



Lic. Stella Maris Rosconi Rizzo

Licenciada en Psicología (U.B.A.) – Psicoanalista –

Titular de la Cátedra de Psicoanálisis II de la UdeMM – Master en Psicoimmunoneuroendocrinología (Universidad Favaloro)

Cibercuerpo y subjetividad

*"Demasiada perversidad reina en el siglo en que estamos
y yo quiero alejarme del comercio de los hombres..."*

prosa de Moliere en boca de Alcestes (El Misántropo)

El cine (la función)

Comienza la película, aparece Christof - el creador - y dice:

"...Estamos hartos de ver a los actores con emociones falsas. Mientras que el mundo que habita en cierto sentido es falso, no hay nada de falso en Truman."

Sin guiones

Sin tarjetas indicadoras

No es siempre Shakespeare pero es genuino

Es una vida..."

Aparece el título: THE TRUMAN SHOW.

La estrella es Truman Burbank representándose a si mismo.

Presentación del programa:

Ha nacido una estrella: 200 millones de personas sintonizaron su nacimiento.

Toda una vida humana grabada en una intrincada red de cámaras ocultas y difundida en vivo y sin correcciones las 24 horas diarias.

Atriz que hace de la esposa: "... yo no hago diferencias entre la vida pública y la vida privada... mi vida es el show de Truman..."

Marlon (el amigo del alma): "... Todo es cierto. Todo es real. Nada es falso. Nada de lo que se verá en este espectáculo es falso. Es, simplemente, controlado..."

La isla en la que vive Truman se llama Sea heaven (paraíso del mar)

Opina nuevamente Christof, el director, dirigiéndose a la audiencia en un talk-show:

"...Aceptamos la realidad del mundo que nos presentan. Le di a Truman la posibilidad de vivir una vida normal, el mundo, el lugar en el que usted vive es un lugar enfermizo..."

Sólo una breve interrupción en el relato para recordar lo que Lacan señala: "... si un hombre cualquiera que

se cree rey está loco, no lo está menos un rey que se cree rey..."

Continúa Christof: "... Seabeaven es como debería ser el mundo. Puede irse cuando quiera, si estuviera decidido a saber la verdad, no podríamos impedirselo de ningún modo..."

Si bien cumple el rol protagónico, no sabe que actúa, su realidad – real - es en sí una realidad virtual. No en vano le han llamado TRUMAN, que homofónicamente lo podemos pensar como true-man: hombre de verdad, o de la verdad u hombre verdadero.

Lo real y lo virtual: el mundo ciber

Las nuevas tecnologías están reemplazando la realidad "real" por una realidad virtual. Es un cambio definitivo. Estamos entrando a un mundo donde no habrá una sino dos realidades: la real y la virtual. No hay simulación sino substitución. La realidad se ha vuelto simétrica. La división de la realidad en dos partes es un hecho importante que va más allá de la simulación (1)

Podríamos proclamar: ¡Bienvenidos al mundo ciber! Al mundo donde todos los sueños son posibles, donde la realidad es virtual o sea, de existencia sólo aparente. Pero, ¿qué es la cibernética? El término fue ideado por Platón y recogido por Ampère en su "Clasificación de las Ciencias" en 1834. La acepción actual fue establecida en 1948 por Weiner en su libro *Cybernetics*. Su definición desde la Electrónica es: "arte de construir y manejar aparatos y máquinas que mediante procedimientos electrónicos efectúan automáticamente cálculos complicados y otras operaciones similares". Ahora bien, en el diccionario nos encontramos con la sorpresa que ésta es la segunda definición del término, pues su primera definición es desde **el campo de la Medicina**, y dice así: "...ciencia que estudia el funcionamiento de las conexiones nerviosas en los seres vivos"... (2).

Y nuestro trabajo radicará en esto, hablar de conexiones que, como seres vivos habitantes de un cuerpo, nos ponen nerviosos. Entonces desde el mundo "Ciber", lo que indagaremos es en el "si-ver" a través de la computadora, ¿de qué realidad estamos hablando?. Pulsión escópica, la mirada, la lectura, campo donde la escucha está negada. Donde la comunicación es por escrito, por el chat pues, aunque mejoren los micrófonos y sea posible que llegue algo parecido a la voz, lo que aún hoy resulta imposible para un sujeto neurótico es lograr captar el mensaje de cientos de voces simultáneas, esto es lo que hace el chat.

La semejanza entre el poeta y el analizando, es el intento de ambos por dar cuenta del encuentro con lo real, singular a cada uno. La diferencia es que

el poeta escribe y el analizando habla. Escrito y discurso no son la misma cosa o sea, no es lo mismo hablar que escribir. El discurso está dirigido siempre al Otro, mientras que el escrito no tiene destinatario. Lacan plantea que el escrito es un acto donde el inconsciente está excluido, no sucede lo mismo al hablar.

El ciberespacio es un nuevo continente virtual en el que se recrean y transforman las experiencias de la vida cotidiana; al decir de Paul Virilio nos enfrentamos a una lógica diferente. En su artículo "El museo de los accidentes" refiere: "...En un simulador de vuelo, si dejo caer un vaso, lo que se accidenta es la realidad del vaso y no el vaso mismo: lo que se accidenta es la realidad del mundo entero. El ciberespacio es un accidente de lo real. La realidad virtual es el accidente de la realidad misma..." (3)

"Parece que has estado viviendo dos vidas... al principio no sabes qué es real y qué es un sueño" dice Morfeo a Neo en la película Matrix.

Este film (el primero de la trilogía) se estrenó casi en la misma época que *The Truman Show*. Su protagonista, Neo, piensa que todo lo que vive es real, pero en verdad es una realidad virtual creada por una inteligencia artificial que controla todas las mentes humanas, y aprovecha la energía de sus cuerpos para sus propios fines de retroalimentación. El personaje que trata de llevar a Neo a que descubra el otro mundo, el real, es Morfeo, quien en su primer encuentro con Neo le dice:

"La Matrix es el mundo que te han puesto sobre los ojos para cegarte la verdad... una prisión para la mente..." y

continúa "... sólo te estoy ofreciendo la verdad, nada más..."

Piensen en Christof, dueño de la verdad de Truman y, antagónicamente, Morfeo como el facilitador del camino hacia la verdad de Neo. Dos posiciones enfrentadas pero con un punto en común: es el protagonista quien decide encontrarse o no con la verdad.

Según la mitología, Morfeo es el hijo del sueño y de la noche, es el que lleva los sueños a la mente de los humanos. Paradójicamente su rol en esta película es llevar a Neo desde el mundo del sueño virtual al mundo de lo real. Igualmente le da a elegir:

"tienes 2 pastillas: si tomas la azul, la historia se acaba; si tomas la roja, la historia sigue..."

Se trata de ser partícipe de la historia mediante una elección: ó todo ó nada...

Foucault en "El Discurso del Poder" plantea: "... La historia será "efectiva" en la medida en que introduzca lo discontinuo en nuestro mismo ser. Dividirá nuestros sentimientos; dramatizará nuestros instintos; multiplicará nuestro cuerpo y lo opondrá a sí mismo..." (4)

Cuerpo y cibercuerpo

Cuerpo que parece disolverse en el amplio mar de la navegación por Internet. ¿Es ó no es así? Kaufman plantea el tema de la desaparición del cuerpo como un cambio histórico cultural, como un cambio de paradigma. Dice que la problemática "cybor" es una problemática de la subjetividad, porque "...consiste en una reformulación de la subjetividad

de manera radical ya que supone una asociación entre cuerpos y máquinas, o sea un cambio histórico que lleva a una variante dentro de la desaparición del cuerpo ... transformaciones dentro de las cuales lo que está presente es un cuerpo objetualizado y una subjetividad desaparecida...". O sea, hay una desubjetivación, el cuerpo aparece como objeto. (5)

En el sometimiento del cuerpo al mecanicismo, Le Breton considera que subyace una fantasía implícita imposible de formular: abolir el cuerpo, borrarlo, nostalgia de una condición humana que no le debería nada al cuerpo, lugar de la caída, lugar de la muerte del hombre. (6)

Hay un proyecto utópico que es el de la ciencia, el de la tecnociencia. Este supone la abolición de la subjetividad, eso no quiere decir que tenga éxito. Parte de las luchas que existen en la historia social en relación con ese proyecto, cuenta al Psicoanálisis como el modo que asumió esa lucha en la modernidad respecto de las condiciones de la experiencia. (7)

Lo que está en consideración no es solamente el cuerpo mismo, sino también su entorno. Las tecnologías de la realidad virtual están tratando de hacernos ver desde abajo, adentro, detrás, como si fuéramos Dios. El ciberespacio es actuar como Dios y tratar con la idea de Dios, que ve y escucha todo. (8)

"La Matrix es como una astilla en tu mente, volviéndote loco..."

Es como si yo tomara mi ojo, lo arrojará y aún fuera capaz de ver. Detengámonos un instante en una información que apareció en Internet hace un tiempo, que anuncia:

¡AROMA DIGITAL EN TU PC!! Con Smell las computadoras serán capaces de seducir a todos los sentidos del usuario incorporando los aromas dentro de su capacidad de estímulo. El corazón de Smell es un cartucho reemplazable (al estilo de las impresoras) que contiene una paleta de 128 olores químicos que se combinan para alcanzar una infinidad de aromas.

¡¡¡Qué buena noticia!!!, ahora han podido –ferohormonas mediante- con el olfato, pero ¿qué pasa con el tacto, con el encuentro con el propio cuerpo, con la sensación de ser alcanzado, incorporado, conjugado en y por el cuerpo del otro?. Descalificación de los órganos sensoriales que son reemplazados por máquinas. Estamos olvidando nuestro cuerpo, lo estamos perdiendo. Cuerpo desgarrado y desintegrado. En Matrix la estructura sería solamente una parte del software, un simple programa cargador.

Al ver su imagen corporal en la Matrix, Neo pregunta qué es, y recibe como respuesta:

"es una proyección mental del yo digital que tu cerebro interpreta..."

Es Lacan quien destaca el carácter nodal de la relación del yo a la imagen especular, así como plantea que el cuerpo se introduce en la economía de goce por la imagen, y si algo subraya bien es que esta relación con el cuerpo es imaginaria.

Luego de salir de la Matrix Neo pregunta por qué le duelen tanto los ojos, a lo que se le responde: "porque nunca los habías usado".

El proceso de sustracción del cuerpo implica un riesgo, un peligro. El psi-

coanálisis es el modo discursivo que en la modernidad resume el problema del dolor, y lo lleva al terreno de la palabra. Las comunicaciones hacen posible que se separe la información del dolor. El dolor y la información no eran distinguibles, ahora se separan. La palabra se hace inaudible al circular por canales eléctricos y lo mismo sucede con el dolor. Palabra y dolor han adquirido la posibilidad de no estar presentes. (9)

...Neo combate en la Matrix y cuando vuelve al mundo real ve que su labio sangra y dice: "Creí que no era real", recibe como respuesta "Tu mente lo hace real"

Vuelve a preguntar "¿si te matan en la Matrix mueres aquí?"

Morfeo responde: "el cuerpo no puede vivir sin la mente."

Noción de estructura, de unión, de eje argumental para poder ser.

Consideramos pertinente lo que nos plantea Eric Laurent : "...La ciencia fabrica el objeto onda, y enseguida encuentra el modo de unir al sujeto con este objeto gracias a la voz. Esta es lo que le oculta por completo el engaño para mantenerlo erecto. El psicoanálisis, por su parte, debe operar en ese reverso mediante el cual pone su voz por todas partes para mantenerse en las producciones que opera la ciencia. Este es el saber que puede aportar el psicoanálisis en un mundo donde el discurso del capitalismo, animado ahora por la ciencia, difunde lo que podemos llamar esos gadgets innumerables que ahogan la verdad del goce del sujeto..." (10)

Los que entran al chat usan un nickname o sea un seudónimo, sujeto y

cuerpo con la imposibilidad de ser nominados por la verdad. Ahora, el cuerpo es un cuerpo nombrado por el otro. Nombre que permite apropiarse el cuerpo a lo real orgánico y constituir un cuerpo erógeno. Cuerpo que es uno y algo más, ó en su defecto, es un no-uno, múltiples elementos de un todo fragmentado que no logra cohesión, pensemos en lo que plantea Lacan de Joyce "...la forma de dejar caer de la relación al propio cuerpo es totalmente sospechosa para un analista..." y continúa "...tener relación con su propio cuerpo como extraño, es una posibilidad. Es lo que expresa el uso del verbo tener. Su cuerpo se lo tiene, no se lo es en ningún grado..."

Morfeo explica: "la Matrix es un mundo soñado generado por computadora con el fin de convertir a un ser humano en una batería...mientras que exista la Matrix, la raza humana jamás será libre y... mirando una escena cualquiera en la esquina, donde la gente va y viene, cada uno con su actividad, ¿real? ¿virtual? Continúa: mucha de esta gente no está lista para que la desconecten y dependen desesperadamente del sistema..."

Salgamos de lo virtual de la ficción del cine y meditemos sobre lo real que nos dice Derrick de Kerckhove., Director del programa McLuhan de Cultura y Tecnología de la Universidad de Toronto: "La red cambia todo... y lo hace a la vez. Internet nos da acceso a un entorno real, casi orgánico, de millones de inteligencias humanas trabajando en algo conjuntamente. Es una nueva condición cognitiva: la inteligencia conectada" (14)

Así como la percepción suele eclipsar la estructura, la realidad suele superar la ficción. La pregunta sería: inteligencia conectada ¿ por quién gober-

nada? Muchas respuestas, algunas fantásticas, otras siniestras.

Nuestro amigo de Matrix responde: "...has estado viviendo en un mundo de sueños...bienvenido al desierto de lo real..."

Las nuevas tecnologías tratan de hacer la realidad virtual más poderosa que la realidad real, lo cual es un verdadero accidente. (15)

Retomando a Lacan: "empresa insensata, mas bien por el hecho de que el sujeto no reconoce en el desorden del mundo la manifestación misma de su ser actual, y, porque lo que experimenta como ley de su corazón no es mas que la imagen invertida, tanto como virtual, de ese mismo ser... Con todo – reanuda Lacan – sólo puede escapar de la actualidad gracias a la virtualidad".(16)

La cuestión del riesgo, es cuando uno discute, las identidades posmodernas, los cambios progresivos en los modos de gestionar el cuerpo, el dispositivo tecnocientífico incorpora todas las transformaciones de vanguardia, contraculturales, de mutación del cuerpo como articulaciones vinculadas con el designio de la supresión del cuerpo. (18)

Plantea Virilio: " Es la realidad total la que está siendo asesinada. Todos están heridos por la herida de lo real. El fenómeno es similar a la locura. La persona loca está herida por su relación distorsionada con lo real. Si ahora me convenzo que soy Napoleón, mi realidad esta herida. La realidad virtual lleva a una desrealización similar., Ya no se trabaja solamente a nivel de los individuos, como en la locura, sino a la escala del mundo". (19)

El verdadero problema con la realidad virtual es que la orientación ya no es posible. Hemos perdido nuestros puntos de referencia. Cuando se encuentra en medio de la realidad virtual no se sabe donde está.

Polaridad del sujeto del goce y sujeto del significante.

Como fenómeno de lenguaje la locura navega "en el corazón mismo de la dialéctica del ser" donde se ponen en juego la verdad y la mentira, los ideales y la libertad. Pero recordemos que hay un sujeto que padece.

Truman está cansado de que todo esté misteriosamente organizado, pero hay algo que lo conmueve: una pasión por viajar y el encuentro fortuito con una mujer, que va mas allá de su rol de actriz, que elige lo real en vez de lo virtual y alcanza a robarle un beso mientras haciéndole palpar un puñado de arena le dice: "esto no es de verdad... vete, ven y búscame..." (obviamente la quitan de escena haciéndola pasar por demente).

Encuentro fugaz con el cuerpo de un otro que logra dejar planteado un enigma mediante la palabra, algo que no estaba en el guión, algo de esa verdad que sorprende, un saber no sabido al que el protagonista se enfrenta por primera vez.

Lacan plantea que el cuerpo está hecho para que algo se inscriba, algo que se llama marca. Dice: "...El cuerpo está hecho para ser marcado, siempre se lo ha hecho, y siempre el primer comienzo del gesto de amor es esbozar, más o menos, este gesto".

Esa marca sobre el cuerpo será efecto del significante, rasgo que se inscribe en el cuerpo y lo construye como tal separándolo del goce.

Netadicciones (iad: síndrome de adicción a Internet)

Hay cerca de 1200 millones de cibernautas en el mundo y esa cifra va en aumento. En nuestro país hay más de un millón de internautas y 80.000 son ciberadictos. A nivel mundial esta cifra alcanza los 40 millones. Aquí nos encontramos con una nueva patología en el mundo de las adicciones, llamados los ciberadictos, que se describen como aquellos que pasan 40 o más horas por semana en Internet durante, al menos, un período de 12 meses. Aquí se pone en juego el cuerpo en una de sus manifestaciones más pasivas, todo será a través de y por una pantalla. Dentro de las nuevas formas de goce podemos dividir a las Netadicciones en 5 grupos:

1) Adicción al cibersexo:

- a) ciberpornografía (hombres)
- b) chat erótico (mujeres)

Hoy el cibersexo es sinónimo de diversión. Ahora hablamos del gozar que da el sexo a distancia. Esto es un dato significativo, preocupante, porque lo que solía ser el más importante y el más íntimo vínculo con la realidad está siendo dividido. (11)

Cibersexo con un cibercuerpo en el ciberespacio, realmente seductor, no?. Detengámonos un minuto en este tema. Es un fenómeno a nivel de la aldea global : del total de facturación en 1998 por venta de contenidos en EEUU y Europa, un 69% correspondió a la venta de material de pornografía. La nueva forma de enfrentarse al problema es pensar a Internet como una red de personas que busca básicamente “experiencias satisfactorias”. (12)

¿Cuál es la función del Chat, de las salas virtuales donde cualquier cibe-

encuentro es posible?. El desarrollo de la interacción social dentro de los cuartos virtuales permite a la gente conversar con otro acerca de una variedad de temas. Hombres solteros y casados buscan el en cybersex cosas que nunca se han animado a hacer con sus esposas. “ Yo amo a mi esposa y la respeto mucho para decirle cosas que la puedan humillar. Pero “on line”, hay salas donde las mujeres están esperando sexo. Ellas no me cuestionan ni se preocupan por el uso que yo les dé. Esas mujeres me proyectan mas allá de mí...”

La comunidad virtual le da a la mujer un sentido de pertenencia y la habilita a contar con la compañía de otros. Tienden a buscar un romance en el ciberespacio. Hay áreas virtuales llamadas: “Conexión romántica”, “Dulces charlas” o el “Amor a la luz de las velas”. La mujer pretende conocer hombres para tener una relación más íntima. Conectarse con un extraño romántico permite entrar en la pasión y un progresivo diálogo sexual. El énfasis por la imagen de la modernidad, delgada, rubia, alta, hace que las que no cumplan con esos requisitos oculten su cuerpo. Es la oportunidad para conocer hombres sin que cuente su aspecto físico. Dicen : ” me conoce a mí por mí y no porque le gustó mi físico...”

2) Adicción a priorizar vínculos con cibercompañeros del chat.

Hay un sitio que se llama “Busca un amigo” y reza así: “Crea tu perfil (regístrate y empieza a ganar amigos), modifícalo, bórralo”. Pero a la vez advierte con la mejor de sus paranoias: “Si bien Internet facilita la comunicación, permite que las personas se escondan en el anonimato y finjan ser quienes no son. Ante la duda, mejor desconfía. Si te encuentras con alguien que conociste por Internet,

trata de hacerlo en lugares públicos, avísale a tus familiares a dónde vas, evita darle tu teléfono o dirección a personas que conozcas en la red, si alguien te hace amenazas por e-mail, llama a la policía, etc.”

¡¡¡Justo todo lo que se anuncia de una verdadera amistad!!!

3) Ciberludopatía

Juego por dinero, adicción a las ciber-compras, casinos virtuales, juegos interactivos, el goce del ludópata es un goce del que está excluido el otro sexo del encuentro sexual. Este goce cierra su circuito pulsional golpeando al ludópata que se convierte en un objeto de desecho: arruinado.

4) Infoxicación: se recibe más información de la que se puede procesar.

5) Adicción a la PC

Juegos diseñados especialmente para desarrollar adicción, típicos desde los 80. Los hombres gustan de los juegos de poder y dominación. Diferen de los video games en el carácter interactivo, el cual otorga al jugador reconocimiento en un ranking que aumenta cuando el jugador gana más fuerza y valor a través de la continuidad en el juego. El estar rankeado alto otorga reconocimiento y respeto en relación a otros jugadores.

A modo de conclusión

Dice Lacan: “El riesgo de la locura se mide por el atractivo mismo de las identificaciones en las que el hombre compromete a la vez su verdad y su ser...” (20)

Truman venciendo todos sus miedos logra hacerse a la mar y combate las tormentas que intentan detenerlo, afe-

rrándose a la foto construida con recor-tes de revista de la mujer que marcó la diferencia en su vida, de ese cuerpo con el que hizo contacto.

Casi muere en la tormenta hasta que con la punta del velero rompe el telón, llega al límite del horizonte y toca lo que era el cielo. Se angustia, camina por el borde, por el hasta ahora su mar y encuentra una escalera. Hay una puerta. La abre, Christof, desde el centro de control hace una puesta en escena como si apareciera Dios (cielo celeste y luz) y le dice que puede hablar con él. Truman le pregunta quién es.

Soy el creador de un programa de televisión que da esperanza y dicha e inspiración a millones de personas.

Pues quien soy yo?

Tú eres la estrella

Nada de esto fue real?

TU ERAS REAL, POR ESO ERA TAN BUENO VERTE.

Escúchame Truman, ya no hay más verdad ahí que el mundo que yo creé para ti. Las mismas mentiras, el mismo engaño... pero en mi mundo nada tienes que temer, te conozco más que tu mismo

Truman: "... Nunca colocaste una cámara dentro de mi cabeza..." -gira y atraviesa la puerta -.

Alternativa, apuesta, elección del sujeto.

Hombres y máquinas, amos y esclavos, ¿quién es quién en este nuevo juego de rol?

Sigue Morfeo: "... estoy tratando de liberar tu mente pero solo puedo enseñarte la puerta...". Neo levanta por última vez el tubo del teléfono, dice :

voy a colgar, a partir de ahora ya nada será igual. Click.

Fin de la comunicación y de este trabajo también.

Referencias bibliográficas

- (1) VIRILIO, PAUL: "El museo de los accidentes" . Revista ETIEM NRO. 4, Bs.As.
- (2) Diccionario de la Lengua Española
- (3) VIRILIO, PAUL: "El museo de los accidentes" . Revista ETIEM NRO. 4, Bs.As.
- (4) FOUCAULT, MICHEL: "El discurso del Poder", Folios Ediciones, México.
- (5) KAUFMAN : El problema de la desaparición del cuerpo. Inédito
- (6) GARTLAND, M. CRISTINA: " Cuerpo, Estructura y Psicosis". , en Intervenciones en la Psicosis, Universidad Argentina John F. Kennedy.
- (7) KAUFMAN: El problema de la desaparición del cuerpo. Inédito
- (8) VIRILIO, PAUL: "El museo de los accidentes" . Revista ETIEM NRO. 4, Bs.As.
- (9) KAUFMAN: El problema de la desaparición del cuerpo. Inédito
- (10) LAURENT, ERIC: "Psicoanálisis y Ciencia: El Vacío del Sujeto y el Exceso de Objetos". En Freudiana Nro. 3, 1991. Bs.As.
- (11) VIRILIO, PAUL: "El museo de los accidentes" . Revista ETIEM NRO. 4
- (12) KIEKKIT, LUCAS: Centro de Investigación y Tratamiento de las Ciberadiciones
- (13) LAFORGUE, RENE: "Sobre la Erotización de la Ansiedad" en Finisterre Freudiano, nro6, 1995, Barcelona.
- (14) Internet: : <http://www.lukasnet.com/netadictos/nota0.htm>

(15) VIRILIO, PAUL: "El museo de los accidentes" . Revista ETIEM NRO. 4

(16) LACAN, JACQUES: "Acerca de la Causalidad Psíquica" en Escritos 1, Ed. SXXI

(18) KAUFMAN: El problema de la desaparición del cuerpo. Inédito.

(19) CASTRO, EUGENIO: "El goce del ludópata", en Finisterre Freudiano, nro 6, 1995, Barcelona

(20) LACAN, JACQUES: "Acerca de la Causalidad Psíquica", en Escritos 1, E. S.XXI

Bibliografía

FREUD, SIGMUND, "Mas allá del Principio del Placer", Amorrortu, T.XVIII

GARCÍA TERÁN, MARTA, "Asoma en el país la adicción a la Red", Diario La Nación, 13/10/00

LACAN, JACQUES, " El Seminario IV", Las relaciones de objeto

LACAN, JACQUES, "El Seminario VII" " La Ética del Psicoanálisis

LACAN, JACQUES , "Rel Seminario XX" "Aún"

LACAN, JACQUES: Psicoanálisis, Radiofonía y Televisión

Matrix: Actor: Keanu Reeves. Director: The Washowski brothers

MILLER, J.A., "Patología de la ética" en Lógicas de la vida amorosa

The Truman Show: JIM CARRREY. Director: Peter Weir (director de La Sociedad de los Poetas Muertos y Testigo en Peligro)