

Striking Vipers: el objeto técnico para hacer existir la relación sexual

Striking Vipers- Black Mirror | Charlie Brooker | 2019

Miguel López

Escuela de la Orientación Lacaniana (EOL) - Asociación Mundial de Psicoanálisis (AMP) - CID Tucumán-IOM -
Universidad Nacional de Tucumán (Psicología/FyL)

Recibido 10 de septiembre de 2024; aprobado 13 de octubre de 2024

Resumen:

El tema objeto de interés para este trabajo está dado por la metamorfosis que en la modalidad de los lazos entre los sujetos está promoviendo la irrupción del andar técnico. Es la época donde los alcances del desarrollo tecnológico promueven una virtualidad generalizada, donde la imagen virtual hace olvidar lo real del cuerpo, dando lugar a nuevos modos de goce que trazan marcas en la subjetividad de la época. Así, quien ya advertía acerca de los efectos posibles en los sujetos de estas fabricaciones de la ciencia fue el mismo Jacques Lacan. Su *Teoría del Gadget*, ubicable en la primera mitad de la década del 70, anticipa no solo el surgimiento de productos que paulatinamente condicionarán la existencia de los parlêtres, sino también su empalme a un real cada vez más difícil de tolerar debido a su multiplicación exponencial. Esta época donde el vértigo de las nuevas tecnologías ha dado lugar a cambios profundos en los más diversos campos de la vida humana. Desde el más modesto Smartphone a la Inteligencia Artificial -la capacidad cognitiva de entes inorgánicos para relacionar datos, encontrar patrones y comunicarse con las personas- llevan al objeto técnico a un punto cénit. Un capítulo de *Black Mirror*, *Striking Vipers*, permite ubicar cómo el gadget opera de un modo tal de intentar hacer existir la relación sexual en la virtualidad, lo cual fracasa cuando se trata de la puesta en juego de lo real de los cuerpos.

Palabras Claves: Lacan | Objeto Técnico | Virtualidad | Cuerpo

Abstract:

The subject of interest for this work is given by the metamorphosis that in the modality of the ties between the subjects is promoting the AI. It is the time where the scope of technical development promotes a generalized virtuality, where the virtual image makes us forget the real of the body, giving rise to new modes of enjoyment that trace marks on the subjectivity of the time. Thus, the one who already warned about the possible effects on the subjects of these fabrications of science was Lacan himself. His *Theory of the Gadget*, located in the first half of the 70s, anticipates not only the emergence of products that will gradually condition the existence of parlêtres, but also their connection to a real that is increasingly difficult to tolerate due to its exponential multiplication. In a time where the vertigo of new technologies has given rise to profound changes in the most diverse fields of human life. From the most modest Smartphone to the Artificial Intelligence -that is, the cognitive capacity of inorganic entities to relate data, find patterns and communicate with people- lead to the technical object at a zenith point. An episode of *Black Mirror*, *Striking Vipers*, allows us to locate how the gadget operates in such a way as to try to make the sexual relationship exist in virtuality, which fails when it comes to bringing into play the reality of the bodies.

Key words: Lacan | Technical Object | Virtuality | Body

Introducción

El tema objeto de interés para este trabajo está dado por la metamorfosis que en la modalidad de los lazos entre los sujetos está promoviendo aquello que ya Lacan definía como “la era de la técnica” (Lacan, [1962-1963], 2006, p. 54). Es la época donde los alcances del desarrollo técnico promueven una virtualidad generalizada, donde “la imagen virtual hace olvidar lo real del cuerpo” (Brodsky, 2019, p. 20), dando lugar a nuevos modos de goce que trazan marcas en la subjetividad de la época.

En esta época se vislumbra cómo el vértigo de las

nuevas tecnologías ha dado lugar a cambios profundos en los más diversos campos de la vida humana. De modo tal que desde el más modesto Smartphone a la Inteligencia Artificial -la capacidad cognitiva de entes inorgánicos para relacionar datos, encontrar patrones y comunicarse con las personas- todo confluye para llevar al objeto técnico a un punto cénit.

Así, quien ya advertía acerca de los efectos posibles en los sujetos de estas *fabricaciones de la ciencia* fue el mismo Lacan. Su *Teoría del Gadget*, ubicable en la primera mitad de la década del 70, anticipa no sólo el surgimiento de productos que paulatinamente condicionarán

la existencia de los *parlêtres*, sino también su empalme a un real cada vez más difícil de tolerar debido a su multiplicación exponencial.

Y en ese punto, pocas series de televisión como *Black Mirror* (Brooker, 2019), han logrado ubicar con suma precisión el modo por el cual el *gadget* ingresa en una lógica de condicionar el lazo entre los seres hablantes, removiendo aquello más ligado al campo mortífero de la pulsión en cada uno de sus protagonistas. Cada capítulo de *Black Mirror* adviene como un paradigma que toca aspectos centrales de la subjetividad de la época, tal cual fue trabajado en otra ocasión López (2024). Esta vez, se abordará el primer episodio de la quinta temporada, *Striking Vipers*, donde el *gadget* busca hacer existir lo imposible de la relación sexual.

Teoría del *gadget*

Lo real, la ciencia y el analista

En *El Triunfo de la Religión*, tal cual fue establecida la conferencia que Lacan dio en Roma en octubre de 1974, él dirá que mientras lo que anda en el mundo es una cosa, lo que no anda es lo real. Y al respecto planteará “de esto se ocupan los analistas, de manera que, contrariamente a lo que se cree, se confrontan mucho más con lo real que los científicos” (Lacan, 1974, [2010], p. 76). También allí había señalado lo inimaginable de lo real: “Todo lo que tenemos hasta ahora de real es poco frente a lo que siquiera se puede imaginar, porque justamente lo propio de lo real es que uno no se lo imagine” (Lacan, 1974, [2010], p. 90). Es decir, el analista viéndoselas con los efectos de la ciencia. Meses antes, en marzo en Milán, en la misma línea había ubicado lo siguiente:

El real se multiplicó por la ciencia... quiero decir que incluso la manera como está hecha esta mesa es algo que tiene una insistencia muy distinta de la que haya podido tener con anterioridad en la vida de los hombres [...] El real adquirió una presencia que antes no tenía por el hecho de que se han fabricado un montón de aparatos que nos dominan, de una forma que no se había producido nunca antes. (Lacan, 1974, p. 10)

Vemos así un punto central en este asunto, y es el hecho que para Lacan el real se multiplicará por ese montón de aparatos que fabrica la ciencia, los cuales a su vez nos dominan.

En *La Tercera*, el 1 de noviembre de 1974, dirá Lacan: “El advenimiento de lo real no depende del analista en modo alguno. El analista tiene por misión combatirlo. A

pesar de todo, lo real bien podría desbocarse, sobre todo desde que tiene el apoyo del discurso científico” (Lacan, [1974], 2015, p. 17). Un real desbocado a partir de la incidencia del discurso científico es una de las hipótesis de este Lacan de los tiempos discursivos.

Aquí adquiere peso lo planteado por Lacan en su conferencia en Milán, Italia, el 30 de marzo de 1974: “Sólo a causa de eso somos empujados a considerar que el análisis es lo único que puede permitirnos sobrevivir al real. El hombre siempre tuvo la idea muy cabal de lo que podría alcanzar del real. Siempre tuvo de eso una idea muy precisa” (Lacan, 1974, p. 10). El psicoanálisis como aquello, lo único, que permitirá sobrevivir a lo real.

Acerca de las fabricaciones de la ciencia

También allí en Milán Lacan se referirá a las *maquinatas* que aplastan al hombre en tanto saturan su vida, la cual necesariamente pasa por otro lado:

[El hombre]... comprendió bien que [...] no era sino ahí donde debía engancharse para hacer lo que no llegó sino después de mucho tiempo, a saber, todo tipo de maquinatas, las que a fin de cuentas, lo aplastan... lo aplastan porque [...] lo que se relaciona con su vida –cuando digo “vida”, enseguida verán lo que quiero decir con eso– lo que se relaciona con su vida, es algo muy distinto. Simplemente... la saturación que esas maquinatas aportan a su vida, lo ponen en la urgencia de saber cómo vive. (Lacan, 1974, p. 12)

Es muy interesante lo señalado aquí por Lacan respecto a ese *saber cómo vive*, nombrando las “consecuencia[s] de nuestra ciencia” (Lacan, 1974, p. 36) y cómo ellas se insertan en la vida de los sujetos.

En el *Seminario 17, El Reverso del Psicoanálisis*, Lacan puntuará el sintagma *Fabricaciones de la ciencia* como un efecto de la verdad formalizada, preguntándose por qué no tener en cuenta también el lugar donde se sitúan esas fabricaciones de la ciencia, si no son más que el efecto de una verdad formalizada:

Lo asombroso es que si estás en un pequeño vehículo que te lleva hacia Marte, siempre puedes conectarte con la aletósfera. E incluso, este sorprendente efecto de estructura que hace que dos o tres personas hayan ido a pasearse por la luna, créanme que, en lo que a la proeza se refiere, tenían sus razones para mantenerse siempre en la aletósfera (Lacan, 1969-1970, [2006], p. 173).

Agregaré Lacan que esos astronautas tuvieron en un momento algunos problemas, y se las habrían arreglado mucho peor si no hubieran estado acompañados todo el rato por ese a minúscula de la voz humana. Es muy im-

portante lo que señala aquí Lacan respecto a que no se trata solo del lazo con el aparatito sino también de la satisfacción pulsional en juego.

En la misma dirección, en el *Seminario 20, Aún*, se referirá a las computadoras:

Por supuesto que hay cosas que circulan y que parecen funcionar exactamente como maquinitas, las llaman computadoras. Admito que la computadora piense ¿pero quién puede decir que sabe? Pues la fundación de un saber es que el goce de su ejercicio es el mismo que el de su adquisición (Lacan, [1972-1973], 2009, p. 117).

Goce de ejercicio y de adquisición en la línea de la fundación de un saber es una orientación aquí trazada por Lacan para ubicar que la máquina simplemente no goza.

En el *Seminario 18, De un discurso que no fuera del semblante*, Lacan advierte dos puntos interesantes en relación a la ciencia y sus consecuencias. Por un lado, una incertidumbre respecto a sus efectos: "... esa condenada aventura que llamamos ciencia, y no hay uno solo de nosotros en esta sala, incluyéndome a mí, por supuesto, que pueda tener la menor idea de lo que ocurrirá con ella" (Lacan, [1971], 2009, p. 78). Y por el otro, un anticipo de lo ambiental como desecho científico, con el significativo *polución*:

De hecho en la ciencia la escritura hizo maravillas, y todo indica que esta maravilla está lejos de agotarse. Sin embargo en los hechos la ciencia física se verá reconducir a la consideración del síntoma por la polución. Ya hay científicos sensibles a eso (...) medio ambiente" (Lacan, [1971], 2009, p. 115).

Esto planteado aquí por Lacan se enlaza muy bien con el nuevo paradigma que muchos epistemólogos ubican hoy en relación al momento de la ciencia, y es el de una preocupación por los efectos del andar científico, distinto a los tiempos del siglo XX donde la fascinación por los logros no permitía preguntas respecto a sus efectos colaterales (Pardo, 2012).

Más adelante, en el *Seminario 19, ... o peor*, Lacan presenta una máxima de la economía extrapolada al plano de la ciencia y sus efectos:

de ningún modo estoy hablándoles de nada que se parezca a un progreso. Lo que ganamos en el plano científico, que es indiscutible, no acrecienta empero para nada nuestro sentido crítico (...) lo que ganamos por un lado se pierde por el otro" (Lacan, [1971-1972], 2012, p. 139).

Es interesante llevar a la pregunta a qué se pierde como contrapartida de lo que se gana en el plano científico. El desbocamiento de los gadgets aparece aquí como hipótesis posible.

El Seminario 19 Y la primera mención al *gadget*

En su *Seminario 19* Lacan presenta su primera mención del *gadget*: "... es algo que bien merecería ser retomado, ya que convierto el estado actual del pensamiento en parte de la casa. Pero es verdad. No es un idealismo decir que los pensamientos están estrictamente determinados como el último *gadget*" (Lacan, [1971-1972], 2012, p. 76). La determinación del *gadget* aparecerá claramente alineada en el *Seminario 20* con lo que engendra el discurso científico:

Tratándose del discurso científico, es muy difícil mantener igualmente presentes dos términos que a continuación les diré. Por un lado, este discurso ha engendrado todo tipo de instrumentos que, desde el punto de vista que es el nuestro, hay que calificar de gadgets. De ahora en adelante, y mucho más de lo que creen, todos ustedes son sujetos de instrumentos que, del microscopio a la radio-televisión, se han convertido en elementos de su existencia. En la actualidad, no pueden siquiera medir su alcance, pero no por ello dejan de formar parte de lo que llamé el discurso científico, en tanto un discurso es lo que determina una fórmula de vínculo social. (Lacan, [1972-1973], 2009, p. 99)

Siguiendo en modo cronológico, en *El triunfo de la Religión*, Lacan diferenciará el *gadget* del real:

Pero el real al que accedemos mediante formulitas, el verdadero real, es algo completamente distinto. Hasta ahora tenemos como resultados solo *gadgets*. Se manda un cohete a la luna, tenemos la televisión, etc. Eso nos come, pero nos come mediante cosas que remueve en nosotros. Por algo la televisión es devoradora. Ocorre que, a pesar de todo, nos interesa. (...) finalmente, uno se deja comer. Por eso no me cuento entre los alarmistas ni entre los angustiados. Cuando nos hartemos, eso se detendrá, y nos ocuparemos de las cosas verdaderas, a saber, de lo que llamo religión. (Lacan, 1974, [2010], p. 93)

Lacan no se ubica ni entre los alarmistas ni entre los angustiados respecto al *gadget*, algo frente a lo cual se encuentra siempre en un Lacan contra Lacan. Dice no ser muy pesimista al respecto, y que habrá un taponamiento del *gadget*, y que su extrapolación, que hace converger lo real y lo trascendente, le parece un acto de fe.

Días después, en *La Tercera*, afirmará como poco probable que los sujetos sean animados por los *gadgets*, y que efectivamente los mismos podrán ubicarse como equivalentes sintomáticos:

Aquí, el círculo se cierra en lo que acabo de decirles: el porvenir del psicoanálisis depende de lo que ocurra con ese real. Los *gadgets*, por ejemplo, ¿se desbocarán verdaderamente? ¿Llegaremos nosotros mismos, acaso, a ser animados por los *gadgets*? Me parece poco probable, debo decir. En verdad, no conseguiremos que el *gadget* no sea un síntoma. Por ahora lo es, con toda evidencia.

Es muy cierto que tenemos un automóvil como una falsa mujer. (Lacan, [1974], 2015, p. 31)

Aquí seguirá con el *gadget*, planteando su lugar como aquel que busca suturar la falta de conocimiento:

pero ¿qué es lo que la ciencia brinda, a fin de cuentas? Nos brinda en qué hincar el diente, en lugar de lo que nos falta en relación al conocimiento, lo cual, para la mayoría de las personas, -en particular, todas las que están aquí-, se reduce a gadgets: la televisión, el viaje a la luna. Y ustedes ni siquiera hacen el viaje a la luna -solo algunos, seleccionados-, sino que lo ven por televisión (Lacan, [1974], 2015, p. 31).

Aquí se puede retornar a la idea lacaniana de que progreso capitalista solo para unos pocos no es progreso.

Y así se llega a lo que se puede cernir como un anticipo lacaniano de los tiempos actuales donde la virtualidad comandada por el gadget marcan el pulso de los sujetos. El ascenso al cenit social del objeto a mencionado en *Radiofonía*: “Bastaría el ascenso al cenit social del objeto llamado por mí a minúscula, por el efecto de angustia que provoca el vaciamiento a partir del cual nuestro discurso lo produce, al fallar su producción” (Lacan, [1970], 2012, p. 436).

Una época donde el a en modo *gadget* es entronizado dando lugar a un nuevo modo de lógica discursiva, determinada por el andar científico e incidida por el discurso capitalista (López, 2024). El *gadget* en lugar de agente promueve una modalidad de lazo que empalma perfectamente con el desafío actual que hoy promueven desde el último Iphone hasta los más modernos desarrollos en inteligencia artificial.

Dice Graciela Brodsky:

la imagen virtual hace olvidar lo real del cuerpo. No tanto del cuerpo propio porque, como ustedes saben bien, la imagen virtual sirve para animar el cuerpo propio. Pero sin duda la imagen virtual hace olvidar el cuerpo del Otro que se convierte en un cuerpo plano” (Brodsky, 2019, p. 20).

Estas palabras se constituyen en un prólogo más que pertinente para adentrarse en el mundo *Black Mirror*, donde el *gadget* es su monarca.

Striking Vipers: el *gadget* para hacer existir la relación sexual

Black Mirror en su quinta temporada presenta en su primer episodio a *Striking Vipers* (Brooker, 2019), la historia de dos amigos que practican juegos de realidad virtual, en un vínculo consolidado a partir del momen-

to en que los encuentros viraron desde las luchas entre los personajes vía artes marciales, hacia el campo del arte erótico y la pasión, con la báscula del odioamoramiento. Nada de ello sin consecuencias, para cada uno de ellos.



Un goce no del todo virtual

Danny y su novia Theo van a un bar y juegan a ser extraños como un modo de encender la pasión. Después de tener relaciones sexuales, él se interna en el juego de lucha *Striking Vipers* con su amigo Karl, cada uno tomando a sus personajes preferidos, Lance y Roxette, respectivamente. Las bromas por la victoria iban acompañadas de contactos entre los cuerpos y referencias a poses sexuales bien explícitas.

Once años después, Danny organiza una fiesta por su cumpleaños en su casa con su esposa Theo, con quien ya lleva casado un tiempo y ambos tienen un hijo de cinco años. Él ha perdido el contacto con Karl, quien sorpresivamente llega a la fiesta y le da su regalo de cumpleaños: la última versión del juego que a ambos siempre les gustó, *Striking Vipers X*, junto con el kit de realidad virtual necesario para jugarlo, entrando aquí en escena el *gadget* por excelencia de este episodio. Un cambio sustancial respecto a la versión que jugaban antes, más ligada a los clásicos e históricos juegos de los 90 *Street Fighter* y *Mortal Kombat*.¹

Esa noche Danny y Karl juegan el juego, cada uno en sus respectivos hogares, colocándose en la sien el disco necesario para acceder a la virtualidad. Sus cuerpos retroceden inmóviles sobre el sofá, con sus ojos emblanquecidos una vez que ingresan al mundo del juego, algo habitual en otros episodios de *Black Mirror*. Comienza la pelea y ambos contendientes se destinan todo tipo de golpes. La novedad del juego es que cada jugador puede experimentar en su propio cuerpo las sensaciones que vive cada personaje de la virtualidad; “el juego emula toda sensación física” (Brooker, 2019) dirá la voz de

Roxette, y así ambos sienten los golpes, Danny los que recibe Lance, y Karl los de ella. En una lucha que en un momento determinado tiene un viraje mayúsculo, ambos personajes caen uno sobre el otro y finalmente se besan. Karl y sobre todo Danny quedan en shock, un estupor transitorio se apodera de ellos, y muy angustiados deciden salirse del juego.



Sexo sin cuerpos vía el *gadget*

Durante las siguientes semanas, Danny y Karl comienzan regularmente a conectarse en línea e ingresar al juego para tener relaciones sexuales entre ellos, ante lo cual Karl vía Roxette preguntará si esto que viven ahora implica ser gais, a lo que Danny vía Lance responderá con un “no parece algo gay” (Brooker, 2019). Una patada de su hijo en la realidad lo despierta. El avance de ésto tendrá como efecto que Danny se distancie de su relación con su esposa Theo –en un momento en el cual se encontraban buscando un segundo hijo–, como así también que la relación de Karl con su nueva novia se enfríe. Posteriormente las peleas en el juego desaparecen, ambos amigos ingresan para que a partir de Lance y Roxette puedan tener sexo en diferentes escenarios, como así también conversar de la marcha de sus vidas. “No puedo explicarlo” (Brooker, 2019), responde Roxette cuando Lance le pregunta qué se siente tener sexo en el cuerpo de una mujer. Lo enigmático del goce femenino hace así su aparición en *Black Mirror*, para lo cual no hay *gadget* que ostente el saber.

Los amigos están sumergidos, esclavos del juego, y en ese marco Theo llama por teléfono a Danny con motivo del aniversario de bodas de ambos y éste lo había olvidado; ella luego vuelve al punto de la búsqueda de un hijo, reclamándole el no tener relaciones, ni siquiera caricias ni besos. Theo le dice “...no voy a quedar embarazada

si no me cogés” Brooker (2019), y Danny responde que es sólo cansancio. Ella lo acusa de tener una aventura, mientras le señala que ella siempre se ha mantenido fiel y que regularmente rechaza las provocaciones de otros chicos, afirmando sentir que le gusta la atención de los hombres y que fantasea hacerlo con otros. Pero Danny le jura que no hay infidelidad. Más tarde, él bloquea el juego *Striking Vipers X* en un gabinete y le dice a Karl por teléfono que deben detenerse. Éste también tiene dificultades para conectarse sexualmente con su pareja, pero insiste en continuar el juego. “Pero no la estás engañando –a Theo–. No es real. Es como si fuera una porno” Brooker (2019), dice Karl materializando así en sus dichos que algo del {*gadget*} se estaba desbocando.

El *gadget* permite realizar la relación sexual que no existe. Puede fallar

Pasan siete meses y en el próximo cumpleaños de Danny, Theo –ya embarazada– invita a Karl a cenar, como si fuera una sorpresa. Éste allí le revela a Danny que no ha podido recrear las experiencias con otros jugadores como lo había hecho con él, y circunscribe un rasgo distintivo, “el mejor sexo de su vida” (Brooker, 2019). Esa noche, la pareja entra al juego y vuelven a tener relaciones sexuales por pedido de Karl. Danny, tomado por una lógica conclusiva, pide a continuación reunirse en la vida real. Una vez que se encuentran, Danny propone que se besen, y ante su insistencia se besan para ver si hay alguna conexión real entre ellos; posteriormente, ambos dicen que no sienten nada. Puede fallar. Danny insiste en que, dado que no sentían nada al besarse, deberían detenerse; Karl por su parte afirma que deberían continuar. Danny se enoja y se produce una pelea entre ellos justo cuando un auto de policía va pasando y finalmente los arresta. Frustrada por tener que recoger a Danny, Theo insiste en que le diga qué causó la pelea. Interesante cómo en este punto final retorna a modo lucha en la realidad aquello que comenzó justamente como pelea en la virtualidad, luego de transitar por el sexo –virtual–.

En la escena final, se revela que Danny y su esposa tienen un acuerdo en el que, por una noche al año, se despojan de las alianzas y así él puede jugar a *Striking Vipers X* con Karl mientras que Theo puede ir a un bar y encontrarse con un extraño. Dos modos de arreglárselas con la relación sexual que no existe.

Acerca del cuerpo en *Striking Vipers*

Cuando J.-A. Miller (2008) presenta el sintagma Tecnicificación generalizada de la existencia, ubica así los efectos en los *parlêtres* del avance de lo técnico a partir del saber científico, materializado aquí en la realidad virtual que permite recrear la última versión de *Striking Vipers*. Este episodio permite pensar tres tópicos:

- 1) Hasta qué punto es posible un lazo que prescinde de los cuerpos;
- 2) De qué forma el amor puede o no servir de defensa al empalme tecnología y pulsión de muerte que Miller ahí advierte actualizando la hipótesis de Lacan ([1974], 2015) de los *gadgets* desbocados;
- 3) Por qué los efectos a nivel del cuerpo del experimentar en la realidad no se corresponden con lo que se generaba desde la virtualidad.

Primer Tópico: un lazo que prescinde de los cuerpos

Este tipo de juegos, sofisticados productos del Imperio de la Técnica (Miller, [2014], 2016), permiten construir una ilusión de poder en forma de dominio y satisfacción, y condicionan la forma de hacer lazo. En este punto, el condicionamiento pasa porque la virtualidad toca algo a nivel del cuerpo, solo basta ver las escenas con Danny y Karl vibrando sentados en sus sofás mientras el juego transcurre. Dirá Lacan que el “goce [es] indiscernible del registro de la satisfacción” ([1966-1967], 2023, p. 295) y que sólo hay goce del cuerpo.

Ahora bien, quizás resulte posible aventurar la hipótesis que dicha virtualidad toca “una nueva corporalidad” (Galarraga-García, 2021), una en la que los protagonistas quedan atrapados en un juego imaginario que les impide acceder a sí mismos y a los otros. En su *Seminario 14, La lógica del fantasma* Lacan dirá: “Al final de los finales, el Otro es –por si no lo han adivinado aún–, el cuerpo” (Lacan, [1966-1967], 2023, p. 277), planteo desde el cual se parte para ubicar que en el psicoanálisis lacaniano es necesario un pasaje por el Otro para tener un cuerpo. Y el capítulo *Striking Vipers* muestra ambas facetas, la corporalidad virtual del goce del Uno y la que implica al Otro.

Como el *gadget* provoca cierta fascinación en la que el sujeto pasa a ser él mismo un objeto consumido (Galarraga García, 2021), el punto adictivo se manifiesta, y al respecto dice J.-A. Miller: “...el goce repetitivo, el que damos en llamar adicción [...] no es más que un auto goce del cuerpo, alcanzado por el S1 sin S2” (Mi-

ller, [2011], clase del 23/3/11, inédito). Y esta versión más adictiva al gadget es la que aparece en el personaje de Karl, aquel que no cuenta con un amor que funcione como barrera, y sobre lo cual se profundizará en el segundo tópico.

Dice Éric Laurent: “... el acontecimiento de cuerpo en el sentido lacaniano no afecta al cuerpo como organismo del individuo, sino al cuerpo del sujeto de lenguaje, que de entrada es transindividual” (Laurent, 2016, p. 257). El cuerpo hablante entonces le hace contrapeso al cuerpo individual, y testimonia del vínculo social en el que él se inscribe, es un cuerpo socializado (Laurent, 2016), de modo tal que el lazo virtual que sostienen los personajes Lance y Roxette se sostiene en el auto-goce del cuerpo de Karl por un lado y Danny por el otro, cada uno en la suya. El goce del Uno y su carácter autoerótico sostienen toda la jugada.

Interesante aquí ubicar que las incidencias en los cuerpos de los *parlêtres* que opera vía el Imperio de la Técnica y el comando del gadget se hace sobre ese auto-goce del Uno, en su soledad más radical, prescindiendo de la alteridad, y de allí el riesgo del despliegue adictivo, de un desencadenamiento de *adixiones* (Sinatra, 2020), en tanto esa modalidad adictiva más ligada a la satisfacción pulsional que no implica la introducción de sustancias psicoactivas en el cuerpo.

Segundo Tópico: el amor como defensa al empalme tecnología - pulsión de muerte

De este capítulo uno podría preguntarse por qué es Karl el protagonista que presenta las mayores dificultades para frenar con el juego, mientras que Danny es aquel quien más intenta poner un coto a esto que se estaba llevando puesta su vida familiar. Y aquí es significativo seguir cómo el fantasma de cada uno, desde su singularidad, condiciona esa relación al *gadget*. Siguiendo la interesante lectura de la psicoanalista Gabriela Galarraga García (2021)², quien ubica por un lado en Karl el soltero seductor y desde quien surge la pregunta por el goce femenino vía el personaje de Roxette, mientras que en Danny al casado, a quien el juego le permite escapar de la relación con la alteridad del sexo, y de allí la posibilidad del abordaje del Otro a través del exilio a su soledad de goce.

Siguiendo a Lacan en el *Seminario 14*, “lo real nunca es más que vislumbrado, vislumbrado cuando vacila máscara –la del fantasma” ([1966-1967], 2023, p. 17), lo

cial permite ahondar en esta línea por la cual el emergente insoportable real que facilita el *gadget* y *Striking Vipers* se lleva puesta las coordenadas fantasmáticas con las cuales Danny y Karl abordan su realidad.

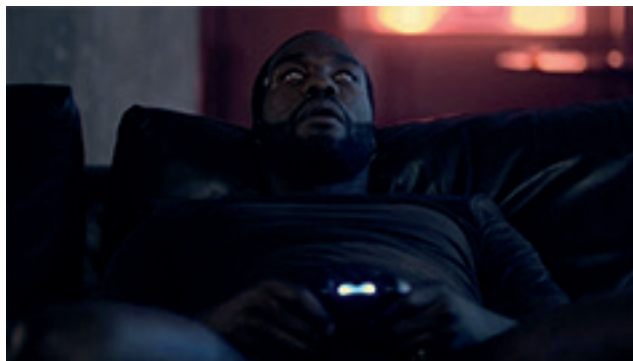
Y aquí hay un lugar relevante en la historia y es la figura de Theo, el amor de Danny, quien en todo momento ya sea desde su deseo de mujer como de ser madre demanda a aquel a ocupar un lugar que decididamente implica un lazo y una posición antagónica a cómo vivía lo autoerótico de *Striking Vipers*. Si Lacan planteaba en su *Seminario 20* que el amor es lo que permite condescender el goce al deseo ([1972-1973], 2009), el arreglo del final del capítulo es posible pensarlo desde esta perspectiva, un lazo amoroso que hará lugar, una vez al año, a un petit exilio de goce con ella en un bar y él en la virtualidad.

En cambio, la posición a modo Don Juan de Karl nunca le permitió ubicar a una mujer en esa dimensión, a ninguna de las varias que conocía y tenían duración efímera. Es por ello que cuando la luchadora Roxette durante el encuentro sexual-virtual le dice a Lance que lo quiere, esto empuja a Danny a acelerar una definición deteniendo el juego. Pareciera no haber lugar para el amor en la lógica del andar técnico, consecuente con lo que ocurre a nivel del discurso capitalista.

Tercer Tópico: el cuerpo entre la realidad y la virtualidad

Otro interrogante que emerge de este capítulo de *Black Mirror* es por qué cuando los protagonistas deciden encontrarse para experimentarlo en la realidad, los efectos a nivel del cuerpo en cada uno no se corresponden con lo que desde la virtualidad sí se propiciaba. La posibilidad de encontrar respuestas a este planteo es trascendente para abordar las modalidades de lazo contemporáneas en tiempos de la tecnificación generalizada.

Aquí se puede retomar algo de lo trabajado en el primer tópico, donde se ve que la corporalidad que se pone en juego en el mundo de la virtualidad es la del goce del Uno, mientras que el pasaje a la realidad pone en juego otra dimensión del cuerpo, la que implica al Otro, ineludible en la consideración de la corporalidad para el psicoanálisis lacaniano. Desde allí se puede entender por qué ese disfrute en el juego *Striking Vipers* que experimentaban Roxette y Lance no se corresponde luego con el encuentro en la realidad que deciden emprender Karl y Danny, coincidiendo ambos en el no sentir nada.



A modo de conclusión

Entre el *Seminario 17* dictado entre los años 1969 y 1970, y las conferencias de 1974, Jacques Lacan presenta su *Teoría del Gadget*, la cual es heredera de toda su producción alrededor del lazo entre el psicoanálisis y la ciencia.

Ubica aquí Lacan una serie de puntos que es importante ordenar en tanto y en cuanto trazan un horizonte de investigación, absolutamente vigente, para abordar los tiempos actuales de virtualización generalizada y forclusión del real de los cuerpos que promueve el objeto técnico elevado al cénit:

- El *gadget* como lo que hoy posibilita el vínculo entre el *parlêtre* y la virtualización generalizada.
- El real se multiplica y se hace omnipresente por la fabricación masiva de *gadgets*.
- El real podría desbocarse por la incidencia del discurso científico.
- El porvenir del psicoanálisis depende de lo que ocurra con ese real desbocado.
- El *gadget* nos come, remueve cosas en nosotros.
- El analista tiene por misión combatir ese real.
- El psicoanálisis permitirá sobrevivir a ese real.
- El *gadget* como síntoma ¿Horizonte de la clínica?

Para cerrar se puede plantear que la *Tecnificación Generalizada* de la Existencia que promoverá cada vez más el Imperio de la Técnica a través del *gadget*-agente (López, 2024) dará lugar a encuentros de este tipo, con la corporalidad sujeta al marco de la virtualidad y del goce del Uno, buscando ir más allá del imposible de la relación sexual, dando lugar así a las *adixiones* y lo mortífero de la pulsión en el horizonte. La inexorable consideración del Otro que implica la noción de cuerpo en la orientación lacaniana implica una apuesta en otra dimensión.

Referencias bibliográficas:

- Brodsky, G. (2019). El poder de los objetos. El régimen de la pulsión en la sociedad virtual. *Cythère: Revista de la Red Universitaria Americana*, (2), 17-22. Recuperado de <https://fapol.org/cythere/>
- Brooker, C. (Productor y Guionista). (2019, 5 de junio). *Striking Vipers* (Temporada 5, Episodio 1) [Episodio de serie de televisión]. En C. Brooker & A. Jonnes (Productores ejecutivos), *Black Mirror: Zeppotron; House of Tomorrow Productions*; Netflix.
- Galarraga García, G. (2021, 4 de marzo). Clínica de la subjetividad y la tecnología. Recuperado de <https://www.facebook.com/share/p/YEjMa8QPsttFGarD/?mibextid=oFDknk>
- Lacan, J. (1974). *A la Escuela Freudiana* [Versión en español]. Recuperado de <https://www.ecole-lacanianne.net>
- Lacan, J. (1974). *A la Escuela Freudiana* [Versión en español]. Recuperado de <https://www.ecole-lacanianne.net>
- Lacan, J. (2006). *El seminario, Libro 10: La angustia* (1962-1963). Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Lacan, J. (2006). *El seminario, Libro 17: El reverso del psicoanálisis* (1969-1970). Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Lacan, J. (2009). *El seminario, Libro 18: De un discurso que no fuera del semblante* (1971). Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Lacan, J. (2009). *El seminario, Libro 19: ...o peor* (1971-1972). Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Lacan, J. (2009). *El seminario, Libro 20: Aun* (1972-1973). Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Lacan, J. (2010). *El triunfo de la religión* (1974). Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Lacan, J. (2012). *Radiofonía*. En Otros escritos. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Lacan, J. (2015). La tercera (1974). *Lacanianana*, (18), xx-xx. Buenos Aires, Argentina: Grama.
- Lacan, J. (2023). *El seminario, Libro 14: La lógica del fantasma* (1966-1967). Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Laurent, É. (2016). *El reverso de la biopolítica*. Buenos Aires, Argentina: Grama.
- López, M. (2024). *El psicoanálisis ante el imperio de la técnica: Una formalización lacaniana del empuje tecnológico*. Córdoba, Argentina: Editorial UNC.
- Miller, J.-A. (2008). *El carnaval de los miedos*. Recuperado de: https://elp.org.es/el_carnaval_de_los_miedos_por_jacques_al/
- Miller, J.-A. (2011). *El Uno solo* [Inédito].
- Miller, J.-A. (2016). El inconsciente y el cuerpo hablante. En *Silicet. El cuerpo hablante*. Buenos Aires, Argentina: Grama.
- Pardo, R. (2012). *Epistemología de las ciencias sociales: Perspectivas y problemas de las representaciones científicas de lo social*. Buenos Aires, Argentina: Biblos.
- Sinatra, E. (2020). *Adixiones*. Buenos Aires, Argentina: Grama.

¹ Ambos juegos pioneros en la presentación de luchadores frente a frente con peleas pautadas en rounds y tiempos delimitados.

² Psicoanalista, miembro AP de la Escuela Lacaniana de Psicoanálisis –ELP- y de la Asociación Mundial de Psicoanálisis –AMP-