

# DESAFÍO TOTAL: Psicología, psicoanálisis y virtualidad

## (Total Challenge: Psychology, psychoanalysis and virtuality)

IAN PARKER

Manchester Metropolitan University (Reino Unido)

I.A.Parker@mmu.ac.uk

Artículo de reflexión

Recibido: Mayo 05 de 2006

Aceptado: Mayo 23 de 2006

### *Resumen*

Algunas de las especulaciones acerca de la relación entre tecnología y la naturaleza humana que se encuentran en los escritos de Ciencia Ficción del último medio siglo han pasado a formar parte del lenguaje y la cotidianidad de los sujetos post-industriales. Los futuros que se dibujan en los textos de Ciencia Ficción ayudan a entender en qué nos hemos convertido. Las nuevas formas de experiencia, las relaciones sociales y las formas de subjetividad que se hallan en la Ciencia Ficción pueden considerarse como recursos legítimos para el examen del presente. Y, en la medida que el pasado se reproduce a partir de nuevos sistemas dominantes de significados, lo que entendemos como realidad a partir de la tecnología y la naturaleza empieza a desaparecer. A menudo se llega a esta situación cuando no se sabe qué realidad es la correcta entre la miríada de realidades alternativas. Este artículo explora el modo en que el discurso psicoanalítico, tan enraizado en la cultura popular, encuentra en la psicología uno de sus máximos exponentes para fomentar subjetividades en armonía con la sociedad contemporánea.

*Palabras clave:* Discurso psicoanalítico, psicología, Ciencia Ficción, postmodernidad.

### *Abstract*

Speculation around the role of technology and human nature are encountered in science fiction writing, and this writing provides discursive resources for post-industrial subjects. The kinds of futures that are outlined in science fiction help us to understand what kind of subjects some of us have become. New forms of experience, social relations and forms of subjectivity that we find in science fiction are resources examined in this paper, including the way the past is re-presented to us in myriad forms of alternative reality. This article explores the way in which psychoanalytic discourse, pervasive in popular culture, produces forms of subjectivity compatible with contemporary society.

*Key words:* Psychoanalytic discourse, psychology, science fiction, postmodernity.



SUESCA , 2006  
Fotografía de Marta Cabrera

En la sociedad contemporánea una parte sustancial del conocimiento de la psicología moderna y las distintas formas de subjetividad que fomenta giran en torno a visiones deformadas o fantasías relacionadas con la «tecnología» y el «espacio». Así se aprecia en las investigaciones psicológicas basadas en la identificación y la medición de variables de los procesos psicosociales en contextos artificiales o de laboratorio. En el ámbito de la psicología, las investigaciones realizadas en entornos tan reducidos y limitados como el laboratorio, siguen siendo los máximos exponentes del progreso científico sin llegar a reparar en el hecho de que semejantes situaciones y procedimientos son contrarios al objeto de estudio de la psicología: el sujeto humano y su naturaleza.

En el corazón de la psicología moderna también se encuentra la fantasía de que todo comportamiento se presta a la mirada del investigador. Como gran parte del conocimiento moderno, la disciplina psicológica sigue operando en un marco epistemológico y metodológico regido por el lenguaje de la visión (Jay, 1986). La modernidad, que alcanza su máxima expresión en la ilustración occidental del siglo XVIII, trazaré y anunciará narrativas del sentido del yo, del progreso y la ciencia (Parker, 1989). Mientras la filosofía moderna se representa a sí misma como el «espejo de la naturaleza» (Rorty, 1980), la psicología defiende el proyecto de reflejar y medir con precisión el comportamiento además de identificar los actos distorsionados o alucinaciones mentales.

¿A qué obedece el éxito de la psicología moderna? El corpus de conocimiento que los psicólogos han acumulado a través de la observación y el análisis cuidadosos de los datos no es una mera ilusión. La imagen de la persona como aislada y auto-contenida, lejos de limitarse a la imagen que la psicología reproduce, encuentra correspondencia en la realidad que viven los sujetos. La disciplina moderna tabula y regula sujetos modernos, los instruye hasta ser capaces de verse reflejados y entenderse a sí mismos en los textos psicológicos. Como parte de una edad moderna más general, la psicología refleja y apoya la cultura dominante (Ingleby, 1985; Rose, 1985). Pero existe un problema. Siempre ha habido un problema: la *resistencia* que muestran los sujetos a todo tipo de clasificaciones, en especial a las clasificaciones de corte racista de las capacidades mentales o a los intentos de enraizar la competitividad y el espíritu del capitalismo en nociones inmutables de humanidad.

Podemos entender el alcance del problema del conocimiento psicológico, un conocimiento que se apropia del sentido común de nuestros legados modernos para posteriormente reformularlo. No por ello, la psicología sería capaz de desprenderse de sus contradicciones.

El método experimental y las mediciones precisas legitimaron las interpretaciones psicológicas, haciendo posible la identificación así como la atribución de ideas dominantes en las mentes de aquellas personas que eran sometidas a estudio y control. No obstante, el gran impedimento para la disciplina psicológica sería la

existencia de distintos tipos de psicologías y espacios psicológicos que habitan las personas y el modo en que dichos espacios y psicologías se contradicen y confrontan. El problema se intensifica actualmente con los nuevos espacios y las nuevas subjetividades que las innovaciones tecnológicas brindan. A mi entender la psicología moderna no sabe muy bien como tratar estos espacios y sus nuevos recursos de subjetividad.

Una de las características principales de estas innovaciones tecnológicas es la posibilidad de construir nuevas «realidades virtuales» en las que el sujeto humano se libera del lastre de su cuerpo para adentrarse en un espacio completamente diferente. Los parámetros de esta realidad, ya anticipados en la Ciencia Ficción y en su obsesión por los avances tecnológicos, la han convertido en pieza clave para una exploración de lo que representan los espacios tecnológico postmoderno en el núcleo de la sociedad contemporánea.

El problema de la contradicción y la resistencia al conocimiento psicológico se manifiesta abiertamente en la afirmación que plantea tanto la desaparición del corpus moderno, como la emergencia de nuevas psicologías «postmodernas» (Gergen, 1991; Kvale, 1992). La era postmoderna propone el desvanecimiento de nociones de verdad, integridad personal, progreso o conocimiento racional. Planteamientos similares empiezan a plantearse en lo relativo a la naturaleza del lenguaje y la realidad así como en los miedos y en las celebraciones que acompañan sus concepciones modernas (Parker, 1996).

### **Postmodernidad, Sociedad y Psicología**

El libro de J.-F. Lyotard (1979) *La Condición Postmoderna* fue inicialmente escrito como un informe sobre el conocimiento para el gobierno canadiense, interesado en las posibilidades políticas y comerciales de la tecnología informática. La palabra «postmoderno», inicialmente acuñada por estudios de teoría arquitectónica, atrapa la imaginación de artistas y académicos que desde sus estatus de pequeñas celebridades no dudan en excluir de sus lógicas postmodernas a la gran masa trabajadora de occidente y del tercer mundo indigente. El término «postmoderno» también encuentra una gran acogida entre activistas y escritores de los años cuarenta y cincuenta desengañados tras el declive de los movimientos radicales en el mundo industrializado.

Las transformaciones culturales que Lyotard identifica en su libro son en gran parte debidas a la reestructuración económica que sufre la industria ante la revolución tecnológica de posguerra en Europa y América en un periodo de «capitalismo tardío» (Mandel, 1974). De este modo el informe original de Lyotard sobre la

emergencia de la tecnología de la información, debería seguir siendo objeto de estudio para quienes están interesados en comprender las fantasías postmodernas en el marco de sus condiciones materiales.

El aumento del sector servicios después de la segunda guerra mundial se precipitó con la llegada de nuevas tecnologías de la comunicación, debido fundamentalmente a la circulación y acceso a ingentes cantidades de información como nueva forma de entretenimiento en lo que cabría incluir a la realidad virtual. La expansión del correo electrónico en las instituciones académicas y la simulación de escenarios de conflicto en instituciones militares fueron manifestaciones de los cambios económicos que posibilitaron el desarrollo de estos nuevos espacios.

Para gran parte de la mitología postmoderna el lenguaje, entendido como mera sucesión de imágenes sin referentes externos de realidad, sigue siendo motivo de gran fascinación. Es cierto que la publicidad y los medios de comunicación, concebidos como extensiones simbióticas de una estructura económica continuamente cambiante, re-presentan el mundo como una pantalla caleidoscópica e incomprensible en la que lo real y lo artificial se confunden hasta tal punto que la «intervención» y el cambio aparecen como una imposibilidad (Baudrillard, 1990). Así pues en las lógicas postmodernas la imposibilidad de la acción, de la transformación social, aparece entrelazada con una ética experiencias intensas y un hedonismo narcisista que suple las carencias instituidas por un consumismo sin fronteras (Lasch, 1978). Por consiguiente, la cultura consumista postmoderna sirve de aliento a un público demasiado desorientado como para participar en la política y a los activistas políticos desesperados por cambiarla.

Mientras que la explosión y el poder de los medios para neutralizar representaciones de la realidad, al igual que posibles transformaciones de la misma, son parte de la mistificación ideológica que ha acompañado al capitalismo desde sus primeros días, la ciencia de la informática en el capitalismo tardío ha proporcionado condiciones materiales para que los sujetos se muevan, interactúen y piensen en nuevos espacios. Las tecnologías de la información han vivificado una plétora de realidades alternativas a los espacios cada vez más restringidos y claustrofóbicos de las ciudades industrializadas (Makalowich, 1993). Así pues la realidad virtual de la Ciencia Ficción, en la medida en que se presenta como espacio postmoderno en la vida cotidiana, también ofrece a capitalismo tardío un escenario para representaciones y experiencias distintas a las que la psicología moderna propugna para el mundo real (Gordo López y Macauley, 1996; Gordo López y Parker, 1998).

Nos vemos así ante una situación paradójica: si la emergencia del postmodernismo en el ámbito de la psicología se contempla como una tendencia crítica en el contexto hegemónico de la psicología cientificista, dicha tendencia postmoderna no obstante incorpora prácticas y tecnologías deshumanizante en la disciplina. Al calificar este

doble proceso de paradójico no significa que estas combinaciones sean totalmente retrógradas. Es más, la «psicología postmoderna» se ha convertido, en algunos lugares, en referente para una variedad de enfoques innovadores. A este respecto, cabría apuntar que el construccionismo social en los Estados Unidos encuentra nuevos aires revitalizadores en la afinidad con los planteamientos postmodernos. Por su parte, los referentes postmodernos le permiten a la psicología feminista neutralizar las críticas articuladas previamente desde perspectivas postmodernas conservadoras (Kvale, 1992; Burman, 1999).

Asimismo señalar que la ruptura que el postmodernismo emprende en contra de la psicología moderna, dedicada a acumular hechos científicos sobre el comportamiento y el sujeto humano, sigue conservando un cierto carisma progresista si reconocemos que la psicología humana es, de hecho, contradictoria y transitoria, demasiado social y auto-cambiante como para conocerse y controlarse hasta el punto que desearía la disciplina (Gergen, 1991). Sin embargo, cuando los postmodernos en psicología rechazan la existencia de restricciones permanentes, de referentes y límites de realidad para la acción social, o incluso cuando plantean que estas limitaciones podrían superarse a partir del conocimiento de los sistemas económicos, la crítica postmoderna supuestamente progresista toma nuevos derroteros (Parker, 1996).

### **El Psicoanálisis «Postmoderno»**

Movimientos similares se han desarrollado en la frontera disciplinar cuidadosamente vigilada que la psicología comparte con el psicoanálisis. La vertiente psicoanalítica moderna con pretensiones críticas estuvo centrada en los recuerdos de la infancia, en el lenguaje entendido como expresión de estados mentales internos, y en la importancia del principio de realidad. Por el contrario, en los escritos de Jacques Lacan (1973, 1977) y también en los de la voz más radical de Slavoj Žižek (1989, 1991), la atención se ha desplazado a la memoria concebida como una reconstrucción incierta del pasado, al lenguaje y el inconsciente en tanto fenómenos estructurados por el orden simbólico, e incluso a la misma realidad entendida como una construcción (Parker, 2004).

Esta vertiente psicoanalítica a permite que el psicoanálisis sea más compatible con la psicología postmoderna, por ejemplo, a través del interés común por el lenguaje en contra de la obsesión por la observación y la experimentación de la psicología moderna (Forrester, 1980; Burman 1994). La emergencia del análisis del discurso en la psicología como un enfoque que se orienta a las formas en que el lenguaje genera recursos y formas de subjetividad, así como variedades de experiencia para los individuos, puede entenderse a su vez como parte del giro postmoderno en psicología, pero en un contexto de capitalismo tardío (Parker, 1992, 2002). Para



algunos autores el análisis del discurso no deja de ser necesariamente una psicología posmoderna. El lenguaje es aquí visto como constitutivo del mundo, y los tipos de análisis del discurso inspirados en los trabajos de Foucault encuentran en el discurso las prácticas que conforman a los objetos y sistemas de diferenciación responsables de la falsa ilusión de que somos autónomos y autosuficientes (Foucault, 1969).

El análisis del discurso al situar la subjetividad y el deseo en el lenguaje encuentra en la teoría lacaniana uno de sus máximos referentes (Parker, 2005). La noción del «ego», en tanto que se concibe como ficción contenida en el lenguaje, al centrarse en el lenguaje como el único camino para el estudio de la subjetividad proyecta al mismo psicoanálisis hacia una psicología totalmente discursiva y postmoderna (Parker, 1994). Sería posible establecer una serie de correspondencias entre el psicoanálisis y el análisis del discurso, aunque para ellos necesitamos dar un paso atrás para mirar las sendas por las que las ideas psicoanalíticas se constituyen en una forma particular de lenguaje.

Un error común sería tratar al psicoanálisis como una forma privilegiada de auto-conocimiento, concediéndole de este modo el estatus que muchos hemos intentado negar a la psicología durante tanto tiempo. No es que el psicoanálisis sea poderoso por ser verdadero, sino por haber pasado a formar parte de una tendencia crítica dentro de la psicología. La teoría psicoanalítica circula a través de la cultura occidental y, a partir de esta por el resto del mundo, gracias al imperialismo americano y europeo y, mientras circula, conforma sujetos que se reflejan y entienden a sí mismos en su discurso (Moscovici, 1986; Parker, 1997). Los sujetos psicoanalíticos se constituyen en la cultura moderna, al mismo tiempo que la disciplina moderna de la psicología intenta encapsularlos en modelos cognitivos y comportamentales. No obstante, la psicología en tanto que disciplina no alcanza a gestionar el exceso de deseo que el psicoanálisis lidera, incitando y facilitando los procesos de subjetividad de la subjetividad moderna.

Se precisa por lo tanto de una forma de análisis del discurso que entienda el psicoanálisis como fenómeno cultural y que estructure sus interpretaciones alrededor de mecanismos analíticos, que traten los fenómenos sociales como construcciones discursivas, y que asuma que las experiencias culturales de los sujetos también se estructuran en términos psicoanalíticos. Se necesita hacer esto, no porque el psicoanálisis sea verdadero, sino más bien por su poder como forma cultural que proporciona a la gente una teoría sobre el tipo de sujeto o de yo a desarrollar como condición previa para participar en la sociedad. Semejante herramienta analítica puede hallarse en el «complejo discursivo», entendido como un sistema de declaraciones que construye un objeto (Parker, 1997). Este concepto es legado de la tradición foucaultiana, aunque no por ello deja de ser un modelo de experiencia estructurado en términos psicoanalíticos.

Existen numerosos centros culturales, particularmente fuera de la Europa industrializada y Norteamérica, que escapan al discurso psicoanalítico. También son numerosas las variedades de experiencia que resisten interpretaciones en clave de discurso psicoanalítico. Sin embargo, lo contrario ocurre con los textos que fluyen a través de la Ciencia Ficción, la tecnología de la información y la realidad virtual. Estos textos han sido escritos y reescritos en una cultura psicoanalítica, y aquellos que hablan y viven en ellos son, de algún modo, sujetos psicoanalíticos. Es en este contexto que podríamos empezar a considerar el modo en que las representaciones de la realidad virtual provocan nuevas formas de subjetividad estructuradas a partir de las mutaciones psicoanalíticas que circulan en los textos lacanianos.

### **La Ciencia Ficción y El Espacio Postmoderno**

Las representaciones culturales de los espacios postmodernos inauguradas por las nuevas tecnologías juegan un papel central en la Ciencia Ficción, si bien es cierto que gran parte la población experimenta la realidad virtual de forma vicaria a través del cine, la televisión y la literatura. (Un mayor grado de familiaridad o conocimiento de estas representaciones culturales facilitará al lector la comprensión y la crítica de los argumentos aquí presentados.)

Cualquier explicación del interés que suscitan estos espacios y representaciones debería así mismo atender a la circulación ingente de la teoría psicoanalítica y al modo que se instruye a los sujetos para desenvolverse en los entornos virtuales. Los espacios postmodernos distan de ser un neonato engendrado a partir de la tecnología informática. Como una variedad más de espacio mental, sólo puede acoger sujetos previamente aleccionados en la cultura de la vida-mecánica (Gordo López y Cleminson, 2004).

El análisis que presento a continuación se basa en el film *Desafío Total* [Total Recall] (Verhoeven, 1990), inspirado en el relato corto de Philip K. Dick: «We Can Remember It For You Wholesale» (Dick, 1966). Las diferencias existentes entre el relato y la película, sus distintas representaciones e incertidumbres sobre «lo real», son sintomáticas, como veremos a continuación, de la velocidad con que la modernidad y los medios de comunicación incorporan nociones postmodernas.

Los relatos de Dick suelen girar en torno a las paranoias postmodernas sobre qué es lo real y a quién le pertenece (Freedman, 1984). Como ejemplo señalar que en *Tiempo de Marte* [Martian Time-Slip] (1964) la trama transcurre en el planeta Marte en 1994 con personajes que sufren confusiones esquizofrénicas si que sepan de donde procede la confusión que estructura las confusiones de los demás. La trama de este libro, como en muchos otros de Dick, se inspira deliberadamente



en los escritos del analista existencialista Ludwig Binswanger, a lo que se suman los episodios psicóticos que el mismo Dick sufría además de los efectos de la fuerte medicación. Otro ejemplo lo encontramos en *Ubik* (1969) cuya narración versa sobre la estrepitosa búsqueda del producto que detendrá la inversión del tiempo, aunque el protagonista no sabe si su búsqueda obedece al mandato de otra persona en estado criogénico o si él mismo ha sido asesinado y simplemente cumple las órdenes dictadas por un superviviente. *Ubik*, y el mismo Dick, han sido asociados con el postulado postmoderno que plantea que la realidad se muestra como fantasía, siendo la fantasía la única realidad (Hebdige, 1986). Intentos más serios de asociar *Ubik* con una crítica de la «mercantilización» fracasaron cuando críticos literarios franceses de orientación marxista visitaron a Dick en 1974, quien los denunciaría al FBI (Sutin, 1989).

Dick no comulgó fácilmente con el optimismo tecnológico predominante en los Estados Unidos durante las décadas de los 60 y 70. Es comprensible, por lo tanto, que otras producciones dentro del género de la Ciencia Ficción, como las de Asimov sobre nuevos mundos en los que los robots asisten a los seres humanos, tuviesen mejor acogida entre el gran público que las incertidumbres postuladas por Dick sobre los intereses que subyacen a este tipo de narrativas. No obstante la transformación del ámbito cultural a lo largo de las últimas dos décadas ha posibilitado una mejor acogida de los trabajos de Dick, lo que es a su vez, es sintomático del desencanto con visiones de progreso, al igual que del intento de velar dicho desencanto para hacerlo más soportable.

Si Dick vivió la disolución de la realidad como una pesadilla psicótica, en la supuesta condición postmoderna tal disolución es ahora una incertidumbre celebrada que permite gestionar y mantener a raya los temores sobre el estado de lo real. La entrada en la realidad virtual requiere de transformaciones de este tipo para que el sujeto sea capaz de dejar tras de sí referencias de lo real, retomándolas una vez abandonada la terminal. Si bien es cierto que en todo momento existe un grado de ansiedad o temor que mantiene al sujeto apegado a nociones de lo real, como si fuese el lugar de procedencia cuando navegan en los canales del ciberespacio.

En «We Can Remember It For you Wholesale» (Dick, 1966), el protagonista, Douglas Quail, acude a la agencia «Rekal Incorporated», dedicada a implantar todo tipo de memorias y experiencias, para conseguir un implante de memoria «extra-factual». Con este sucedáneo virtual podrá disfrutar de una experiencia tan real como el viaje mismo, satisfaciendo así su deseo de viajar al planeta Marte, un deseo demasiado caro e inalcanzable. Quail opta por el escenario de un «agente secreto» enviado para realizar una misión. En el transcurso del implante, Rekal descubre que Quail ya tiene ese repertorio de memoria y, para evitar el riesgo de que el injerto de falsas memorias sobre las reales haga que ambas se entremezclen

y confundan creando un «interludio psicótico», la agencia decide enviarle a casa sin el implante (Dick, 1966:208, 212). La policía interplanetaria, «Interplan», para la que Quail ya había trabajado como asesino en Marte, acaba descubriendo que la memoria real y profunda ha emergido a la superficie. Para paliar el problema que este «emerger» a la superficie le supone a la corporación y, ante la imposibilidad de asesinar a Quail, optan por devolverle la memoria real mediante un implante «más vital que las memorias estándar» (1966:222); una memoria que suscite un «deseo más profundo y definitivo» capaz de satisfacerse por medio de una «retrospección vicaria sustituta» (1966:223).

Sólo gracias a un deseo más antiguo (rescatar la misión del agente secreto y retomar la misión de Interplan) Quail podrá superar el deseo de ir a Marte. Es en este momento cuando aparece la figura del psiquiatra que ayudará a Quail a recuperar un «extraño sueño» (1966:223) de infancia en el que Quail salva formas diminutas de vida alienígenas que le prometen a cambio que no invadirán la Tierra mientras Quail viva. Por consiguiente, la fantasía de Quail consiste en pensar que mientras él exista el resto del mundo estará a salvo. El psiquiatra le explicará que semejante fantasía «vital para su psique, es una fantasía infantil que estará con él de por vida» (1966:224). Seguidamente Rekal comienza a implantar esta memoria para hacerla real, pero descubre de nuevo que Quail ya tiene tal memoria...

En cierto modo en esta trama, ideal para un capítulo del programa televisivo *Cuentos Asombrosos* («Twilight Zone» en inglés), los recuerdos de la realidad de la víctima son más fuertes que los efectos que hubiesen podido imaginar aquellos capaces de modificarlos. Se observa pues como la realidad en sí misma se disuelve y transforma en torno al protagonista en el momento en que la autoridad se reafirma como parte misma de la realidad.

En este relato de los sesenta, por tanto, el desenlace es más moderno que postmoderno en la medida en que el deseo verdadero de Quail es lo que la verdad representa, la fuerza de la que la mistificación ideológica se beneficia, y lo que se perdería si la realidad estuviese ausente. Asimismo la confusión sobre la naturaleza de la memoria y la realidad radica en la conexión que el héroe establezca con una narrativa determinada, en nuestro ejemplo, con la narrativa de postergar la invasión alienígena.

Por su parte, la película *Desafío Total* (Verhoeven, 1990) utiliza la confusión entre la identidad y la memoria de forma distinta. Por ejemplo, el protagonista principal, llamado «Quaid» (representado por Arnold Schwarzenegger) obsesionado por el deseo de ir a Marte, es colocado en «el sillón del implante» (como opuesto a la mesa higiénica de la versión de los sesenta) que la corporación Rekal utiliza para

insertar el paquete memorístico «vacaciones-como-agente-secreto». En esta versión cinematográfica buena parte de la fantasía de Quaid de viajar a Marte gira en torno a una mujer, supeditando el desenlace a la condición de volver con la mujer tal y como la conoció cuando era agente secreto.

El conjunto de la narración de *Desafío Total* permite olvidar la preocupación de Quaid por reconocer la memoria verdadera. El problema sobre las distintas realidades se circunscribe y solventa a través de la ansiedad por el pasado, la naturaleza del orden simbólico y el lugar de lo real en términos típicamente postmodernos. Así se ilustra en una de las escenas a mitad de la película, en la que Quaid consigue viajar a Marte para esclarecer la confusión provocada por los eventos acaecidos en Rekal y poder descubrir finalmente cual era la misión del agente secreto. A esta altura de la película vemos a Quaid abandonar Rekal después de que la compañía descubriese que la memoria real ya estaba en el lugar exacto donde habían intentado implantar la memoria falsa. Un doctor de Rekal entra en la habitación de hotel de Quaid y le explica que él, Quaid, está todavía en el sillón de implante en Rekal en la Tierra, y que necesita reconocer ese hecho para poder volver a la realidad. A continuación la mujer de Quaid entra en la habitación suplicándole que vuelva.

Esposa: Quiero que regreses a mí.

Quaid: ¡Mierda!

Doctor: ¿Qué es mierda señor Quaid? Que usted está teniendo un episodio paranoide provocado por un trauma neuroquímico agudo, o que usted es realmente un agente secreto invencible de Marte víctima de una conspiración interplanetaria para hacerlo pensar que es tan sólo un humilde trabajador de la construcción. Basta de castigarse a sí mismo Doug. Usted es una persona honrada con una esposa maravillosa que le ama.

Esposa: Sí, quiero.

Doctor: Tiene toda la vida por delante, pero tiene que desear volver a la realidad.

Quaid: Asumamos que lo hago, y después ¿qué?

Doctor: Tómese esto.

(sostiene en alto una pequeña píldora roja)

Quaid: ¿Qué es eso?

Doctor: Es un símbolo, de su deseo de volver a la realidad. Se dormirá dentro de su sueño.

Quaid: Muy bien, digamos que usted está contando la verdad y todo es un sueño, por lo que yo podría apretar este gatillo y no pasaría nada.

Esposa: Doug, no lo hagas.

Doctor: No habría la menor diferencia para mí Doug, pero las consecuencias para usted serían devastadoras. En su mente yo moriría, y sin nadie para guiarlo fuera, usted permanecería en una psicosis permanente.

En ese instante Quaid pone la píldora en su boca sin dejar de amenazar a punta de pistola la cabeza del doctor. Mira al doctor y nota una gota de sudor en su rostro. Quaid escupe la píldora y mata al doctor y a su esposa. Ahora la película está de nuevo en curso, la realidad está en curso, y sabemos que Quaid se haya realmente en Marte. (Sin embargo, aquellos espectadores más suspicaces y familiarizados con las incertidumbres de la vida postmoderna pueden apreciar que en el disparo final de Quaid en Marte los cielos todavía conservan el color azul-Tierra.)

### **Los Complejos Discursivos**

Cuando Lacan retoma el trabajo de Freud encuentra en el lenguaje, regido y estructurado por el orden simbólico, el principal constituyente del inconsciente desde el preciso momento en que el infante empieza a hablar. La entrada del infante en lo simbólico supone una inmersión escindida en lo consciente y lo inconsciente. A partir de ese momento la imagen unificada de lo imaginario, predominante en el estadio espejo, se ve al mismo tiempo confirmada y saboteada por el lenguaje, en la medida que precipita distintos enclaves o posiciones de subjetividad (Lacan, 1977).

En el momento en que lo simbólico organiza la primera relación con la madre, la imagen que posibilita el reconocimiento imaginario del «yo» (o falta del mismo) como el «yo» individual y unitario, da paso a una versión de la «historia» para el sujeto. El psicoanálisis con un «otro» significativo aparece en el marco de una relación transferencial en la que el pasado del sujeto es recreado como algo que «tuvo que haber sido», es decir, captado en el momento que aparece como una realidad.

Complementaremos estos breves y sintéticos apuntes sobre el giro lacaniano según avancemos en la interpretación de las fantasías de la realidad virtual. Intentaré mostrar que los textos lacanianos hace de los mismos cobran sentido en un mundo al borde del espacios postmodernos. Veremos que los temas tratados anteriormente encuentran una correspondencia directa con las reformulaciones que Lacan plantea de conceptos freudianos, en particular, de la representación del pasado como una reconstrucción, y del orden superior de significación que opera como un sistema simbólico cerrado, en el que el pasado aparece como una

reconstrucción y la realidad como una dimensión externa e intangible aunque crucial para la construcción de la subjetividad. Me centraré en tres complejos discursivos para ilustrar como estas preocupaciones se han extendido en las fantasías de la subjetividad postmoderna en ciertos espacios.

### *Acción diferida*

Lo que está en juego en la elección de Quaid sobre qué historia creer cuando encara al doctor de Rekal, es la posición a tomar con relación a las distintas versiones del pasado. En el escenario presentado por el doctor, el neuroquímico que dispara el «episodio paranoide» aparece como el primer trauma. Si Quaid no reconoce que es un trabajador de la construcción con una vida por delante y dispara al doctor, este segundo trauma tendrá efectos devastadores. Lo que era un «episodio paranoide» se convertirá ahora en una «psicosis permanente». De este modo el segundo trauma *reconstituye* al primero como causa originaria del abandono de Quaid de la realidad, permitiendo de este modo que incluso las acciones que transcurren en el plano de la fantasía (planos indistintos para el doctor) tengan efectos fatídicos. El segundo escenario, elegido por Quaid y objeto del segundo trauma, es la escena en la que se cuestiona la realidad y asesina al doctor, confirmándose pues el primer trauma, es decir, la memoria enterrada de la misión asesina en Marte como la causa eficiente del curso de los eventos. Por consiguiente, las acciones de Quaid en cada escenario *recrean* el pasado situando en el mismo la causa del estado actual de los hechos.

El regreso de la memoria reprimida verdadera, activado por el deseo de Quaid de volver a la escena, se corresponde con la caracterización sobre el tiempo psicoanalítico entendido como una dimensión atrapada en la forma gramatical del futuro perfecto («qué habré sido»). El principal interés de Lacan en Freud se encuentra en el concepto de «acción diferida» (*nachträglichkeit*) que permite que los eventos traumáticos posteriores, en lugar de activar memorias traumáticas anteriores, generen ellos mismos las memorias. Por tanto, la tarea del análisis es propiciar el regreso al escenario original y al trabajo de reformulación dando así paso a la estructura «qué soy en el proceso de estar siendo». Igual que en el relato original de Dick (1966: 206), esta estructura de acción diferida aparece en la visita de Quaid a Rekal «que más tarde o más temprano tenía que suceder», y que constituye lo que debe ocurrir una y otra vez a raíz de la visita. En *El mundo contra reloj* [*Counter Clock World*] Dick (1967) presenta una visión más perturbadora del mismo proceso en «Hobart Phase» donde el tiempo se invierte, haciendo que el viaje vital vaya desde la muerte al nacimiento, generando un estado de ansiedad permanente según se desvanece el conocimiento, así como los indicios que anticipan lo ya conocido.

*Lo simbólico*

En el extracto de *Desafío Total* reproducido anteriormente, se invita a Quaid a regresar al orden simbólico. Este regreso aparece mediado por un símbolo: la píldora ofrecida por el doctor. El uso del símbolo no opera aisladamente, en la medida que tiene que acompañarse del deseo, en este caso, del deseo de volver a la realidad. Quaid debe desear «volver a la realidad», un deseo a su vez inducido por el deseo del otro. En términos lacanianos, el deseo es siempre el deseo del otro, y en este caso la «maravillosa esposa» indica desde el orden simbólico las estructuras de fantasía paranoide en las que Quaid está atrapado; expresa que desea que vuelva con ella, afirmando su amor (a modo parecido a las palabras del voto matrimonial, «sí, quiero» como máximo referente del anclaje del deseo heterosexual en lo simbólico) cuando el doctor dice que ella ama a Quaid con un «sí, quiero» ('I do' en inglés).

Igualmente representativo es el hecho de que la decisión de Quaid tenga que venir enmarcada por una existencia prolongada en el sueño. Si rechaza la píldora permanecerá en el sueño sin poder salir de la ilusión de estar en Marte como «víctima de una conspiración interplanetaria». Por el contrario, si toma la píldora caerá dormido en el sueño. Por consiguiente, soñar no está directamente contrapuesto a la realidad, sino habitado por ella. Es como si la vida inconsciente de Quaid estuviese ella misma estructurada por el orden simbólico, y pudiese entrar en este orden o abandonarlo en una huida fútil del mismo, en una psicosis permanente, sin ser capaz de escapar del mismo con algo de racionalidad o parte del yo intacto.

La relación entre soñar y «la realidad» esta invertida en el psicoanálisis de Lacan (1973). El soñador encuentra en el sueño la revelación de la verdad, la verdad del sujeto, de un sujeto perpetuamente ensombrecido por los caprichos del principio de realidad; principio ahora entendido como un principio falso totalmente dependiente del orden simbólico. El sujeto con relación a lo simbólico, en este marco teórico, está próximo a algunos de los escritos más paranoicos de Dick.

Por ejemplo al final de *The Game Players of Titan* (Dick, 1963) nos revela que el juego desarrollado por los «Bindmen» para las ciudades y compañeros de la Tierra es un mero reflejo de un juego más amplio que los «vugs», procedentes de Titán, juegan para consolidar su invasión. Los miembros del equipo «Pretty Blue Fox» comienzan perdiendo pedazos de California en el primer nivel más inmediato de esta matriz simbólica de acción, para luego entrar en un rango de acción más amplio, de un orden simbólico cósmico superior que estructura las diferentes percepciones de los habitantes de Titán y de la Tierra donde esta última está en juego. Apreciamos pues un progresivo movimiento que va del nivel inferior al superior, estructurando este último al primero.



### *Lo Real*

No resulta tarea fácil para Quaid volver a «la realidad» en la medida que lo que es realidad y lo que es fantasía aparece confuso e indeterminado. No obstante, existen distintos referentes, como el «trauma neuroquímico» y «la maravillosa esposa», contra los que Quaid podría definirse a sí mismo. La cosa más real que podría determinar el regreso de Quaid, sin embargo, es en sí misma un artefacto sin sentido que se construye en la fantasía. Como hemos apuntado anteriormente, la píldora es «el símbolo» de un «deseo de volver a la realidad», pero puede operar únicamente como una ficción de lo simbólico. Así pues las distintas fantasías que invaden la vida consciente e inconsciente del sujeto están estructuradas por el orden simbólico. En este caso, tomar la píldora producirá un efecto «dentro del sueño», pero este efecto será estructurado mediante el propio sistema simbólico al que se invita al sujeto a volver. Lo que parece ser una realidad externa, fuertemente asentada e independiente del lenguaje, se activa en la medida en que el sujeto la confiere o inviste de significado.

La afirmación lacaniana (Lacan, 1973: 167) de que «lo real es lo opuesto de lo posible» es desarrollada para tratar puntos de anclaje traumáticos sobre los que gira la fantasía consciente e inconsciente. El evento traumático se resiste a la simbolización a la vez que la estructura. Tanto la noción de identidad nacional como la de identidad personal, por ejemplo, son fenómenos indefinibles que permite agrupar comunidades simbólicas. Lo que hace funcionar las uniones con ese algo indefinible es, sobretodo, el miedo a la pérdida o, lo que Žižek (1990) llama escribiendo sobre Yugoslavia, «el robo del goce»: lo que aparece bajo la amenaza de la pérdida, objeto de la represión, en ese mismo momento deviene en lo más «real» para el sujeto (Parker, 2004).

Aunque Quaid ve a su esposa y al doctor con sus propios ojos, todavía no sabe distinguir entre lo real y lo ilusorio. Una confusión sintomática de la recuperación de temas posmodernos en una película que aún se puede considerar moderna en la medida en que es eventualmente la mirada la que conduce a Quaid a la verdad: el sudor del doctor, indicativo a su vez de su preocupación. Por tanto, asesinarle establece una «diferencia». Apuntar, no obstante, que Quaid resiste y lucha para que la realidad por la que opta sea cierta en contra del clima relativista que propugnan los defensores de la postmodernidad.

Una vez más, por tanto, la película maneja los temores en torno a la realidad que evoca el postmodernismo a través de la observación y la acción, es decir, con eventos que no parecen requerir demasiado trabajo teórico adicional. En este sentido, la película maneja dichos temores de manera moderna, o incluso al estilo de una psicología moderna. En fin, este tipo de representación de los temores

postmodernos en torno a la realidad está anclado a un dispositivo moderno: la observación directa e inmediata. Por lo tanto, la realidad virtual se encuentra supeditada al control de la mirada de lo real en un texto de Ciencia Ficción que parece poner en cuestión concepciones modernas sobre la realidad.

### **Comentarios Finales**

Esta exploración de las fantasías colectivas de espacios postmodernos se ha centrado principalmente en escritos norteamericanos que han asimilado las nociones psicoanalíticas vigentes en su cultura, reelaborándolas posteriormente, consciente o inconscientemente, en los discursos que acompañan a las nuevas tecnologías y las representaciones mentales y de futuro que esas tecnologías nos brindan.

Algunos norteamericanos, europeos occidentales y japoneses llevan ya tiempo viviendo en el espacio postmoderno, un espacio que igualmente recluta al Tercer Mundo por medio de los importadores de 'tecno-intelligentsia'. Sin embargo, para gran parte de la audiencia de *Desafío Total* el espacio postmoderno existe sólo en su condición de fantasía. En añadidura los escritores de Ciencia Ficción anticiparon una dimensión de algún modo tangible, pero sin llegar a experimentarla directamente (los personajes de las novelas de Philip K. Dick, por ejemplo, todavía usan papel-carbón para escribir cartas).

Muchos psicólogos profesionales y académicos han entrado en contacto con la comunicación electrónica y con distintas modalidades de hipertexto a través del email. Es posible que sepan que el pasado puede rehacerse a través del trazado y la eliminación de mensajes en la Red. Incluso puede que hayan reparado en el modo en que distintas aplicaciones de correo electrónico organizan y regulan su comunicación con el otro. Igualmente puede que hayan experimentado la huella traumática de lo real a través del «postmaster» (administrador), una figura que gobierna este orden simbólico devolviendo mensajes y comunicando al usuario las distintas demoras de envío de los mensajes o fallos en los servidores (Parker, 1997).

Es importante incorporar cualquier estudio de nuevas formas de subjetividad en una explicación de las condiciones materiales reales que las hacen tecnológicamente posibles. Necesitamos un marco teórico que analice la contradicción y los espacios de resistencia además del poder productivo de las formas tecnológicas. Este estudio se ha centrado también en el lenguaje del fenómeno, partiendo de la fantasía que prevalece en la psicología moderna de observar la realidad y la «psicología» directamente.

Estos nuevos dominios tecnológicos, prefigurados en la Ciencia Ficción, construyen nuevas formas de «ciberpsicología» en la realidad virtual postmoderna. El análisis de estas nuevas formas demanda análisis innovadores (Gordo López y Parker, 1999). En esta ocasión he optado por un análisis discursivo y de distintas nociones psicoanalíticas, con el propósito de identificar algunos de los patrones de significado que estructuran este nuevo espacio en la Ciencia Ficción. El psicoanálisis se ha utilizado para cartografiar la cultura que ha contribuido a producir, y no porque sea más cierto o verdadero que la psicología experimental.

Los espacios postmodernos plantean por lo tanto un desafío para la psicología moderna tradicional, y los métodos que utilizamos para entenderla deben también mostrar una cierta sensibilidad postmoderna. Resulta que son los desarrollos científicos y tecnológicos los que refuerzan el argumento, planteado hace mucho por los radicales de la disciplina, de que la psicología ha sido siempre una forma de ficción, una ficción poderosa no obstante.

### **Agradecimientos**

Quiero dar las gracias a Erica Burman, Ángel J. Gordo López y David Harper por sus comentarios a una primera versión de este artículo publicado originalmente (en inglés) en la Revista Sudafricana de Psicología, y en mi libro *Psychoanalytic Culture: Psychoanalytic Discourse in Western Society* (1997, Londres: Sage). También Agradecimientos por la traducción de Francisco Javier Tirado y Jesús Rojas Arredondo, y revisión técnica de Bernardo Jiménez Domínguez, y otra vez a Ángel J. Gordo López.

### **Bibliografía**

- Baudrillard, J. 1990. *Revenge of the Crystal: selected writings on the modern object and its destiny, 1968-1983*. Londres: Pluto Press.
- Benedikt, M. (comp.) 1991. *Cyberspace: First Steps*. Cambridge, MA.: MIT Press.
- Burman, E. 1994. *Deconstructing Developmental Psychology*. Londres: Routledge [*La Deconstrucción de la Psicología Evolutiva*, Madrid: Visor, 1998].
- Burman, E. (comp.) 1999. *Deconstructing Feminist Psychology*. Londres: Sage.
- Dick, P. K. 1963. *The Game Players of Titan*. New York: Ace.
- Dick, P. K. 1964. *Martian Time Slip*. Londres: Victor Gollancz.

- Dick, P. K. 1966. «We Can Remember It For You Wholesale». In P. K. Dick (1991 *We Can Remember It For You Wholesale: Collected Stories of Philip K. Dick, Volume 5*, (pp. 205-227). Londres: HarperCollins.
- Dick, P. K. 1967[1990]. *Counter Clock World*. Londres: HarperCollins [*El mundo contra reloj*, Edaf, Colección Ciencia Ficción, nº 25, 1980].
- Dick, P. K. 1969[1973]. *Ubik*. Londres: HarperCollins [Martínez Roca, Colección Superficción, nº 111, 1988].
- Forrester, J. 1980. *Language and the Origins of Psychoanalysis*. Londres: Macmillan.
- Foucault, M. 1969[1972]. *The Archaeology of Knowledge*. Londres: Tavistock [La arqueología del saber, Madrid: Siglo XXI, 1970].
- Freedman, C. 1984. «Towards a theory of paranoia: The science fiction of Philip K. Dick». *Science Fiction Studies*, 11:15-24.
- Gergen, K. J. 1991. *The Saturated Self*. New York: Basic Books [El yo saturado. Barcelona: Paidós, 1992].
- Gordo López, A. J. y Cleminson, M. R. 2004. *Techno-Sexual Landscapes: Changing Relations Between Technology and Sexuality*. Londres: Free Association Books.
- Gordo López, A.J. y Macauley, W. R. 1996. «Hibridación y purificación en el espacio cibernético: Una aproximación discursiva». En A.J. Gordo López y J.Linaza (eds.), *Psicologías, Discursos y Poder (PDP)*. Madrid: Visor.
- Gordo López, A. J. y Parker, I. (comps.) 1999. *Cyberpsychology*. Londres: Macmillan.
- Hebdige, D. 1986. «A Report on the Western Front: Postmodernism and the 'Politics' of Style». *Block*, 12: 4-26.
- Ingleby, D. 1985. «Professionals as socializers: the 'psy complex'». *Research in Law, Deviance and Social Control*, 7, 79-109.
- Jay, M. 1986. «In the Empire of the Gaze: Foucault and the Denigration of Vision in 20th Century French Thought». In L. Appignanesi (Ed *Postmodernism, ICA Documents 4* (pp.19-25). Londres: Institute for Contemporary Arts.
- Kvale, S. (comp.) 1992. *Psychology and Postmodernism*. Londres: Sage.
- Lacan, J. 1973[1979]. *The Four Fundamental Concepts of Psycho Analysis*, Harmondsworth: Penguin [Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis, Barral]
- Lacan, J. 1977. *Écrits*. Londres: Tavistock [Escritos, México: Siglo XXI, 1975]
- Lasch, C. 1978. *The Culture of Narcissism: American life in an age of diminishing expectations*. New York: Norton.
- Liotard, J. F. 1979[1984]. *The Postmodern Condition: A report on knowledge*. Manchester: Manchester University Press [*La condición postmoderna*, Madrid: Cátedra, 1984].

- Makulowich, J. S. 1993. «Awesome Sites». *World Wide Web Newsletter*, 1: 13 & 20.
- Mandel, E. 1974. *Late Capitalism* Londres: New Left Books.
- Moscovici, S. 1986. *La Psicanalyse: Son Image et Son Public (Deuxieme Edn* Paris: Presses Universitaires de France.
- Parker, I. 1989. *The Crisis in Modern Social Psychology, and how to end it*. Londres: Routledge. (www.discourseunit.com)
- Parker, I. 1992. *Discourse Dynamics: Critical Analysis for Social and Individual Psychology*. Londres: Routledge. (www.discourseunit.com)
- Parker, I. 1997. *Psychoanalytic culture: psychoanalytic discourse in western society*. Londres: Sage.
- Parker, I. 1998 «Against Postmodernism: Psychology in Cultural Context», *Theory & Psychology*, 8, (5): 621-647
- Parker, I. 2002. *Critical Discursive Psychology*. Londres: Palgrave.
- Parker, I. 2004. *Slavoj Žižek: A Critical Introduction*. Londres: Pluto Press.
- Parker, I. 2005. *Qualitative Psychology: Introducing Radical Research*. Buckingham: Open University Press.
- Rorty, R. 1980. *Philosophy and the Mirror of Nature*. Oxford: Basil Blackwell.
- Rose, N. 1985. *The Psychological Complex: psychology, politics and society in England 1869 1939*. Londres: Routledge & Kegan Paul.
- Sutin, L. 1989[1991]. *Divine Invasions: A Life of Philip K. Dick*. Londres: Paladin.
- Verhoeven, P. 1990. *Total Recall*. New York: Tristar Films [Desafio Total].
- Žižek, S. 1989. *The Sublime Object of Ideology*. Londres: Verso.
- Žižek, S. 1990. «Eastern Europe's republics of Gilead». *New Left Review*, 183: 50-62.
- Žižek, S. 1991. *For they know not what they do: Enjoyment as a political factor*. Londres: Verso.