo la voz y la mirada. Si hoy pudiera pasearse por las calles de cualquier ciudad, incluidas las del tercer mundo, creería haber emitido un oráculo certero. No nos olvidemos del vídeo, ni del DVD y demás «prótesis» con las que prolongamos la propia voz y la propia mirada. Sin embargo, los aparatos citados no permiten la manipulación de la estructura y por ello no se puede hablar *sensu stricto* de interacción cibernética. Los intercambios telemáticos exigen contar con la infraestructura electrónica que se superpone y apoya en el teléfono, en el PC, etc. Si nos proponemos detectar los cambios que se producirán en el placer erótico y sexual hay que considerar los intercambios audiovisuales, como por ejemplo, los besos y las caricias a través de la red.

Volviendo al año 1970 y a la aletosfera lacaniana podemos constatar la afirmación de que es la ciencia la que gobierna nuestro deseo porque es la que da lugar a aquellos objetos, *a minúscula* los llama Lacan, que causan nuestro deseo de gozar porque satisfacen nuestras pulsiones parciales. La voz y la mirada son objetos pulsionales porque retienen nuestra atención causando nuestro deseo de escuchar o de ver. Es el cuadro el que nos mira, y si consigue captar nuestra atención nosotros le devolveremos la mirada y lo veremos. Pero hasta ahora los cuadros se estaban ahí, quietecitos, colgados en la pared del museo o de cualquier otro recinto sólo accesible si nos desplazábamos físicamente. Ahora podemos gozar manipulando el cuadro desde nuestra telecasa<sup>4</sup>, telecasa que puede estar

4 La telecasa tiene portales que permiten asomarse a ventanas electrónicas que estructuran un espacio reticular por lo que no está ubicada en un lugar concreto; el teletopo permite un intercambio porque un conjunto de tecnologías informáticas (realidad infovirtual) permiten simular percepciones humanas, generando un entorno o mundo virtual en el que podemos interactuar utilizando las prótesis adecuadas: «Un equipo estándar de realidad virtual está compuesto hoy día por un casco estereoscópico, unos auriculares estereofónicos, un posicionador (guante de datos, sensor de seguimiento) y un sistema informático que genera el entorno virtual y transmite las órdenes del usuario a través de un sistema de control (teclado, ratón, *joystick*, etc). El casco estereoscópico está formado por dos pequeñas pantallas de vídeo, una delante de cada ojo, cuyas imágenes se mezclan y superponen, creando efectos de inmersión en el mundo virtual y sensación de profundidad espacial. Al igual que los auriculares estereofónicos, dicho aparato ha sido construido teniendo en cuenta la estructura perceptiva del ser humano, de modo que el usuario se sienta dentro del mundo virtual y no como un espectador que contempla una película a más o menos distancia. [...] Los guantes cibernéticos suelen ser de fibra óptica y pueden ser de dos clases: guantes de datos y guantes de tacto. Los primeros transmiten los movimientos de la mano al ordenador, el cual los convierte en movimientos de imágenes en la pantalla. Los segundos están mucho menos desarrollados y permiten experimentar algunas sensaciones táctiles, como la resistencia o el peso de algún objeto virtual al ser tocado. Hasta conseguir un teletacto propiamente dicho queda mucho por inventar». Echeverría, J.: *El mundo virtual*. Barcelona: Debolsillo, 2000, pp. 45 - 46.

situada en cualquier parte, por ejemplo en un cibercafé. La pulsión escópica se ha multiplicado, tenemos más imágenes que nunca a nuestra disposición, pero eso no es lo virtual: las imágenes del televisor o de la película de vídeo que estamos viendo no son transformables a nuestro antojo, al menos todavía. Si nos «trasladamos» a un entorno cibernético podemos diseñar en el ordenador la mujer o el hombre con el que pretendemos tener un contacto erótico. ¿A quién elegiremos?, ¿un vecino o un compañero de trabajo?, pero quizá sea mejor recurrir a la composición. Si mezclamos la cabeza de uno con las nalgas de otro, etc., pueden conseguirse resultados sorprendentes, depende de los gustos y de los materiales disponibles. Revistas, fotos, recuerdos, y como «soporte» un cuadro elegido en algún museo virtual. Una vez diseñada la telecorporeidad puede ponerse voz y texto para que nos susurre lo que queramos oír. Supongo que dentro de poco se incorporarán el olfato y el tacto.

No puedo dejar de recordar un pasaje de una novela futurista<sup>5</sup>, pero no tanto porque la trama se desarrolla en el cercano 2013, con un protagonista «filósofo»: Wittgenstein, que así había denominado el programa policial *Lombroso* a su protagonista, era un asesino en serie, frío, cerebral e inteligente que descargaba su tensión sexual poniéndose unos guantes y un casco protectores<sup>6</sup>, que le permitían gozar sin peligro de los intercambios eróticos con la reproducción en la pantalla de la inspectora que se encargaba de localizarlo y detenerlo. Si no tomamos en consideración el hecho de que sea un asesino, ni tampoco un televiolador, por el único motivo de que por el momento no vamos a analizar los conflictos morales que el telesexo suscita, podemos señalar las ventajas de satisfacer los propios deseos sin tener que contar con la aquiescencia del deseado o la deseada. Bien es cierto que el grado de satisfacción no puede ser el mismo sin el consentimiento y el mutuo disfrute real, pero estamos hablando de un mundo virtual cuya mayor ventaja es el placer unilateral, sin más limitaciones que las de la propia imaginación y las que en cada momento procedan de la

5 Kerr, PH.: *Una investigación filosófica*. Barcelona: Anagrama, 2000. El autor trata sobre un contexto semejante en *El infierno digital*, también en Anagrama.

6 «[...] copié en el ordenador las fotografías de la inspectora que aparecían en la revista y, utilizando un simulador tridimensional, manipulé su imagen de distintas [...] y empecé a combinar imágenes de su cabeza con varios cuerpos femeninos desnudos [...] copié el disquete en la máquina de realidad virtual y me embutí el exoesqueleto. Después saqué de su envoltorio un condón de RV [...] Entonces bajé el visor del casco [...] le acaricié los pechos para probar el guante y sentí cómo se le endurecía el pezón entre mis dedos. A continuación la abofeteé para probar la calidad del sonido [...] Permaneció quieta a mi entera disposición, tal como estaba programado [...] Mientras el visor estuviese bajado, el programa de *software* seguiría funcionando, y la realidad virtual resultaría prácticamente indistinguible del mundo real». Kerr, PH.: *op. cit.*, pp. 210 - 211.

cibernética. Es realmente el método ideal para los más narcisistas. La realidad suele contrariar nuestros deseos más imperiosos, pero de este modo vicario podemos ver satisfechos nuestros anhelos más difíciles.

El objetivo de este artículo es considerar algunas propiedades del telesexo. El establecimiento de los rasgos diferenciales de la satisfacción pulsional en el tercer entorno es imprescindible para definir el placer virtual, que será realidad simulada, pero realidad: la percepción del usuario inmerso en un mundo artificial tiene efectos reales, por ejemplo, el goce sexual. Hasta el punto de que si el *software* es el mismo para distintos usuarios, se producen en ellos percepciones similares.

Si bien podrían destacarse más propiedades diferenciales, me voy a limitar a las tres que me parecen más relevantes y más obvias.

Lo primero que cabe destacar como rasgo propio del telerotismo es la falta de presencialidad. Esto que yo señalaba como ventaja desde el punto de vista de no tener que soportar una negativa, tiene serios inconvenientes desde el punto de vista del grado de satisfacción de la pulsión escópica y auditiva. ¿Sería posible el mismo grado de placer cuando las emociones desencadenadas son de menor intensidad? Estoy presuponiendo que la excitación y el deseo son de menor intensidad cuando no están funcionando los cinco sentidos de los que gozamos los mamíferos. No quisiera parecer demasiado mecanicista, pero parece inevitable recordar al perro de Paulov que salivaba, pero menos, cuando le avisaban, pero no cumplían con la presencia del oloroso pedazo de carne. Hasta el punto de que al cabo de unos cuantos ensayos, se extinguía el condicionamiento. ¿Se anestesiara nuestro deseo? Se nos mandaba no desear a la mujer del prójimo, pero ahora se nos brinda la posibilidad de desear una mujer distante, pura representación, sin identidad ninguna, puesto que puede ser una telecomposición, sin olor, sin extensión dado que podemos comprimirla, expandirla, etc. La asepsia está garantizada y el SIDA o cualquier otro virus que no sea virtual no podrá nunca alcanzarnos. Sin embargo no parece exagerado suponer que la falta de contacto corporal, la falta de interacción directa entre personas, va a disminuir no sólo el grado de placer sino también la calidad del mismo. Los sentidos no pueden fortalecerse más que con su uso y los sentidos biológicos no son los telesentidos que se reducen a pura representabilidad ubicua y distal.

La segunda diferencia que se hace notar es la inestabilidad estructural de estas relaciones. Todo cuanto se desarrolla en las redes telemáticas es inestable, las interacciones sexuales también. Como hemos dicho, los telecuerpos no tienen extensión, no tienen ni adentro ni afuera, pueden cambiar de tamaño, incluso de sexo, con la eficaz y rápida intervención del internauta. Igual que el cuadro y la escultura pueden ser manipulados, mostrándose su carácter efímero, también los intercambios eróticos en la red son inconsistentes. Por supuesto

que no estamos abogando por la fidelidad eterna, ni por la reproducción en el marco de la familia nuclear; estamos refiriéndonos a los lazos afectivos que las relaciones sexuales pueden generar, y que en el teleamor serán más inestables y efímeras de lo que serían con el contacto directo entre dos cuerpos. El teletacto todavía no es posible, pero cuando se pueda teletocar, los abrazos y las caricias entre dos telecuerpos no exigirán tener en cuenta los límites espaciotemporales, ni la orografía de los amantes electrónicos. Tampoco habrá que tener en cuenta el estado de ánimo del *partenaire* ya que no es posible hacer distinción entre la telemente y el telecuerpo, lo que hace totalmente manipulable el telecuerpo del *telepartenaire* que no se mueve físicamente, sino que genera flujos electrónicos que se traducen en acciones, reacciones y pasiones.

Pero, ¿cómo serán estas pasiones que no requieren el cuerpo a cuerpo? La atracción o el rechazo que pueden provocar el gesto o la mirada del otro frente a mí, ¿cómo suscitarlas en un contacto simulado? Parece razonable suponer que tanto los lazos afectivos como los desencuentros afectivos serán débiles, inestables, pudiendo afirmarse que el tejido amoroso se acerca al texto cibernético.

Cuanto llevamos dicho requiere muchos matices, dado que el navegante no va a tener telerrelaciones exclusivamente. El internauta se satisfará en la red, pero no estamos suponiendo la exclusividad de este tipo de contactos eróticos. Otra situación factible se produce cuando la pulsión está ya naturalmente excitada<sup>7</sup>. Pensemos en un impulso destructivo generado por un conflicto mundano y en su descarga utilizando la realidad virtual para satisfacerlo de forma simulada. Tal es el caso del protagonista de la novela citada. El etiquetado como Wittgenstein pretende medirse con la ley encarnada en una comisaria joven y atractiva. El desafío lanzado contra el sistema se focaliza en la representante del mismo y acaba en pasión erótica lo que empezó siendo un reto al sistema. El sujeto descarga la excitación con la mediación de un telecuerpo que representa a la inspectora. Podría pensarse que esta forma vicaria de satisfacción es socialmente aceptable porque la violación simulada es un mal menor. No comparto esta opinión, pero no voy a entrar en los aspectos morales que el mundo cibernético plantea, estoy exclusivamente refiriéndome a la apatía sexual y a la inestabilidad afectiva que este tipo de interacción parecen favorecer.

7 «En un principio compré el equipo de realidad virtual como terapia para dominar mi agresividad, adaptando a mis necesidades varios de los programas existentes. Cuando me sentía dominado por una agresividad desmesurada, conectaba la máquina y me ponía el traje. A los pocos segundos estaba en un mundo virtual, con todo tipo de armas letales [...] Pero, últimamente me he percatado de que no era necesario que estuviese particularmente agresivo para tener ganas de utilizar ese programa, y me he dado cuenta también de que me ayuda a mantener cierto equilibrio». Kerr, Ph.: *op. cit.*, p. 147.

La apatía, la desgana sexual, es la falta de interés considerada desde la fuente de la pulsión, que tiene que ser activada antes que satisfecha. Freud sostenía que el empuje de la pulsión no cesaba ni de día ni de noche y que el sueño era la vía regia para la satisfacción de los deseos más profundos. Lacan sostenía que era lo mismo desear que no desear porque el sujeto estaba metaforizado por una banda de *Möbius* que, siendo unilátera y pudiendo transitar el sujeto de la inhibición al deseo sin pasar al otro lado de la cinta, permitía la convertibilidad pulsional. Ambas afirmaciones se compadecen con el mundo hasta ahora conocido, el de las sociedades agrarias e industriales. Lo dicho por el psicoanálisis hasta ahora es aplicable a los avatares de la pulsión en lo que Echeverría llama primer y segundo entorno, pero la aparición del tercero suscita nuevas cuestiones como la de la modificación de las fuentes de la pulsión en un mundo en el que se superpone la realidad virtual sin que los otros dos entornos desaparezcan. Si el goce se produce en la descarga del deseo, éste tiene que ser suscitado por algún objeto que retenga la atención del sujeto, generando así el deseo de gozar de dicho objeto. Es cierto que la imaginación es un componente central del deseo, pero es necesario el objeto que provoque la proyección de nuestras fantasías eróticas. Fantasías que dependen de la constitución misma del sujeto, cuya intimidad estaría vacía sin el concurso de la sensibilidad.

El polen que circula en el ambiente primaveral puede provocar reacciones alérgicas, nada agradables por cierto, pero uno se pregunta cómo será la primavera virtual y en qué medida nuestra sangre se telealterará. En las cuatro estaciones del año los soportes pornográficos del deseo, siempre que no fueran utilizados en exclusiva, han estimulado el goce de los sentidos. La música, las drogas y ciertos alimentos calificados de afrodisíacos, sin olvidar otros factores como la promiscuidad, han contribuido eficazmente a la fiesta de los sentidos. No obstante, cualesquiera de los soportes citados se ponían al servicio de la potenciación de los sentidos que intervenían en el contacto directo del cuerpo a cuerpo. El abrazo de dos cuerpos y la lucha por el placer exige la actividad de los sentidos, que estarán «entrenados y puestos a punto» si han sido ejercitados. La distalidad, asincronía y ubicuidad propias de los intercambios entre telecuerpos quizá provocará la hipoestesia. La débil capacidad sensorial no puede sino conducir a la apatía.

Esa fuerza de atracción que Empédocles consideraba fundamental para la constitución del cosmos, y que Freud consideró como una metáfora de las pulsiones parciales que pueden convertirse en su contrario, pero que se activan con la percepción del objeto que causa nuestro deseo de gozar, parece entrar en declive por el tipo de cotidianeidad de los cosmopolitas urbanos, que parecen haber olvidado que unas manos que han amasado pan o que han hecho castillos en la arena pueden ser más diestras en las caricias que las que manejan múltiples aparatos digitales. Y si no todas las relaciones sexuales se traducen en vínculos

amorosos, sí parece cierto lo contrario: una estable relación de pareja suele tener el bagaje de la pasión compartida. Las telepasiones escritas en el aire con telebesos electrónicos parecen más etéreas, pero también más frágiles, lo que nos lleva a postular la inestabilidad y difícil consolidación afectiva de las teleparejas.

Hay un tercer rasgo diferencial del telesexo, el hipernarcisismo, que me parece, quizá, el más obvio de los rasgos diferenciales. El narcisismo fomentado por una sociedad consumista y permisiva es el mejor caldo de cultivo para la desaparición de los sujetos autónomos dispuestos a la acción intersubjetiva. La inestabilidad de los lazos de pareja entre las teleparejas contribuye al aislamiento social en la misma medida en que puede hacerlo el teletrabajo, la telecompra y el telebanco que accionamos con nuestras tarjetas de crédito. El creciente narcisismo fomentado, entre otros factores por el aislamiento, no puede sino ser reforzado por el telesexo.

Volviendo a Lacan quiero recordar su *Kant con Sade*, que bien podría haber sido titulado *Kant versus Sade*, donde enfrenta ambos tipos de carácter moral sirviéndose de la mediación de la antítesis sadismo/masochismo, que puede ser reducida a la antítesis actividad/pasividad. Si Kant se sometía al súper-yo para hacerse castigar por la culpabilidad que le generaba la voz de su puritana conciencia, Sade estaba dominado por un súper-yo que le ordenaba castigar a las pobres Justinas que se ponían a su alcance. ¿Sería posible encontrar dos personajes tan bien diferenciados en la postmodernidad? Me temo que no porque nuestras ricas sociedades producen ciudadanos más proclives a consumir ciegamente que a bucear en su intimidad o a indagar sobre sus deseos.

La deificación progresiva del hombre ha puesto sordina a la voz de Dios retransmitida a través de la voz paterna. Por otra parte, sabemos que la función paterna es simbólica y que su ejercicio legalizador está perdiendo vigencia en las familias de la postmodernidad. La voz de la conciencia, para constituirse, necesita interiorizar la ley paterna, y Kant todavía podía mirar el cielo estrellado y oír la voz paterna en su conciencia, pero ¿qué se ha hecho de ese obscuro súper-yo que dio ocasión a la *talking cure*? En realidad Freud ya da una versión laica e ilustrada de la voz implacable del Padre que es en esencia kantiana, y en definitiva posteológica. El yo freudiano es un yo aculturado, sometido a los malestares de la cultura que origina síntomas provocados por la presión que tanto el yo como el súper-yo ejercen sobre el recinto pulsional que es el ello. El ello persigue el placer inmediato, el yo producto de la cultura se rige por el principio de realidad que es disciplinado y paciente. Pero esto ocurría en el pasado siglo XX, al menos hasta la mitad del mismo. ¿Podría decirse lo mismo hoy día? Al menos en el llamado primer mundo el ello parece haber tomado la delantera a los otros dos.

Siguiendo con la analogía estética de la que he partido voy a referirme a la banalización, fomentada por el narcisismo creciente, que impregna todas las

formas del goce. A partir de los años sesenta del pasado siglo se ha observado que las creaciones plásticas se reducían a la reproducción de objetos tan cotidianos como la pintura de botes de sopa de una marca al alcance de cualquier bolsillo, sin olvidar los *ready-made* del tipo urinario, rueda de bicicleta, etc. Así los objetos de uso diario, esos que nos permiten cubrir nuestras perentorias necesidades cotidianas han sido elevados a la categoría de objetos de arte. Que la creación es accesible a cualquier persona parece el mensaje explícito. Si la democracia nos hace iguales por qué vamos a hacer distinciones entre un buen y un mal arte. Todos estos criterios de nivelación por el rasero más bajo no han hecho más que fomentar el narcisismo con lo que ello representa de repliegue, no hacia la intimidad que tiene que constituirse en interacción con lo otro, lo ajeno y externo, sino sobre sí mismo. Este solipsismo generado por el desdoblamiento de lo mismo es lo que el telesexo propicia. El otro, el *partenaire*, reducido a mera proyección fantasmática del sujeto.

Y nada mejor para seguir fomentando ese narcisismo que encerrarse en la telecasa, poner en marcha las diferentes identidades que uno puede tener en telepólis y comenzar a jugar con algún telecuerpo. Cualquier teleciudadano puede tener varios correos electrónicos contratados con diversas entidades que dan servicio a los usuarios telemáticos que se lo solicitan. Así es que el teleciudadano puede navegar con una de esas identidades, seleccionar un portal, asomarse a la ventana que aparece en la pantalla de su PC y comenzar a teleamar para entretenerse, desahogarse o lo que le venga en gana. Pero no queda ahí la cosa, sino que el cibernauta puede sentirse poderoso conquistador e incluso llegar a imaginar que la realidad, lo exterior, es dúctil y moldeable a su antojo. Cierta indiscriminación entre la realidad simulada y la realidad a secas potencia la actitud omnipotente del narcisismo, pero también fomenta su contrario, la impotencia: el cibernauta puede convertirse en un pusilánime teleciudadano cada vez más enganchado a su aéreo mundo, pero más incapacitado para exponerse a la posible negativa, tanto como al juego previo de cortejo y seducción, que la relación erótica requiere.

Foucault argumentaba que todo artefacto encubre una voluntad de poder. Si nos fijamos en los usuarios que pagan sus cuotas a las empresas de servicios telemáticos, y no en los grandes señores que manejan el cotarro cibernético, la voluntad del internauta que «liga» con un telecuerpo no busca ejercer más poder que el de autoamarse. Un objeto erótico que no está en ninguna parte, ni en ningún tiempo, que no tiene volumen, ni peso, y que no puede oponer resistencia alguna ni física ni psíquica –si es que pudiera hacerse tal distinción tratándose de un telecuerpo– a su pretendiente, no puede ser ni objeto de seducción ni polo de intensa atracción. El objeto fabricado por cada teleamante no será nunca más que la proyección de lo propio que revertirá sobre el sujeto como los surrealistas labios que pretendían besarse a sí mismos.

Uno de los rasgos diferenciadores del mundo virtual es la simetría que efectivamente se da en la relación del usuario con la obra de arte. Si el televisitante accede a un museo virtual puede transformar a su antojo cuantas esculturas encuentre a su paso y en ese momento el autor queda borrado. El internauta es a la vez artista y espectador, los roles se intercambian. Pero el navegante en busca de aventuras eróticas y sexuales no se sentiría satisfecho si tuviera que conformarse con entidades estáticas. Una vez provisto de prótesis tales como el casco y los guantes protectores busca una simulación mucho más compleja en su dinamicidad que cualquier otra. La realidad virtual que representa dramatizaciones eróticas es más difícil de lograr, por su gran complejidad estructural, que una guerra, un tornado o una corrida de toros. Es posible que sólo sea cuestión de años y que la simetría se vaya incorporando al erotismo virtual, y podamos acceder a una ventana donde nos aparezca la representación del mismísimo Sade o del mismísimo Kant, provistos de una información fantasmática tan acabada que permita que el juego con ellos sea verdaderamente una apuesta, un reto para un avezado seductor. Pero por el momento, las vicisitudes de la telepulsión son rudimentarias.

Todo lo dicho serviría para los aspectos psíquicos –cognitivos–, ¿pero qué pasaría con los sensitivos? El psiquismo es inseparable de su estimulación sensorial y la intensidad de ésta está en proporción directa con el grado de afecto o de emoción que logra desencadenar. Parece que por bastantes años el telesexo, aunque no nos encerrará en un recinto, puesto que el espacio electrónico es reticular, sí nos condenará al goce descafeinado y al placer ligero que, unidos al aislamiento de los telecuerpos enganchados a sus PC más que a la rotundidad de otros cuerpos, suavizará el empuje de la pulsión. En ese caso, ¿cómo sería posible que la anestesia y la apatía no se adueñaran del teleamante?

Los teleamantes no tienen porqué ser aficionados a la epistemología, pero supongamos uno que sí lo fuera, y que después de numerosísimas y placenteras sesiones de telesexo llegara al convencimiento de que el erotismo y el sexo se reducen a los intercambios telemáticos. De ahí a sostener que la existencia de la realidad física es un mito de la Ilustración, para impedirnos gozar de la caída libre por un precipicio, es un supuesto nada futurista puesto que ya ha sucedido que ciertos relativistas epistemológicos afirmaran algo semejante, y no parece plausible pensar que hayan podido gozar del sexo virtual.

## II. VOYERISMO, ARTE Y TELESEXO

Los *voyeurs* siempre han tenido que aguzar su imaginación para buscar nuevas y excitantes formas de satisfacer su pulsión escópica. Hay un ejemplo impactante en una novela, *La Révocation de l'Édit de Nantes*<sup>8</sup>, de Klossows-

8 Klossowsky, P.: *La Révocation de l'Édit de Nantes*. Paris: Minuit, 1953.

ky, en la que su protagonista, Octave, representaba con personajes de carne y hueso, como su esposa y su sobrino, escenas que reproducían cuadros de Tonnere, obras «maestras» que Octave reproducía fielmente. Los cuadros eran elegidos con el propósito de captar, en vivo y en directo el goce sexual de su mujer. ¿Cómo gozan las mujeres?, ¿qué es realmente ser mujer? Lo que buscaba era captar la emoción en su epifanía y ello porque la imagen congelada en el cuadro no le bastaba cuando la escrutaba repetidamente. Octave buscaba la exaltación de los sentidos, la hiperestesia de la visión, para a través de ellos ver aparecer el goce como expresión puntual y fugaz del ser, en el rostro de los personajes. Pensemos, por ejemplo, en la Santa Teresa de Bernini atravesada por el éxtasis místico y entenderemos lo que Octave buscaba: lo imposible de ver, la mirada.

El *voyeur* se convierte en pura mirada –sujeto que se hace objeto– por un riguroso proceso de desubjetivación. El perverso mirón no puede ni decir ni ver, porque convirtiéndose en mirada se ha identificado con aquello que tan ávidamente buscaba en el campo del Otro. En ese momento el *voyeur* no ve nada más y la mirada se le escapa. La mirada elidida es, sin embargo, un condensador de gozo, y el vacío que el mirón quería escamotear se resuelve en goce. Octave no capta el ser del goce de su mujer Roberte, protagonista de las escenas por él reproducidas. Sus esfuerzos como escenógrafo son recompensados no con la visión y captura del ser de goce del Otro, sino con el propio goce que es consistencia, compacticidad, y por ello mismo, experiencia ciega.

Octave construía cuadros vivientes con su esposa y algunos hombres, que tenían que ser desconocidos, porque buscaba saber cómo goza una mujer al ser gozada. Octave se esfuerza y reproduce diversos cuadros en que su mujer, al inicio austera y fría, termina dejándose invadir por el placer. Al no tener éxito decide suicidarse en lo que será su última puesta en escena, en la que Roberte deberá envenenarle. Él morirá viendo, escudriñando el goce de su mujer, pero, aunque será una mirada congelada para siempre, no logrará su objetivo de aprehender el ser del goce<sup>9</sup>. Consigue petrificarse como mirada, pero mirada ciega, que no puede escamotear el vacío que la pulsión escópica persigue, forzando el punto de mira sin acertar nunca el blanco.

Si la mirada no dice el ser del otro, al menos permite captarlo en lo que tiene de individuo singularísimo. Sabemos que desde la antigüedad la vista ha servido para construir la analogía de la aprehensión intelectual, que no puede lograrse sin el inicial concurso de la visión. El tacto es un órgano de la proximidad y de la inmediatez, pero no dice nada sobre lo común y universal. La vista

9 «Le regard est le symbole du manque, c'est à dire du phallus, non pas en tant que tel, mais en tant qu'il fait manque». Lacan, J.: *S. XI*, Paris: Seuil, 1973, p. 95.

nos acerca más al ser que al devenir, aunque no logre dar en la diana. Octave busca el goce con la mirada que informa de lo personal, pero también de lo general, incluso mejor que las palabras, no en vano se ha dicho que la cara es el reflejo del alma, de lo más íntimo y lo más singular que, en ocasiones aflora incontrolable y puede ser atisbado por un atento observador.

«Nos alimentamos mutuamente de miradas, y para ver hace falta ser visto, como recuerda el último superviviente de un mundo de ciegos en la novela de José Saramago sobre la ceguera. En un mundo de realidades eludidas y de visión virtual quizá nos volveríamos 'ciegos que, viendo, no ven', como dice el mismo escritor. Reivindicar el tacto y la vista son ya hoy una tarea de la ética y una urgencia de la política»<sup>10</sup>.

He utilizado esta sugerente cita porque me pregunto lo que Octave hubiera hecho actualmente para satisfacer su pulsión escópica. ¿Se habría conformado con manipular representaciones virtuales? Octave contemplaba obsesivamente los cuadros del pintor Tonnerre, pero no le bastaba tocar con su mirada estas reproducciones, congeladas instantáneas de un aquí y un ahora que él se aplicaba a desvelar. Necesitaba tocar para saber, y tocar directa e inmediatamente con la mirada exige movimiento, pero también la proximidad de la presencia del otro. Las imágenes virtuales son dinámicos flujos, pero distales, carecen de la rotundidad y el relieve que les confiere peso y resistencia, por lo que el teletacto de la telemirada se resuelve en débil estimulación y débil emoción que no parece comparable a la fuerza que nuestros sentidos, actuando en la reciprocidad de la coexistencia con el semejante, pueden ejercer desencadenando intensas pasiones.

¿Sería suficiente la telemirada del telecuerpo de Roberte, representación virtual de su esposa, para que Octave, obsesivo observador de las más profundas emociones, se sintiera persuadido, tentado, a palpar con la mirada lo que los ciegos ven cuando palpan los contornos y las aristas de los obstáculos? El teletacto no está aún logrado, pero cuando la inmersión de un sujeto se haga en un mundo virtual más complejo y eficaz, ¿crecerá el goce de forma directamente proporcional? A lo largo de *El malestar en la cultura*, Freud reitera que la satisfacción directa de la pulsión es plenamente gozosa, mientras que la misma pulsión desviada hacia la sublimación obtiene una menor satisfacción. No estaría de más preguntarse si el tacto que ve y la mirada que toca no perderán su vigor cuando el contacto imaginado, ese que convierte nuestra mirada en tocamiento y nuestro tacto en prolongación de la mirada, tenga que ser suscitado y alimentado en mayor medida por el contacto virtual que por el real.

10 Bilbeny, N.: *La revolución en la ética*. Barcelona: Anagrama, 1997, p. 109.

## III. A MODO DE CONCLUSIÓN

Volviendo a la aquí citada premonición de Heidegger, hecha en *Introducción a la metafísica*, en la que se preveía que a pesar de que los avances técnicos nos permitieran simultanear experiencias tan dispares como presenciar un regicidio acaecido en Francia y escuchar un concierto ejecutado en Tokio, sin embargo, en ese mismo tiempo real se volverían a producir las reiteradas preguntas que dan consistencia al humano existir: ¿para qué?, ¿hacia dónde?, ¿y después qué?, nos parece necesario afirmar con Bilbeny<sup>11</sup> que las condiciones existenciales de los telecuerpos cuya identidad es intrínsecamente distinta a la identidad de los ciudadanos del mundo hasta la era de la realidad virtual, van a modificar no sólo el contexto en que se formulaban, sino incluso las nociones mismas de *dasein* y *handlung*.

Los ciudadanos de las diferentes naciones disponen de un pasaporte donde están registradas sus señas de identidad que incluyen la dirección de su domicilio habitual, así como su fecha y lugar de nacimiento. Los teleciudadanos pueden tener distintas telecasas que no estarán en ningún *topos* concreto. Los distintos correos electrónicos de que disponga el teleciudadano le darán las correspondientes direcciones de sus teledomicilios situados más en el aire que en algún lugar de la tierra. Se desdibuja así la noción de *Dasein* que requiere un aquí y un ahora. Las interacciones entre los telecuerpos no se producirán en ningún aquí concreto y su modo de existir electrónico, ubicuo y sin peso ni relieve, modifican sustancialmente la relación con el ser de la condición humana.

El de teleamante es uno de los posibles papeles de un teleactor que puede elegir entre un buen número de juegos que le propone la red. Una identidad tan versátil como la que propone el ciberespacio nos hace pensar en el superhombre, pero despojado de la grandeza del héroe. Si se ha ganado en multiplicidad de papeles, se ha domesticado la pulsión. La relación multipersonal se ha convertido en abstracta y ha disminuido la intensidad y emoción del contacto interpersonal. Las telerrelaciones están centradas casi exclusivamente en lo cognitivo, entre otras razones porque las redes telemáticas, en cuanto realidades electrónicas, excluyen lo biológico y son, más allá de su instrumentalización, intrínsecamente asexuadas. El telesexo está centrado en intercambios psíquicos aunque aparezcan simulados besos y caricias. Los intercambios audiovisuales son la

11 «Por lo menos, el ser y la acción que unen a los telecomunicantes ya no disponen de todas las modalidades de lo *presencial* que hemos venido suponiendo para la comprensión del 'ser existencial' y de la 'acción práctica' en el universo humano. Vaciados de *Faktizität*, los logros de la interacción virtual devuelven de un plumazo las ideas del *Dasein* heideggeriano y de la *Handlung* habermasiana a la caducada era filosófica de todavía un ser-en-el-mundo y una acción-en-el-mundo-de-la-vida, respectivamente». *Ibid.*, p. 25.

representación en escenarios reticulares de dramas eróticos donde lo psíquico prevalece sobre lo sensible dado que el soporte fisiológico de las emociones está ausente. La anestesia que impregna la percepción pone toda la intensidad en los aspectos cognitivos.

La ausencia de lo trágico en la satisfacción de las pulsiones parciales en el espacio virtual convierte al superhombre nietzschiano en telesujeto que más que ni afirmativo ni nihilista es telecuerpo interaccionando a distancia con otros semejantes. El telecuerpo habrá recorrido cien almas, pero no habrá sufrido ni un solo parto, ni el desgarramiento habrá maltrecho su telecorazón. Parece difícil suscribir para la telepulsión y sus avatares, las siguientes frases referidas a la ficción de sujeto construida por Nietzsche: «el hombre afirmativo, a diferencia del nihilista, sería aquel que no se resigna a desempeñar el rol que le ordena la moral, el mundo verdadero, la tradición; ni siquiera el hombre que se reconoce a sí mismo como simple actor. El hombre afirmativo es el que se quiere a sí mismo como actor, el que estima la ilusión y la mentira como condiciones de toda vida, el que, asumiendo su condición de comediante, se sitúa ya más allá del bien y del mal, dispuesto a viajar a través de mil almas, de vivir sucesivamente una multitud de caracteres ensayando, experimentando en sí mismo la creación del superhombre»<sup>12</sup>.

El telecuerpo se muestra bien distinto al superhombre aunque como él sea un actor que puede simular mil vidas activando una diversidad de identidades, pero no podrá ni despedirse, ni morir una sola vez, aunque entretenga su ocio y descargue su ansiedad cultivando el narcisismo de la pequeña diferencia plasmada en la modificación de la telenovela propuesta. Los tiempos de la epopeya y la tragedia no parecen compadecerse con los de la simulación pulsional. Más bien cabe pensar en teledramas color rosa o en aventuras que permitan la ilusión del telerriesgo ante situaciones de telepeligro convencionales, que el consumidor telemático manipulará a su antojo.

Cristina Márquez Rodilla es catedrática de Instituto de Filosofía en la Escuela de Arte nº 10 de Madrid. Recientemente ha publicado «Intersubjetividad, método científico y sociedad» en *El impacto social de la cultura científica y técnica* (C. Márquez Rodilla, coord.), Madrid, Secretaría General Técnica del MEC, 2004, pp. 165-183; y «El ágape amoroso de Platón» en *Diván, el Terrible*, nº 25 (en prensa).

Dirección Postal: C/ Santa Engracia nº 133, 28003 Madrid

E-mail: marrocris@yahoo.es

12 Sánchez Meca, D.: *En torno al superhombre, Nietzsche y la crisis de la modernidad*. Barcelona: Anthropos, 1989, p. 166.