

- 1.- Nombre del autor: Pablo Martínez Fernández
- 2.- Pertenencia Institucional: U. de Concepción; U. del Desarrollo; U. Andrés Bello
- 3.- Dirección de correo electrónico: sociologopablomartinez@yahoo.cl; sociologopablomartinezf@gmail.com
- 4.- Mesa temática a la que corresponde: Mesa N° 37
- 5.- Título de la ponencia: Los Jardines Imaginarios del Sujeto Contemporáneo. La Locura en los Tiempos del *Pastiche*.

RESUMEN:

En este texto se afirma que, en los sistemas sociales contemporáneos, sobre todo en ellos donde prima el capitalismo multinacional, de redes sistémicas de consumo, se habita al modo de un *pastiche* esquizo/paranoide, cuyo diseño consiste en inscribir y luego interpelar, de modo fragmentario, al sujeto devenido consumidor, en un mandato productivo deseante objetualizado en el gozo, como máscara efímera de la felicidad. Se trata de la propia pauta de integración tejida hacia ese sujeto que habita los sistemas sociales contemporáneos. En este clima, en donde es la propia vida cotidiana la que se vuelve “loca”, y que se da hasta la desestabilización del par normal/patológico, el sujeto deviene consumidor “loco(a)”, en una imperiosa lógica maquínica de la productividad capitalista.

Palabras Claves: Imaginario, Sujeto, Locura, *Pastiche*, Sistema.

ABSTRACT:

This text argues that in contemporary social systems, especially in them where raw multinational capitalism, systemic network consumption, inhabits a pastiche mode schizoid / paranoid, whose design is to register and then challenged, of piecemeal, the subject become consumers desiring a productive term objectified in joy, as ephemeral mask of happiness. It is the integration pattern woven itself into that subject inhabits contemporary social systems. In this climate, where is the daily life which becomes "crazy", and given to the destabilization of the few normal / pathological, the consumer becomes subject "crazy" in a logical imperative of machinic capitalist productivity

Keywords: Imagination, Fantasy, Madness, *Pastiche*, System.

LOS JARDINES IMAGINARIOS DEL SUJETO CONTEMPORÁNEO

LA LOCURA EN LOS TIEMPOS DEL *PASTICHE*

Ha sido necesario que la locura cese de ser la noche
y devenga sombra fugitiva en la conciencia,
para que el hombre pretenda detentar su verdad
y desanudarla en el conocimiento

Michel Foucault

La locura...incumbe a una de las
relaciones más normales de la personalidad
humana...-sus ideales-...”
Jacques Lacan

1.- Locura y Contemporaneidad

En los sistemas sociales contemporáneos todavía la locura permanece inscrita como el lugar de la sin razón, fuera del lugar de la razón, de la palabra y la escritura que da razón a esa inscripción, y que interpela codificando a ese otro que la ha perdido y que, debido a esta pérdida, habita fuera del reino de lo razonable, por ello es diferente de aquellos otros sujetos que pueden decir, ese que está allí, fuera de la pauta normativa de codificación social sistémica, es(tá) loco. A pesar de que en todos los sentidos de la palabra, la locura no es, pues, más que un caso del pensamiento (en el pensamiento) (Derrida, 1963:66). Sin embargo, la locura y el loco, como el doble opuesto de la razón, han sufrido el embate que lo niega, corrige y expulsa del reino de lo razonable socialmente, ya que el que interpela e impera desde la adecuación normada de los sistemas sociales contemporáneos solo logró “establecerse sobre la base del encierro y la humillación y el encadenamiento y la irrisión más o menos disimulada del loco que hay en nosotros de un loco que sólo puede ser el loco de un logos, como padre, como señor, como rey” (Ibíd.:70), como dominio y poder rectificador de ese otro pliegue y envés que, con su decir y actuar, interpela y desacomoda las posiciones hegemónicas del que dice estar cuerdo, aunque no lo esté, aunque entre locura y razón, entre lo loco y lo racional solo exista una delgada línea roja imaginaria, que la sustenta el que tiene poder de decir e inscribir una diferencia precisa en el reino de la verdad para poder hacer la diferencia que sustenta la propia integración de los sujetos a los sistemas sociales normados por codificaciones múltiples.

Contemporáneamente, y esto es lo que complejiza aún más el fenómeno de la locura, se asiste cada vez más a la borradura del límite imaginario, de la fantasía de la razón y lo

racional, ya que es la propia sociedad, el mismo sistema social el que construye su propio delirio, con sus registros esquizos y paranoides (Deleuze y Guattari, 1985), que parodian el registro social supuestamente racional, con sus códigos de normalización y adecuación social en un capitalismo que, en su proceso de producción, “produce una formidable carga esquizofrénica sobre la que hace caer todo el peso de su represión” (Ibíd,:40). En los códigos del capitalismo multinacional de consumo, en su delirio re-productivo, “el código delirante, o deseante, presenta una extraordinaria fluidez. Se podría decir que el esquizofrénico pasa de un código a otro, que *mezcla todos los códigos*, en un deslizamiento rápido, siguiendo las preguntas que le son planteadas, variando la explicación de un día para otro, no invocando la misma genealogía, no registrando de la misma manera el mismo acontecimiento” (Ibíd,:23), acoplándose cada vez más con la propia dinámica y fluidez capitalista, con la locura del maquinismo capitalista, con sus códigos delirantes pero organizados en una aparente coherencia, que solo sirve a los fines de su propia recreación y satisfacción. Por ello la esquizofrenia se parece al actual delirio en la que se habita en los sistemas sociales, ella es nuestra patología y signo preponderante de nuestra imagen de época, y con ello no se dice solamente que la vida moderna nos vuelve locos (Ibíd,:40), no se trata solo del modo de vida contemporáneo, sino del propio despliegue de producción y reproducción capitalista, que inscribe a los sujetos en su orden delirante. Se trata de sistemas sociales que inscriben a los sujetos que ya no pueden producir los límites de su propio ser.

2.- Capitalismo delirante y simulación virtual en los sistemas sociales contemporáneos

En la constitución y debilitamiento de este límite, la instalación de la industria cultural en las sociedades modernas es el comienzo del proceso de mediatización-virtual masivo que generó la denominada sociedad de masas, a la cual Adorno y Horkheimer (1994) le dedican todo su trabajo de desmontaje crítico por los efectos ‘alienantes’ que producía sobre el individuo, devenido sujeto de consumo en un sistema que lo interpela a la vez que lo inscribe como tal en su dinámica social sistémica de intercambio mercantil. En este clima cultural, que la industria de la cultura favorece en generar, el televisor, el arte más importante del siglo XX (Jameson, 2001), tiene un impacto decisivo en la fluida intersección que se logra entre el sujeto y dicha industria, ya que agrega la imagen a su masiva penetración en los sistemas sociales y en la microfísica del hogar, hasta llegar a ser ubicua, de este modo, es el embrujo de la imagen la que se hace presente en la cotidianidad de la vida en sociedad. Es decir, la industria cultural da un paso de la mayor importancia con el nuevo ingenio tecnológico, en lo

que respecta al conjunto de las relaciones que se producen en los sistemas sociales, ya que estos se mediatizan, provocando que toda la sociedad, toda la vida de las sociedades en que reinan las condiciones modernas de producción se presenten como una inmensa acumulación de *espectáculos* (Debord, 2000). Todo lo que antes era vivido directamente se ha constituido en una representación para las “masas alienadas al consumo” (Ibíd.: 9). Es la sociedad la que se ha vuelto una apariencia de sí misma, en ella es donde la imagen se ha convertido en el modo definitivo de la ‘reificación’ de las mercancías (Jameson, 2001). El espectáculo, el conjunto de espectáculos mediatizados a través del televisor y la mediatización-virtual que éste produce, ha desplazado las relaciones sociales antes existentes. Y no se trata solo de un conjunto de imágenes, “sino una relación social entre personas mediatizadas por imágenes” (Debord, 2000:9), que son el resultado, a su vez, del modo de producción capitalista de consumo existente, que requiere de este clima cultural para su propio sostenimiento.

Estamos en la época del ‘éxtasis de la comunicación’ (Baudrillard en Foster (et al), 1985), la época en donde lo social y las relaciones sociales entre sujetos se han vuelto un ‘simulacro’. Se trata sistémicamente de una ‘cultura del simulacro’ (Baudrillard, 2002), una cultura donde prima la *precesión de los simulacros*¹, en la cual ocurre un acontecimiento similar al que relata Borges² en el *hacedor*, donde unos cartógrafos imperiales, cuya dedicación era, precisamente, la construcción de mapas de una representación tan minuciosa y detallada que producía una correspondencia exacta con el territorio, un calco, una copia de éste que cubría todo el lugar cartografiado o representado. En la época del *éxtasis de la comunicación*, ese territorio ha dejado de existir, solo ha quedado el mapa, a veces sus retazos o, mejor aún, en la contemporaneidad se hace imposible distinguir, por el efecto de la simulación, que se vuelve el diseño hegemónico de la cultura, el mapa del territorio, dado que se ha borrado la diferencia que solía existir entre ellos. Los simulacros son, entonces, aquellos elementos que, según la metáfora de Borges, hacen emerger un mapa, un modelo virtual por encima del territorio real. Ese modelo virtual, diseñado por la sucesión de simulacros, llega a suplantar a la realidad, sin que se llegue a notar tal reemplazo de lo real por su simulacro, dando lugar al fenómeno de la hiperrealidad. Simular no es mentir. Y no lo es porque mentir

¹ La precesión se presenta como un movimiento asociado con el cambio de dirección en el espacio, una modificación que cambia el espacio vivido por la suplantación de lo real por lo simulado.

² En *El Hacedor* (Borges, 2003) señala que en aquel imperio, el arte de la cartografía logró tal perfección que el mapa de una sola provincia ocupaba toda una ciudad, y el mapa del imperio, toda una provincia. Con el tiempo, estos mapas desmesurados no satisficieron y los colegios de cartógrafos levantaron un mapa del imperio, que tenía el tamaño del imperio y coincidía puntualmente con él. Menos adictas al estudio de la cartografía, las generaciones siguientes entendieron que ese dilatado mapa era inútil y no sin impiedad lo entregaron a las inclemencias del sol y los inviernos. En los desiertos del oeste perduran despedazadas ruinas del mapa, habitadas por animales y por mendigos; en todo el país no hay otra reliquia de las disciplinas geográficas.

supone aceptar, aunque sea tácitamente, que existen acontecimientos reales e independientes de los simulacros que luego los suplantán. En la cultura del simulacro, la más alta función del signo es hacer que desaparezca la realidad y a la vez esconder esa desaparición (Baudrillard, 2002), las imágenes ya no son el espejo de la realidad sino más bien están en su centro y la han transformado, hasta que esas mismas imágenes ya no pueden distinguirse de lo real, porque ellas mismas se han vuelto ‘reales’, con la mediatización virtual de los sistemas sociales producidos y hechos circular fluidamente por la industria de la cultura.

La condición actual del mundo, de la realidad social en el capitalismo multinacional de consumo, es la de una hiperrealidad sistémica, donde el prefijo ‘hiper’ quiere decir ‘más que’, y el término ‘realidad’ significa ‘reproducción’ más que ‘producción’. La difusión masiva de la televisión unida a la comunicación satelital y al despliegue de la informática -que profundiza los aspectos de la virtualización- permite experimentar un torrente de imágenes, pertenecientes a espacios semiótico-materiales diferentes, casi de manera simultánea, de modo que la experiencia acerca del mundo, de los sistemas sociales, pasan a ser una serie de imágenes que operan como simulacro de lo real sobre la pantalla televisiva o del computador. El entrelazamiento de simulacros en la vida cotidiana va a reunir diversos mundos en el mismo espacio y tiempo, pero lo hace encubriendo casi perfectamente cualquier huella de los orígenes de los procesos sociales que las desplegaron y que se implicaron en su producción. De manera simulada, en la pantalla del televisor y del computador, circulan los signos y las huellas de lo real en un fluir ininterrumpido, cada episodio ‘significativo’ de la vida en el ‘mundo’ es desplegado, y cada individuo podrá registrarlo a través de las nuevas ‘ventanas’ o ‘portales’ de acceso a lo real, que ya es una realidad simulada de un acontecimiento que existió, o no, pero que ha sido borrado y reescrito (rediseñado) por los códigos de un capitalismo delirante, y vuelto a poner en circulación por la mediatización virtual de la realidad en base a su simulación y los simulacros. Con esto, las vicisitudes de la existencia de los individuos en el capitalismo contemporáneo -la explotación, por ejemplo- es di-simulado en ese fluir de imágenes desplegado por un conjunto de máquinas pretendidamente meta-estables proporcionadas por las nuevas tecnologías en el capitalismo en su fase multinacional. De este modo, los sujetos, cómodamente sentados en su hogar frente a su pantalla total, en este nuevo clima cultural que responde a la lógica del capitalismo multinacional, ve pasar delante de él esta nueva realidad, más efímera, fragmentada, vertiginosa, pero cuidadosamente monitoreada. Así las huellas del horror durarán sólo unos segundos para luego ser borradas por otras imágenes, otros signos simulados, que nos devolverán a la placidez, aunque sea ilusoria, de nuestro mundo de las apariencias, donde se despliega el imperio del simulacro y la

simulación, expuestos cotidianamente e intersticialmente a la expansión y aceleración de los productos de consumo culturales, imágenes sociales o símbolos que funcionan como productos de consumo, y que conforman una economía política del signo (Baudrillard, 1999), en su paso desde el intercambio abstracto de productos materiales a la circulación efectiva y distintiva del dispositivo de consumo y reproducción del capitalismo en plena tercera expansión e implosión planetaria.

Es una modalidad cultural producida y hecha circular por la industria cultural que diseña, desde la mediación-virtual, climas culturales, subjetividades, estilos de vida, en donde se inscribe socialmente al individuo como sujeto en los sistemas sociales. La simulación, que es la generación de un acontecimiento que deviene real desde su copia virtual produce, por ejemplo, un sistema democrático, sin origen ni realidad, en un acontecimiento social ilusorio que no se da fuera de la pantalla de imágenes y del éxtasis que produce su fluida comunicación en líneas sistémicas y ubicuas. En una cultura del simulacro, ocurre una suplantación de lo real por los signos de lo real, es decir, se trata de una operación de disuasión de todo proceso real por su doble operativo (Baudrillard, 2002:12), en ese maquinismo de la industria cultural de “índole reproductiva, programática, impecable, que ofrece todos los signos de lo real y, en cortocircuito, todas sus peripecias” (Ibíd.). En esa cultura, lo real no tendrá nunca más la ocasión de volver a producirse como anteriormente había ocurrido en el anterior sistema capitalista monopólico, ya que en su reemplazo se verá desplazado por un simulacro sin origen, salvo en las ideaciones de la industria de la cultura. En la lógica de la simulación, los hechos ya no tienen la primacía esperada pues la simulación no tiene que ver con una lógica de los hechos, sino con su suplantación. Cómo ‘realmente’ saber si ese acontecimiento mostrado globalmente hasta los intersticios micro físicos, por este mecanismo de unificación sistémico de sentido mediático-virtual, pertenece a un ‘hecho real’ o a su suplantación, cómo sustraerse a su efecto de realidad, si pareciera que todo se ve sometido a la lógica del simulacro, y su efecto de suplantación, en la realidad social virtualizada de los individuos devenidos sujetos a una cultura delirante.

En una cultura del simulacro es el *desierto de lo real* (Ibíd.:11) el que nos da la bienvenida, y se trata de nuestro propio desierto, luego que la industria cultural diseñara y llevara a cabo su suplantación. En la cultura del simulacro, la copia sin referente, constituye una cultura de suplantación permanente de sí misma como efecto de realidad, en la cual el individuo de la sociedad mediática-virtual, está condenado a perseguir simbólicamente la realidad que los simulacros le ocultan, como disuasión a favor de la lógica de reproducción del capitalismo multinacional de consumo. Un traje, un diseño virtual a la medida de su

propia reproducción. En la pantalla total circulan los signos y las huellas de lo real en un fluir ininterrumpido y vertiginoso de un acontecimiento que existió, pero que ha sido borrado y reescrito virtualmente, sin dejar rastros del borramiento, de este modo, lo ominoso de un acontecimiento social no investido por el simulacro, los horrores de una guerra, por ejemplo, durarán solo unos segundos, para luego ser reemplazadas por otras imágenes, otros acontecimientos simulados, que devolverán al individuo a la placidez del diseño social de integración vía el consumo hipertrofiado delirante en el cual se inscribe como sujeto. En el capitalismo en su tercera fase de expansión multinacional, será la propia mercancía la que fluye como valor de signo, cae ante el ‘embrujo’³, ante la fechitización del simulacro en el dispositivo social del consumo, de ahí que circule por las redes sistémicas globales toda una ‘economía de signos virtuales’, produciendo valor, agregando valor al intercambio mercantil. En el dispositivo de mediatización virtual que produce la cultura del simulacro, cuyo clima cultural inscribe al individuo como sujeto de consumo, lo que se conocía como la esfera de realización ‘privada’, ya no es una escena en la que se interprete una dramaturgia del sujeto atrapado tanto por sus objetos como por su imagen, alienado, ya que los individuos de la sociedad contemporánea, devenidos en sujetos de consumo, más que dramaturgos o actores en sentido general actúan como nodos, terminales, puntos de intersección de flujos y cortes semiótico-materiales, de múltiples redes conectadas sistémicamente, *on line*, y en circulación fluida e ininterrumpida, en el cual el universo entero acude a desplegarse en nuestra pantalla doméstica.

Es a partir de la promiscuidad inmanente y la conexión perpetua de todas las redes en la comunicación e información la que produce una nueva forma de esquizofrenia (Baudrillard en Foster (et al), 1985). Se trata de un estado de terror característico del esquizofrénico -una excesiva proximidad de todo, una promiscuidad que lo infecta con virulencia-, que invade y penetra sin resistencia al individuo, sin que ningún halo, ninguna aura, ni siquiera la de su propio cuerpo, le protejan (Ibíd.). El esquizofrénico está abierto a todo pese a sí mismo, y más que por la pérdida de lo real, pues su suplantación por el efecto del simulacro encubre tal extravío, se caracteriza por esta proximidad absoluta e instantaneidad total de las cosas, una sobreexposición a la transparencia simulada del mundo. Despojado de toda escena y atravesado sin obstáculo, ya no puede producir los límites de su propio ser. Y se convierte así en pura pantalla, pura superficie de absorción y reabsorción de las redes de influencia,

³ ‘Fetichismo’ encuentra en ‘embrujo’ una posible acepción en el castellano.

favorable a la reproducción del sistema capitalista de consumo hipertrofiado, en su loco devenir.

Es una cultura del simulacro que se disemina por las redes del entramado social, cuyo fin es enmascarar el *desierto*, el *vacío* inmanente del devenir virtual de lo real, lo que se enmascara con la vida de consumo, en un clima cultural de intensidades, placeres, goce, hedonista, efímera y *cool* (Lipovetsky, 1986). Es el encuentro del individuo singular con su inscripción social, diseñada, emplazada y hecha circular, por la industria cultural, en redes sistémicas de intercambio de mercancías, de valor de signo, del simulacro del valor, del enmascaramiento del intercambio por su derivación espectral de capitales reproducidos sin cesar sobre sí mismo, con la consecuente inflación sistémica perpetúa, en una ecuación que no se equilibra. Es el encuentro conjuntivo y sinérgico de la industria de la cultura con la industria financiera, en cuya puesta en escena se interceptan fluidamente con el individuo, con la anomalía singularizada que se resiste, y le muestra, como ‘totalidad sistémica’ (Jameson, 2001:211).

Este clima cultural, de simulacros, de ilusión diseminada, pero también de un “modo de socialización y de individualización inédito” (Lipovetsky, 1986:10), produce una conmoción de la sociedad, de las costumbres, del individuo contemporáneo de la era del consumo masificado. La conjunción de la industria de la cultura con la economía financiera, que se anuda con mayor ahínco en la fase multinacional de consumo del sistema capitalista, permite pensar en una mutación histórica en el modo de vida contemporáneo. Acontece una diversificación incomparable de los modos, de los estilos de vida, producto de la propia dinámica de la cultura del simulacro y su lógica serial del multicopiado de sí mismo. El individuo contemporáneo se ve inscrito en un *capitalismo hedonista y permisivo* (Lipovetsky, 1986), debido a la tendencia de personalización, es decir, a un clima cultural que favorece que la emergencia de un sujeto con un estilo de vida “que se vuelve híper narcisista, obsesionado con su cuerpo, su envejecimiento, sus enfermedades, en un gozo efímero que se empieza a volver incómodo, conforme pasan las escenas instantáneas unas tras otras” (Ibíd:10), en un malestar difuso que lo invade todo, una especie de sentimiento de vacío, una vida absurda, una incapacidad para sentir las cosas y los seres (Lipovetsky, 1986), pero que en su bunker de indiferencia, en un sentimiento poderoso de embrujo sobre sí mismo, se siente a salvo de sus pasiones y de las de los otros. Por ello, en la *cultura del simulacro*, del *desierto de lo real*, fetichismo y narcisismo se vuelven equivalentes cuando se trata del propio cuerpo, entendido como producto de múltiples servicios, de la dietética a la cosmética, de la medicina al deporte (Perniola, 2009). El individuo en esta mutación social

ha devenido a la vez “fetiche y objeto narcisista, mercancía de lujo y mercancía semiótica” (Ibíd: 180), valor de signo fluido e intercambiable.

3.- Simulación y *pastiche* esquizofrénico en el capitalismo multinacional de consumo

La cultura del simulacro es una lógica cultural propia del capitalismo tardío multinacional (Jameson, 2001), la que instala un clima cultural que genera esta nueva cultura de la imagen y el simulacro, en una sociedad donde la mediatización virtual y el consumo se establecen como los vectores que diseñan el orden social sistémico. En este clima cultural, el mundo pierde momentáneamente su profundidad y amenaza con convertirse en una “piel lustrosa, una ilusión estereoscópica, una avalancha de imágenes filmicas sin densidad” (Ibíd.:53). En los sistemas sociales contemporáneos se asiste al debilitamiento de la historicidad, tanto en la relación con la historia ‘oficial’, pero sobre todo en las nuevas formas de la temporalidad privada, cuya estructura ‘esquizofrénica’ determina nuevos tipos de sintaxis o de relaciones sintagmáticas en el clima cultural del capitalismo multinacional (Ibíd.:28) que promueven la desaparición del sentido histórico debido a la hegemonía de la cultura del simulacro, que se presenta en la existencia social y en los mapas cognitivos de los individuos como un *pastiche esquizofrénico*, en el cual ocurre la desaparición del sentido histórico, para devenir en un *presente perpetúo*, sin profundidad, definición o identidad fija (Ibíd.:48).

El *pastiche*⁴ se trata de una mezcla de varios ingredientes, una conjunción o acoplamiento, puesto todo en un mismo plano superficial, sin fondo, pero que aunados logran esa aparente unidad en la cual la tendencia predominante es la pérdida de centralidad y de profundidad de un elemento cualquiera de la composición. En la publicidad contemporánea (ver figuras N°1 y N°2), podemos apreciar el estilo en que se representa el clima cultural que se vuelve hegemónico con la lógica cultural del capitalismo tardío (multinacional de consumo). Esta aproximación al presente vivido, y presentado como clima cultural mediante el lenguaje artístico del simulacro, en su modalidad de *pastiche*, dota a la realidad actual y al carácter abierto de la historia presente del “hechizo y la distancia de un brillante espejismo” (Ibíd.:42) mediático-virtual. Pero este hipnótico nuevo modo estético, que se vuelve hegemónico en los sistemas sociales contemporáneos, surgió a su vez como síntoma preciso del declive de la historicidad, de nuestra posibilidad vital de experimentar la historia de modo

⁴ Como técnica literaria, fue utilizado en 1919 por el escritor francés Marcel Proust en su obra *Pastiches et mélanges* (pastiches y mezclas), en ella se imita el estilo de varios autores del siglo XIX para construir su obra.

activo. No se puede decir, por tanto, que produzca esta extraña ocultación del presente por su propio poder formal, “más bien, habría que decir que sólo demuestra las enormes proporciones de una situación en la que cada vez somos más incapaces de forjar representaciones de nuestra propia experiencia actual” (Ibíd.), con lo que se condena al sujeto a buscar su lugar en una cultura de simulacros e imágenes semejantes a la cultura pop, que permanece para siempre fuera de nuestro alcance (Ibíd.:46).

Figura N°1



El pastiche en publicidad
Fuente: Google imágenes, 2012.

Figura N°2



El pastiche en publicidad
Fuente: Google imágenes, 2012.

Así, para el individuo singular, devenido sujeto, que habita en este clima cultural, los puntos de referencia se vuelven efímeros debido a la sobreabundancia de mensajes significantes puestos en un plano superficial, sin espesor ni aparente profundidad, convocan a una “satisfacción ansiosa -en todos los planos de la existencia- en un aquí y un ahora, pletórico de fragmentos significantes en un presente vivido esquizofrénicamente, sin constituir un significado preciso” (Ibíd.:48-49). Por ello es que, analíticamente, la esquizofrenia que acompaña al *pastiche*, permite describir adecuadamente el clima cultural, en el cual el individuo se inscribe como sujeto. Una esquizofrenia en la que la distorsión y la perplejidad frente a lo vivido se vuelve cotidiano, y que en el decir de Lacan, se produce como una ruptura significativa, esto es, una ruptura en las series sintagmáticas de significantes entrelazadas que forman una enunciación o un significado. Cuando la relación se resquebraja, cuando saltan los eslabones de la cadena significativa, “nos encontramos con la esquizofrenia, un amasijo de significantes diferentes y sin relación” (Ibíd.:47 y 48). De este modo, con la

ruptura de la cadena significante, el esquizofrénico queda reducido a una experiencia de puros significantes materiales o, en otras palabras, a una serie de presentes puros y sin conexión en el tiempo. En pinturas y dibujos hechos por esquizofrénicos diagnosticados, se puede apreciar la similitud de la representación que se logra (ver figuras N°3 y N°4) entre dichas expresiones y el pastiche.

Figura N°3



Dibujo de un esquizofrénico
Fuente: Google imágenes, 2012.

Figura N°4



Pintura de un esquizofrénico
Fuente: Google imágenes, 2012.

Al igual que en el pastiche y el comportamiento esquizofrénico la vida social, tanto la sistémica como la cotidiana, expresa su sobre abundancia significativa, instalados en un primer plano de visibilidad, en un presente infinito sin aparente conexión entre ellos. Es la cultura del simulacro, la cual se le presenta al sujeto en la forma de un collage perceptivo, en un presente permanente y, a la vez, efímero de elementos intercambiables. En este clima cultural, el presente envuelve de pronto al sujeto con una indescriptible vivacidad, una materialidad perceptiva rigurosamente abrumadora, que escenifica fácticamente el poder del significante material, lo que termina aislándolo en un devenir fragmentario (Jameson, 2001), que no solo afecta al sujeto abatido por la esquizofrenia e impedido de adecuación social, sino que es la rutina cotidiana del espacio vivido socialmente para el resto de los individuos, sujetos a la mediatización virtual de la industria de la cultura en su confluencia con la industria financiera del capitalismo multinacional de consumo. Es la misma lógica que se reproduce por todo el entramado social, generando en el sujeto la pérdida de su capacidad de

“extender activamente sus pro-tenciones y re-tenciones por la pluralidad temporal y de organizar su pasado y su futuro en una experiencia coherente” (Ibíd.:46), con lo cual, difícilmente sus producciones culturales pueden producir algo más que “cúmulos de fragmentos y una práctica azarosa de lo heterogéneo, fragmentario y aleatorio” (Ibíd.:47), incluidas en ellas sus espacios vitales de habitación, sus ciudades, sus devenires y recorridos urbanos (Ver figuras N°5 y N°6).

Figura N°5



Barrio chino de Nueva York
Fuente: Google imágenes, 2012

Figura N°6



Nueva York
Fuente: Google imágenes, 2012.

En este clima cultural se puede decir que existe incluso un cambio en la dinámica de la patología cultural, ya que es la fragmentación del sujeto la que desplaza a su alienación (Ibíd.:35), la cual va aparejada a una prodigiosa expansión de la cultura por el ámbito social, “hasta el punto de que se puede decir que todo lo que contiene nuestra vida social -desde el valor económico y el poder estatal hasta las prácticas y la propia estructura mental- se ha vuelto «cultural »” (Ibíd.:66). Y en la televisión, ícono de la industria cultural, el clima cultural del simulacro, al modo de un *pastiche* esquizofrénico se hace elocuente, incluso en su desmontaje crítico por el sujeto inscrito en dicho clima cultural (Ver figura N°7). La tecnología de la sociedad contemporánea, en este sentido, es “hipnótica y fascinante”, porque parece ofrecer un esquema de representación privilegiado para comprender la red de poder y control que afecta al sujeto y su subjetividad, lo que hace que a su “imaginación le es aún más difícil aprehender toda la nueva red global descentralizada de la tercera fase del capital” (Ibíd.:57), que inscribe al individuos en un devenir esquizofrénico, en un sistema social delirante.

Figura N°7



R.E.M.: Bad Days

Fuente: Google imágenes, 2012.

En este clima cultural, la lógica cultural se sostiene en profundas relaciones sistémicas del individuo con una nueva tecnología que, a su vez, refleja un nuevo sistema económico mundial. En el capitalismo multinacional, su presencia es multiforme en el imperar de la técnica, en todas partes “máquinas, y no metafóricamente: máquinas de máquinas, con sus acoplamientos, sus conexiones (...) sus flujos y cortes” (Deleuze y Guattari, 1985:11). El hombre contemporáneo ya no existe, ni él ni la naturaleza, solo el proceso que los produce y los acopla con máquinas de producción, que desborda todas las categorías ideales y forma un ciclo que remite al deseo en tanto que principio inmanente, constitutivo del mismo sujeto (Ibíd.).

Es el deseo el que no cesa de realizar “el acoplamiento de flujos continuos y de objetos parciales esencialmente fragmentarios y fragmentados” (Ibíd.:15). El deseo es productivo, hace fluir, fluye y corta, permite establecer siempre una conexión con otra máquina, “en una transversal en la que la primera corta el flujo de la otra o «ve» su flujo cortado por la otra” (Ibíd.). En el maquinismo capitalista, el producir siempre está injertado en el producto, por ello, la producción deseante es producción de producción, es reproducción social, en ella la esquizofrenia es el “universo de las máquinas deseantes productoras y reproductoras, la universal producción primaria como «realidad esencial del hombre y de la naturaleza»” (Ibíd.:14). El mismo capitalismo, como sistema, nace del encuentro entre dos clases de flujos maquínicos, “flujos descodificados de producción bajo la forma del capital-dinero, flujos descodificados del trabajo bajo la forma del «trabajador libre»” (Ibíd.:39-40). De este modo, la producción social es la producción deseante descodificada y recodificada en condiciones determinadas que constituyen la tendencia fundamental del sistema y maquinismo capitalista.

El deseo, que proviene de la fantasía, produce intrínsecamente un imaginario que dobla a la realidad, como si hubiese “«un objeto soñado detrás de cada objeto real» o una producción mental detrás de las producciones reales” (Ibíd.: 33). El deseo aparece, de este modo, como lo que produce el “fantasma y se produce a sí mismo separándose del objeto, pero también redoblando la carencia, llevándola al absoluto, convirtiéndola en una «incurable insuficiencia de ser», una «carencia-de-ser que es la vida»” (Ibíd.). Y el código de registro, de inscripción social, es delirante, o deseante, presenta una extraordinaria fluidez, en la cual se da el esquizo/paranoide, ya que el individuo devenido sujeto se ve inscrito en una cultura que pasa de un código a otro, que *mezcla todos los códigos*, en un deslizamiento rápido, no registrando de la misma manera el mismo acontecimiento cada vez que se produce. El sujeto se encuentra “en la orilla, sin identidad fija, siempre descentrado, *deducido* de los estados por los que pasa (...) el sujeto nace de cada estado de la serie, renace siempre del estado siguiente que le determina en un momento, consumiendo y consumando todos estos estados que le hacen nacer y renacer” (Ibíd.:28), en la vorágine fluida en la que se ve inscrito de nuevo. Sus huellas hablan por sí mismas de ese fluido y dependiente acoplamiento con el maquinismo capitalista de la tercera fase de expansión sistémica, en una cultura del simulacro y el pastiche esquizo/paranoide, en la cual el sujeto se da, delirante, loco de deseo, inscrito e interpelado como tal.

BIBLIOGRAFÍA

- 1.- Adorno, T.; Horkheimer, M. (2001): *Dialéctica de la ilustración*. Madrid: Trotta.
- 2.- Althusser, Louis. (1974): *Ideología y aparatos del Estado*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- 3.- Baudrillard, Jean (2007): *La sociedad de consumo*. Madrid: Siglo XXI.
- (2002): *Cultura y Simulacro*. Barcelona: Kairós.
- 4.- Bauman, Zygmunt (2007): *Vida de consumo*. Madrid: FCE.
- 5.- Bell, Daniel (1994): *Las contradicciones culturales del capitalismo*. Madrid: Alianza.
- 6.- Bostrom, Nick (2003): "Are You Living In a Computer Simulation?". *Philosophical Quaterly*, Vol. 53, N° 211, pp. 243-255.
- 7.- Debord, Guy (2000): *La sociedad del espectáculo*. Madrid: Pre-Textos.
- 8.- Deleuze, G.; Guattari, F. (1985): *El anti-edipo. Capitalismo y esquizofrenia*. Barcelona: Paidós.
- 9.- Derrida, J. (1963): "Cogito e historia de la locura", en *La escritura y la diferencia*. Barcelona: Anthropos
- 10.- Featherstone, Mike (1991): *Cultura de consumo y posmodernismo*. Buenos Aires: Amorrortu.
- 11.- Heidegger, Martin (2007): *Caminos del Bosque*. Madrid: Alianza.
- 12.- Jameson Fredric (2001): *Teoría de la postmodernidad*. Madrid: Trotta.
- 13.- Lévy, Paul (1999): *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.
- 14.- Lipovetsky, Gilles (2011): *La felicidad paradójica*. Barcelona: Anagrama.
- (1986): *La era del vacío*. Barcelona: Anagrama.
- 15.- Martínez Fernández, Pablo, (2004): "Para una analítica de la postmodernidad: implosión, acoplamiento, envoltura y cyborg". Trabajo de investigación de doctorado en Teoría Sociológica presentado en la Universidad Complutense de Madrid, junio.
- 16.- Marx, Karl (1995): *Manuscritos economía y filosofía*. Madrid: Alianza.
- 17.- Perniola, Mario (2011): *La sociedad de los simulacros*. Buenos Aires: Amorrortu.
- 18.- Žižek, Slavoj (2010): *El acoso de las fantasías*. Madrid: Siglo XXI.
- (2008): *Bienvenidos al desierto de lo real*. Madrid: Akal.
- (2000): "The Matrix, o las dos caras de la perversión". Disponible en www.scribd.com, última visita, marzo 2010.