

V Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología
XX Jornadas de Investigación Noveno Encuentro de Investigadores en
Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos
Aires, Buenos Aires, 2013.

El cuerpo virtual y la escena: entre apariencia y simulación.

Passerini, Amalia De La Meced.

Cita:

Passerini, Amalia De La Meced (2013). *El cuerpo virtual y la escena: entre apariencia y simulación*. V Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XX Jornadas de Investigación Noveno Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-054/875>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/edbf/c9m>

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

EL CUERPO VIRTUAL Y LA ESCENA: ENTRE APARIENCIA Y SIMULACIÓN

Passerini, Amalia De La Meced

Facultad de Psicología, Universidad Nacional de La Plata. Argentina

Resumen

El presente escrito se inscribe en la investigación que realizo en el marco del Doctorado en Psicología de la Universidad Nacional de La Plata, titulada "El cuerpo desde una perspectiva psicoanalítica en identidades virtuales creadas por adolescentes". Los entornos virtuales escatiman el cuerpo, lo presentan como ilimitado, lo sostienen en otras coordenadas espaciales y temporales. Exploraré lecturas sobre lo virtual que plantean la pérdida de la apariencia y sostienen la idea de nuevos cuerpos, más versátiles y etéreos en la simulación. Solo saliendo del contrapunto entre las nociones de apariencia y simulación podemos sortear el escollo de la apuesta materialista. No nos interesa si aquello que juega de soporte en un entorno virtual esta hecho de código binario o de carne y hueso; si ha sido alcanzado por el artefacto del discurso, entonces ha entrado en la escena. Es posible sostener que en lo virtual hay una escena, de lo que se deriva como consecuencia, que el cuerpo puesto en juego allí es el mismo que el psicoanálisis conceptualiza: un cuerpo marcado por el significante.

Palabras clave

Cuerpo, Virtual, Apariencia, Simulación

Abstract

THE VIRTUAL BODY AND THE STAGE: BETWEEN APPEARANCE AND SIMULATION

This work forms part of the research that I am undertaking as part of my PhD in Psychology at the National University of La Plata, which is entitled "The body from a psychoanalytical perspective in the virtual identities created by teenagers." Virtual environments overlook the body, presenting it as limitless, as something that exists in another time and space. I will explore readings on the virtual that posit that appearances are vanishing and put forward the idea of new simulated bodies that are more versatile and ethereal. Only by removing ourselves from the counterpoint between the notions of appearance and simulation can we negotiate the hurdle of materialism. I am not interested in whether what underlies the virtual environment is made up of binary code or flesh and bone, if it has been absorbed by discourse, then it has come onstage. It can be argued that the virtual world contains a stage, and so the body in play in that world is the same as the one conceptualized by psychoanalysis: a body marked by the signifier.

Key words

Body, Virtual, Appearance, Simulation

BIBLIOGRAFIA

- Baudillard, J. (1995) *Le crime parfait*. París: Éditions Galilée.
- Freud, S.: *Obras Completas*, Buenos Aires, Amorrortu editores, 1976-79, (traducción de José L. Etcheverry).
- Freud, S.: «El provenir de una ilusión» (1927), Tomo XXI, págs. 1-56.
- Freud, S.: «El malestar en la cultura» (1930), Tomo XXI, págs. 57-140.
- Lacan, J. (1964) *Le Séminaire, Livre XI: Les Quatre Concepts fondamentaux de la psychanalyse*, Paris, du Seuil, 1973.
- Levy, P. (1994) *L'Intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*, Paris, La Découverte.
- Levy, P. (1995) *Qu'est-ce que le virtual?*, Paris, La Découverte.
- Queau, P. (1993) *Lo virtual: Virtudes y vértigos* (traducción de Patrick Ducher), Buenos Aires, Paidós Ibérica, 1995.
- Sivilia, P. (2005) *El hombre postorgánico: cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.
- Turkle, S. (1984) *The second self: computers and the human spirit*. New York: Simon and Schuster.
- Turkle, S. (1995) *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet* (traducción de Laura Trafi), Barcelona, Paidós, 1997.
- Turkle, S. (2011) *Alone Together: Why we expect more from technology and less from each other*. New York: Basic Books.
- Virilio, P. (1993) *El arte del motor. Aceleración y realidad virtual* (traducción de Horacio Pons), Buenos Aires, Editorial Manantial, 1996.
- Žižek, S. (2005) *Lacrimae Rerum* (traducción de Ramón Vilà Vernis), Buenos Aires, Debate, 2006.