

Los usos de las nuevas tecnologías: notas para un análisis metapsicológico

Gustavo Cantú

Introducción

Las “nuevas tecnologías” constituyen uno de los campos de la oferta de significaciones sociales que los jóvenes eligen, utilizan y valoran con intensidad e independientemente de su condición económica (Morduchowicz, 2008) y de sus posibilidades de construcción de los conocimientos escolares. Si consideramos las “nuevas tecnologías” como objetos socialmente instituidos, es decir constituidos por significaciones imaginarias sociales, comprendemos que constituyen una de las ofertas sociales más ampliamente investidas por los jóvenes y nos ofrecen una oportunidad valiosa para interrogarnos acerca de estos procesos de investimento.

El proceso de sublimación (Castoriadis, 1993; Castoriadis, 2008) consiste precisamente en el investimento –por parte del sujeto– de objetos públicos que valen por su institución social. Si observamos el interés, el despliegue cognitivo y la pasión con que algunos jóvenes se vinculan con estos objetos (tanto dispositivos como formas de procesamiento) que constituyen las TICs,¹ no podemos dudar de que se trata de procesos ligados al placer. Placer sustitutivo que nos interpela: ¿qué formas de satisfacción obtienen los sujetos en su uso de las TICs?,

¹ Las *tecnologías de la información y la comunicación* (TICs), incluyen todos los elementos y las técnicas usadas en el tratamiento y la transmisión de la información, principalmente la informática, Internet y las telecomunicaciones. (Cf. Roszak, 2005, Piscitelli, 2002)

¿qué rasgos de los objetos virtuales los atraen?, ¿qué procesos psíquicos los sostienen?

Pero no todos los sujetos parecen aprovechar su uso de las TICs en forma elaborativa: algunos de ellos juegan, “chatean”, mensajean o “postean” en formas estereotipadas, rígidas, defensivas. Como sostiene Winnicott con respecto al objeto transicional, “no se trata tanto del objeto utilizado como de la utilización del objeto”. Por lo tanto necesitamos elaborar criterios para discriminar aquellas formas de uso y de apropiación de las TICs ligadas a procesos sublimatorios, es decir que permiten el placer sustitutivo por mediación de los objetos sociales, de aquellas otras ligadas a modalidades restrictivas.

Para analizar las formas de *producción simbólica* (Schlemenson, 2009; Schlemenson, 2010) de los sujetos en su uso de las TICs, un equipo de la Cátedra de Psicopedagogía Clínica de la Facultad de Psicología de la UBA realizó una investigación² en la que se intentó dar cuenta de las transformaciones en los procesos de subjetivación y producción simbólica de los jóvenes en relación con el uso de las nuevas tecnologías.

Para profundizar metapsicológicamente en ese problema, en este trabajo recurriremos a los ejes que André Green propone para el análisis del pensamiento como problema psicoanalítico (Green, 2001b). Abordaremos cada uno de estos ejes en un apartado específico.

1. Las fronteras

En este nivel de análisis, el problema está en articular las relaciones entre la frontera que separa el interior del exterior, con la que separa los sistemas Consciente-Preconsciente e Inconsciente. Estas fronteras están siempre en juego y en cuestión, dentro de relaciones de reunión y separación.

En la clínica con niños disponemos de un material fácilmente maleable que permite a nuestros pacientes desarrollar –cuando les es

² “Nuevas tecnologías: compromiso psíquico y producción simbólica”. UBACyT 2006-2009. Directora: Dra. Patricia Álvarez.

psíquicamente posible— escenas de juego en las que intervenimos clínicamente. La plastilina, en efecto, es lo suficientemente dúctil como para recibir cualquier forma, pero a la vez lo suficientemente consistente como para conservarla y guardar cierta estabilidad que permita por ejemplo sostener la identidad de un personaje o ser reencontrada en una sesión posterior. La plastilina puede tomar cualquier forma, pero a la vez es *algo*: es decir que es manipulable a voluntad, sin resistencia, sensible, reversible, fiel. Estas cualidades han sido analizadas por Roussillon, quien realza en estos objetos materiales las propiedades de presentar una reducción de la resistencia habitual que la realidad opone a la actividad representativa fuera del campo de los sueños (Roussillon, 2005).

Algunos niños utilizan la plastilina para arrojar al piso, revolear, golpear, cortar en pedazos, es decir que realizan usos predominantemente ligados a la descarga. Otros se empeñan en perfeccionar su capacidad de construir pequeños modelos a escala: autitos, muñecos, frutas, flores, etc., en una actividad con arreglo al principio de realidad, que algunas veces está puesta al servicio de generar elementos para un juego dramático posterior, pero que otras veces se reduce a la mera acción de ajuste a un referente externo. Otros, finalmente, construyen pequeños objetos con ciertas características que permiten indicar alguna semejanza con un referente, pero sin que la actividad se centre en esa semejanza: lo importante para ellos es que ese objeto sostenga el juego en el que se enmarca. Así, inventan naves espaciales, bombas, tesoros, dinosaurios, con semejanzas apenas sugeridas por un rasgo que les es suficiente para dar lugar al despliegue imaginativo y dramático del juego. Realidad y placer se articulan entonces en un entramado que hace posible la construcción de mediaciones para la elaboración simbólica.

Otros objetos frecuentes en una caja de juego son muñecos, animales de juguete, autitos, soldados, etc. A diferencia de la plastilina, estos objetos tienen una consistencia que sostiene una significación algo más restringida, pero de todos modos susceptibles de ser —simultánea o sucesivamente— ya sea receptores de las proyecciones de los niños (que los convierten —de nuevo: cuando esto les es

psíquicamente posible— en *dobles narcisistas* (Green, 2010a, p. 133), puesto que encarnan aspectos de sí mismos durante el juego), ya sea meros depositarios de la descarga, ya sea en soportes de un pseudo juego estereotipado al servicio de la defensa.

Algunas formas de acción o de producción en el espacio virtual tienen modalidades que llevaron a Tisseron a describirlo como una “pasta de modelar numérica” (Tisseron, 2006): en algunos juegos se trata de construir espacios, objetos y personajes que permiten expresar o constituir fantasías y sentidos singulares de los sujetos. Por ejemplo, el juego de *Los Sim's*, en el que se trata de construir personajes y diseñar una vivienda para ellos. En un primer aspecto del juego, se trata de un juego de construcción: la casa puede ser construida, decorada y equipada totalmente, seleccionando paredes, puertas, ventanas, pintura, papel de empapelar y todos los elementos de construcción, decoración y electrodomésticos imaginables. Los personajes (Sims) pueden ser creados a partir de una combinatoria de apariencias físicas y rasgos de “personalidad” que permiten diseñar un avatar “a la carta”. Hace algunos años, si hubiésemos deseado favorecer en un niño procesos semejantes a éstos, le habríamos ofrecido plastilina, bloques de construcción de madera o plástico, objetos de cotillón, muñecos. Pero si lo que nos interesa son los procesos psíquicos que se desarrollan en el sujeto, el hecho de que los objetos que manipule sean de plastilina, madera, plástico, *bits* de información o *pixeles* en la pantalla, simplemente carece de relevancia. Podremos leer las marcas de la subjetividad en los objetos que el niño o el joven construye o selecciona, en los sentidos singulares que se ponen en juego, en los modos en que los manipula y en las asociaciones y verbalizaciones ligadas a dichos objetos.

En un segundo momento del juego, estos personajes desarrollan distintas acciones cotidianas: trabajan, miran televisión, llaman por teléfono a amigos, atienden sus necesidades de alimentación e higiene, limpian su casa, se enamoran, mueren. Algunos sujetos prefieren el primer momento del juego, donde de lo que se trata es de construir los personajes y la casa y se habilita la posibilidad de crear una realidad acorde con sus deseos. Y es que estas casas y estos personajes están

hechos de bits y de píxeles, sí; pero fundamentalmente –y para usar la expresión de Shakespeare– “de la materia de la que están hechos los sueños”: toman la forma que el sujeto les da, no son sino aquello que el sujeto proyecta en ellos.

Otros sujetos invisten más significativamente el segundo momento del juego, donde pueden desplegar identificaciones, poner en escena conflictos y formas de resolución. Aquí se trata de una inscripción de la alteridad muy diferente de la implicada en el primer momento del juego: una vez creados, los personajes mantienen la forma física y la “personalidad”, definida por el jugador al inicio, pero tienen una relativa independencia de los deseos del jugador: hay indicadores que manifiestan por ejemplo sus necesidades de ingerir alimentos, de dormir, de interactuar socialmente, de pagar sus cuentas, etc. Necesidades que no pueden ser obviadas por el jugador sin sufrir sus consecuencias en el juego: un personaje (un Sim) a quien no se ha permitido “dormir”, se “desmayará” en medio de una actividad cualquiera; otro que ha “olvidado” pagar sus cuentas sufrirá el “embargo” de sus bienes; otro a quien se ha impedido su vida social, padecerá de “depresión”. Es decir que aquí no se trata ya de “*función plastilina*”, sino de un medio complejo que opone resistencias a la actividad del sujeto, pero que permite al sujeto sin embargo ejercer modificaciones sobre él.

Cuando el aparato psíquico puede aprovechar esta maleabilidad del objeto y la sublimación habilita la investidura significativa tanto del objeto como de la propia actividad imaginante, la actividad adquiere características consistentes con los procesos transicionales y se producen construcciones de objetos y personajes con sentidos singulares que dan cuenta de la implicación subjetiva en la actividad: casas que aluden a deseos y fantasías puestas en escena, objetos que presentan rasgos deseados o idealizados, personajes con características ya sea semejantes a las reales para permitir la identificación o a las ideales para restañar en la pantalla-espejo una imagen narcisizante. En el segundo momento del juego, las situaciones aludirán a conflictos significativos que por algún rasgo o indicio permitirán el ingreso a la lógica del sentido subjetivo. El funcionamiento cuasi mágico del

dispositivo permite la realización imaginaria de deseos en la pantalla y la puesta en escena de angustias, temores y conflictos. Como mediante unos simples *clicks* se puede alterar tanto la configuración de las edificaciones como algunas condiciones ambientales y dar instrucciones a los avatares, el principio de placer encuentra en estos casos un terreno privilegiado para su despliegue. Los datos y las exigencias que la “servidumbre de la realidad” de los objetos y personajes impone al Yo del jugador, promueven formas de elaboración en cada caso diferentes. El mismo dispositivo actúa como una suerte de prolongación de la protección antiestímulo contra esos representantes de la alteridad, ya que nuevamente con un simple click es posible detener el juego para guardar la partida y continuarla en otro momento, o recomenzarla de cero como si nada hubiese pasado. Es decir que el juego es absolutamente reversible; siempre puede volverse al punto de partida sin riesgo ni pérdida. El dispositivo sólo “recuerda” aquello que el sujeto graba deliberadamente y borra sin dejar rastro aquello que desea suprimir. Por lo tanto, y puesto que el dispositivo habilita tanto una como otra, el tipo de investidura que un sujeto singular haga del objeto virtual puede situarse en algún punto en un *continuum* entre una forma narcisista con predominio del desconocimiento de la alteridad y un modo objetual de reconocimiento de la diferencia. Es decir que el objeto adquiere las características paradójales que Winnicott ha descrito a propósito de los objetos transicionales: el sujeto no necesita jamás decidir qué viene de sí y qué del objeto.

Por el contrario, cuando para el aparato psíquico no es posible valerse de la ductilidad del dispositivo para ligar la dramática de sus deseos, la resultante es una actividad reducida a sus aspectos lógico-constructivos (si los procesos secundarios permiten la vigencia del ordenamiento espacial necesario para la configuración del edificio y del ordenamiento temporal necesario para sostener las actividades cotidianas de los personajes), pero desligadas del sentido subjetivo: bonitas casas *clisés*, prolijamente decoradas, personajes cuyas “necesidades” son atendidas puntualmente, pero a quienes “no les pasa nada”. La *desligazón subjetal* (Green, 2010b, p. 103) limita la experiencia a los hechos concretos y a la resolución operativa de lo que el

juego plantea: “*Hay que darle de comer, ves que dice ahí*”, dice Ignacio. Si esta desimplicación subjetiva es el modo predominante del jugar, la sublimación es reemplazada por la repetición que tiene un carácter desobjetalizante (Green, 2010b, p. 233). Aquí el objeto virtual no alcanza a constituirse en objeto transicional. Los objetos y los propios procesos no son investidos entonces como fuente de placer sustitutivo sino en tanto permiten sostener la *escisión* (Green, 2001, p. 114) con el propio mundo interno.

Turkle ha observado (Turkle, 1997) que el espacio virtual comparte algunas de las características con que se describe a los espacios transicionales (Winnicott, 1986). Pero esto es cierto sólo a condición de que el aparato psíquico pueda aprovechar el dispositivo para generar un modo de funcionamiento particular. Es decir que la transicionalidad no es una característica del dispositivo ni del software utilizado sino que concierne a la posibilidad de cada sujeto singular de producir simbólicamente mediaciones e intercambios fluidos entre los espacios psíquicos para investir las paradojas del espacio virtual.

Es decir que cuando la dinámica de la transicionalidad puede instituirse en el funcionamiento psíquico de un sujeto, la expresión “realidad virtual” da cuenta de la sensación de inmersión y de verosimilitud que el sujeto experimenta en relación con algunas situaciones generadas en relación con los dispositivos digitales. Se trata de una realidad tercera, en el espacio transicional, que no es ni la realidad material externa ni la realidad psíquica interna. El sujeto se sumerge en esa realidad que construye a partir de su trabajo sobre y con el objeto. La relación que los sujetos establecen con los objetos y espacios virtuales no escapa a las modalidades que signan nuestra relación con los objetos en general; por lo tanto está atravesada por el deseo de unirse con el objeto sin perderse y a la vez el deseo de separarse sin perderlo. La dinámica fusión-separación es, en efecto un eje constitutivo de nuestra relación con los objetos (Green, 2010b).

La instalación de esta dinámica requiere un funcionamiento particular del límite interno-externo, que permita tanto la inmersión en la escena virtual (por ejemplo del juego o el *chat*) sin amenaza de no poder salir de ella, como al mismo tiempo la toma de distancia y la

ausencia, sin amenaza de pérdida. Cuando por distintos motivos esta dinámica no se ha establecido, el deseo de fusión lleva al sujeto a indiscriminarse del objeto con pérdida de la distancia. Una suerte de “dependencia” (Hautefeuille y Véléa, 2010) del objeto con incapacidad de dejar la actividad y con debilitamiento o ruptura de los lazos significativos hacia fuera. Pero al deseo se opone la defensa y surgen en ocasiones formas de contrainvestidura destinadas a controlar y mantener a raya el deseo de fusión (Green, 2010a): intentos de separación que se hacen difíciles si no está inscripta la ausencia como tal y la única opción psíquicamente posible está constituida por la pérdida absoluta: “*Mejor no chateo nunca más*”, decía un joven al haber notado que cada vez pasaba más horas en esa actividad.

Esto nos permite preguntarnos cuáles son los parámetros de la economía de las fronteras psíquicas en una situación peculiar como es el *chat*. Podemos ensayar una caracterización de estos parámetros del siguiente modo:

a. Ausencia de visibilidad directa del interlocutor. Aún usando cámara *web*, esa visibilidad es indirecta, recortada y mediada, y por lo tanto *artefactual* (Derrida, 1998). Es decir que el sujeto se dirige a otro que sólo puede representarse sin percibirlo directamente (aun más si se trata de un desconocido). El acotamiento de la visibilidad produce una estimulación del sistema representativo a través de la limitación de la percepción. De este modo hay en los intercambios una ruptura de la referencia real y una exacerbación de la referencia imaginaria, ya que nunca se puede comprobar la adecuación de la referencia real de un enunciado (“*Hay gente que te manda cualquiera, y vos te hacés la re-película, como no lo estás viendo no podés saber si es cierto*”, nos dirá uno de los jóvenes). La ausencia de visibilidad modifica asimismo el eje presencia-ausencia, siendo imposible e inútil pensarlo en términos dicotómicos, ya que el dispositivo ofrece una amplia gama de estados intermedios entre presencia (conectado) y ausencia (desconectado). Nada garantiza encontrar al otro *online*, ni siquiera el hecho de que lo esté, puesto que puede utilizar alguno de los modos de presentación que le permiten mostrarse como ocupado, ausente, o incluso desconectado aun estando conectado. Esto crea suspicacias y

existen incluso programas “espías” desarrollados específicamente para saber si alguien está conectado o no “en realidad” a pesar de su estado aparente, si nos ha borrado de su lista de contactos o nos ha negado el acceso. La arbitrariedad del otro aparece magnificada, puesto que puede ausentarse a voluntad, ver sin ser visto e incluso ser visto sin ver. Otro joven nos comentaba que cuando las personas con quienes *chatea* le “*histeriquean*”, las borra del MSN pero no les cancela la admisión. Esto significa que él mismo no las ve conectadas, pero los otros sí pueden verlo a él. “*Así no me pongo ansioso por ver si está o no está, pero como ella me ve, me puede llamar, si me llama le hablo, si no, como ni la veo no me importa....*”. De este modo pretende conjurar la ansiedad que le produce la situación.

La disponibilidad de cámara *web* complejiza la situación, ya que puede incluirse la posibilidad de ver y/o ser visto. Esto modifica la economía de la satisfacción: algunos sujetos entrevistados recordaban por ejemplo como una situación sumamente significativa la primera vez que se desnudaron para otros frente a la cámara *web*.

b. Restricción motriz: reducción de la posibilidad de descarga por el acto. La motricidad se reduce al movimiento de los dedos en el teclado, lo cual no impide la descarga pero sí la acción específica. Sabemos que el trabajo psíquico consiste en poner en relación la pulsión con el objeto, en tanto la pulsión anclada en el cuerpo es el representante psíquico de las excitaciones endosomáticas, y el objeto es la condición del movimiento pulsional fuera de su anclaje. La fuente (somática) y el empuje son constantes y sabemos que de ellos no se puede escapar. Pero el objeto y la meta son las condiciones más variables de la pulsión. En el intercambio del *chat*, la meta sufre un acotamiento debido a la restricción del acto que implica un desplazamiento o reemplazo del acto por la palabra y otras formas de puesta en sentido. La pulsión busca la satisfacción por medio del objeto, pero cuando ella ya no es posible, a causa de la inhibición de meta impuesta por el dispositivo, le queda la vía de la elaboración y de la verbalización.

Postulamos que estos parámetros privativos de la visibilidad y la motricidad son condición de posibilidad de efectos aumentativos. Así,

el dispositivo del *chat* restringe la visibilidad directa del objeto y limita las posibilidades del acto; esto incrementa el surgimiento de las representaciones de deseo y constriñe a las representaciones de cosa a transformarse en representaciones de palabra, es decir en signos lingüísticos organizados. Podemos pensar que de ese modo disminuyen las diferencias entre los dos tipos de representaciones y se habilita un funcionamiento articulado entre ambas, consistente con lo que Green denomina *procesos terciarios* (Green, 1996). Así la puesta en palabras adquiere una heterogeneidad que amalgama representaciones de palabra de un modo articulado con elementos no lingüísticos (*emoticones*, colores, elementos figurales, etc.). La puesta en palabras pasa a ser una modalidad de puesta en escena.

Podemos pensar entonces que esta clausura parcial de los polos perceptivo y motor creada por el dispositivo del *chat* tiene como efecto un cierre parcial de las fronteras entre el adentro y el afuera y una centración de la producción psíquica en producción simbólica que en ciertos casos puede favorecer una cierta permeabilidad de las representaciones de palabra a las representaciones de cosa. Esta situación se exagera por el hecho de que el sujeto se dirige a otro que no puede percibir sino sólo representarse. De allí la vacilación de las relaciones entre el adentro y el afuera y por tanto entre la realidad psíquica y la realidad material.

Pero esta suspensión parcial de la referencia objetiva y de la acción específica modifica la economía de las fronteras: el cierre parcial que se instala en relación con la realidad física pone en tensión, las fronteras intersubjetivas y las intrapsíquicas. La intensidad de los intercambios que se generan en el *chat* es mencionada frecuentemente por los sujetos usuarios, para quienes al poco tiempo de *chatear* con un alguien, se genera un vínculo de un carácter diferente de aquellos que se generan en las relaciones cara a cara.

2. Las representaciones

Cuando un sujeto interactúa con dispositivos digitales, construye representaciones. Esta afirmación de apariencia banal implica que –si consideramos la complejidad del concepto psicoanalítico de represen-

tación— la forma de uso que un sujeto singular hace de un dispositivo cualquiera no está determinado por el objeto ni tampoco es puro despliegue fantasmático de contenidos o formas de procesamiento internos del sujeto.

En este sentido, las concepciones del psicoanálisis contemporáneo nos permiten superar la dicotomía sujeto/objeto y pensar de modo complejo en el entramado que se constituye en su relación. Entonces, el trabajo del pensamiento se sitúa en la encrucijada de una doble frontera: entre adentro y afuera por una parte, y entre las dos partes separadas que dividen el adentro (frontera de los sistemas Preconsciente-Consciente e Inconsciente) por otra (Green, 2001b).

La teoría psicoanalítica del pensamiento no puede contentarse con asignar a éste una función de exploración del mundo externo, puesto que esta exploración está relacionada con el trabajo psíquico que desemboca en la constitución de las representaciones inconscientes y su comunicación con la consciencia a través del preconsciente.

Esta concepción de la representación nos esclarece con respecto a la tópica y la dinámica del trabajo de lo virtual. Así comprendemos que el sistema de la representación parte del representante psíquico de la pulsión estrechamente ligado al cuerpo, se expande en representaciones de cosa inconscientes y conscientes, se asocia en lo consciente a representaciones de palabra, y por último se une a los representantes de la realidad en el Yo. Puesto que la cadena puede movilizarse desde cualquiera de los cuatro territorios, podemos inferir que en la escena virtual tenemos al aparato psíquico enfrentado a un objeto particular, o mejor dicho a múltiples objetos heterogéneos:

- a) el dispositivo material (computadora, celular, *Wii*, *play-station*, etc.) en tanto porta significaciones sociales;
- b) la plataforma lógica (*chat*, sitio *web*, juego de PC, juego en red, *MSN*, *SMS*, videoconferencia, etc.), en tanto organizan, limitan y posibilitan las operaciones de *producción simbólica* (Schlemenson, 2009) de cada sujeto singular;
- c) por último la propia actividad de producción simbólica como objeto de investidura.

Este objeto múltiple y heterogéneo está revestido de significaciones sociales; mejor dicho, está constituido por ellas. Castoriadis sostiene que los objetos de la sublimación son invisibles: el objeto virtual por lo tanto es invisible (lo que puede verse es sólo su soporte material) siendo que las significaciones sociales que lo constituyen son imaginarias (Castoriadis, 1998). ¿Qué sucede con dichas significaciones? Si son objeto de sublimación, serán investidas por el sujeto, es decir que podrán reemplazar parcialmente a los objetos primarios privados recibiendo la investidura originalmente destinada a ellos y se convertirán en soporte de placer. En tanto externas al aparato psíquico, las significaciones sociales se sitúan tópicamente en el espacio de lo real. Hacia allí se dirigen las investiduras del sujeto: el trabajo de lo virtual implica una actividad que supone el envío de cargas de energía hacia fuera, atravesando la barrera de la protección antiestímulo; supone salir de sí y catectizar un objeto no sexual socialmente significativo.

Entonces hay intercambios que se producen en la zona de pasaje entre el territorio del psiquismo consciente y el territorio de lo real, entre las significaciones sociales imaginarias que constituyen el dispositivo en su heterogeneidad y las representaciones de palabra y las representaciones de cosa conscientes que el sujeto construye en relación con ellas.

En la interacción con un dispositivo digital, estas representaciones están organizadas de acuerdo con el proceso secundario, de modo que estructuran el intercambio en su aspecto lógico y permiten dar cuenta de los aspectos compartidos y comunicables. Pero si hay investidura significativa del objeto y de la propia actividad, el intercambio no se reduce a las representaciones de palabra que estructuran el psiquismo preconscious-consciente, sino que éstas constituyen un eslabón en el encadenamiento hacia el psiquismo inconsciente gracias al trabajo de las representaciones de cosa inconscientes. Entonces también se producen formas de trabajo psíquico en la frontera entre los territorios consciente e inconsciente: este trabajo representacional permitirá que la producción tenga no sólo miramiento por la significación (social, instituida) sino también sentido subjetivo singular (Álvarez, 2008;

Álvarez, 2010). Merced a la *doble representancia* (Green, 2005), las representaciones de cosa inconscientes son capaces de mediatizar la ligazón de las representaciones de palabra conscientes (en el territorio del psiquismo consciente) con el soma, ya que se sitúan como punto de articulación en el psiquismo inconsciente. La doble representancia abarca no sólo la bipartición entre las representaciones conscientes e inconscientes, sino el hecho de que lo inconsciente está constituido sólo por representaciones de cosa mientras que lo preconscious-consciente lo está por representaciones de cosa asociadas a las representaciones de palabra que les corresponden. La cuestión es entonces cuáles son las relaciones entre esos dos tipos de representaciones psíquicas y sus formas de convertibilidad y de articulación.

Inferimos entonces que el trabajo de lo virtual implica una doble tarea, la de alejarse de los derivados pulsionales donde nace, sin dejar de mantener el contacto con las raíces afectivas que le confieren sentido. Por lo tanto, si bien está estructurado por la organización lógica y temporal del lenguaje como estructura y ordenado al servicio de la comunicación y la resolución de situaciones de juego, de intercambio o de construcción, esta predominancia de legalidad secundaria –que caracteriza al preconscious-consciente, impuesta por la organización del lenguaje– no excluye a los procesos primarios, sino por el contrario los presupone como condición de posibilidad. La articulación de los procesos primarios con los secundarios, que Green denomina *procesos terciarios* (Green, 2001a) permite que el trabajo de lo virtual constituya un proceso subjetivamente apropiado y no un mero mecanismo de cálculo, de estrategia o de comunicación.

3. La ligazón

La simbolización puede ser referida a los procesos de ligazón como caso particular de éstos. Al problema de la ligazón se añade que ésta funciona de manera diferente en los regímenes primario y secundario y aún más, el problema de las relaciones entre dichos procesos. En la comunicación entre ambos es donde puede buscarse un modelo que nos permita no contentarnos con los productos terminados de los

pensamientos sino intentar anudarlos a las formas de organización inconsciente y a su anclaje en el material más bruto de donde el pensamiento emerge.

Green postula dos funciones antagonistas, ligazón y desligazón, cuyos fundamentos remontan a la última teoría freudiana de las pulsiones. Ligazón y desligazón deben entenderse tanto en relación con las ligazones internas al Yo y a los objetos internos, como a las que unen al Yo con los objetos externos. La función objetalizante puede manifestarse en la sublimación, en tanto supone la creación de objetos transicionales a partir del investimento de objetos con valor instituido.

Ligazón y desligazón mantienen relaciones de cooperación y conflicto. Para la psique, la cuestión es asegurarse de que el necesario desapego respecto de los objetos primarios fue compensado gracias a una sustitución que dota al Yo de posesiones internas a la vez que lo arranca del narcisismo.

La función desobjetalizante, vinculada a las pulsiones destructivas, implica un ataque al objeto y sus sustitutos, pero finalmente un ataque al Yo mismo ya que ataca a las investiduras. La manifestación propia de la pulsión de muerte es la desinvestidura.

Es decir que hay a la vez una renuncia a la satisfacción inmediata y una promesa de placer sustentada en una ganancia simbólica. Este proceso complejiza al psiquismo porque le impone la exigencia de traducción de una trama subjetiva absolutamente íntima a una organización simbólica exterior arbitraria que es condición de intercambio con otros.

La renuncia parcial al placer inmediato permite invertir otros objetos alejados de la dinámica pulsional directa, pero que sin embargo se articulan con las exigencias pulsionales mediante enlaces sustitutivos de investimentos y representaciones.

Esto nos permite plantearnos algunas preguntas con respecto a los procesos de objetalización y desobjetalización en el uso de las TICs.

Por ejemplo, se plantea a menudo la cuestión de si el uso de las nuevas tecnologías aleja a los sujetos de los vínculos con otros. Escuchamos a padres, por ejemplo, referir observaciones tales como *“Se pasa todo el día encerrado con la computadora, no habla con*

nadie”, o “*No hace otra cosa que chatear, ¿tendríamos que sacarle la computadora de su cuarto?*”. Estos comentarios implican un supuesto: el sujeto al estar interactuando con la computadora, está solo. Pero el análisis de la dinámica intrapsíquica concomitante a los usos de los dispositivos tecnológicos nos mostró que en algunos casos puede producirse una transicionalidad que instituye formas de presencia en ausencia. De modo que estar físicamente solo en una habitación con una computadora por medio de la cual se establece una comunicación con otros sujetos en ausencia física del interlocutor, no necesariamente quiere decir estar solo (aunque tampoco garantiza lo contrario). Más bien podríamos describir lo que se produce en algunos casos al *chatear*, intercambiar mensajes de texto o jugar en red, como la recíproca de la paradoja de “estar solo en presencia de alguien” (Winnicott).

Es decir que por simple observación no podremos decidir si el sujeto está solo o no lo está. La diferencia no se deduce de la constatación empírica solo/con otros, sino de los movimientos de objetualización y desobjetualización que el sujeto pone en juego en esa situación.

La cuestión no es entonces si el sujeto está solo o con otros, sino si los otros son objeto de investiduras significativas o si, por el contrario la relación con los otros es objeto de desinvestidura. De este modo, una misma actividad, por ejemplo *chatear*, puede ser articulada a una u otra función psíquica según permita o no el ligamen significativo con los otros.

En algunos casos, *chatear* puede ser una forma de preservar al sujeto del sufrimiento psíquico concomitante a todo intercambio significativo con otros, puesto que la investidura de la relación con otro conlleva siempre la herida narcisista potencial de que la imagen que nos devuelve el otro no sea la esperada y deseada. Belén, de 14 años, por ejemplo, nos explicaba cómo el *MSN* le permitió disolver una relación que se le había vuelto conflictiva, sin más trámite que unos cuantos *clicks*, anular toda posibilidad de contacto con esa persona quitándolo de la lista de contactos y suprimir todas las huellas de la experiencia, borrando el historial de conversaciones. Aquí el uso

del dispositivo no es elaborativo, sino que la supresión omnipotente de toda huella (digital) de la relación con el objeto constituye la puesta en escena del intento de anulación de las huellas psíquicas que no parecen haber encontrado formas de tramitación simbólica: “*A Facu lo borré. No quedó nada de él. Borré todo todo*”, nos dirá, sin ningún indicio de odio, dolor ni hostilidad. No se sostiene por lo tanto la investidura de la relación con el objeto sino que éste es convertido en “nada”: la función desobjetalizante trabaja menos bajo la forma del odio que la de la indiferencia.

La tendencia desobjetalizante que lleva a otro de los jóvenes a decir: “*Me conecto para desconectarme cuando estoy embolado*” nos muestra la diferencia entre el funcionamiento psíquico en el que predomina el principio de placer y aquél en el que lo predominante es la evitación del dolor. En este adolescente, “conectarse” a la red no está al servicio de buscar gratificaciones narcisistas ni relaciones con otros sujetos; paradójicamente busca “desconectarse”. Los objetos virtuales no ingresan en un entramado de sustituciones al servicio del placer, sino en tanto permiten contrainvestir su propio mundo interno que se ha vuelto amenazante ya sea por su conflictividad o por su vacío.

En otros casos, en cambio, las características del dispositivo pueden ser aprovechadas para encuadrar las relaciones con los otros de un modo que no reemplazan ni excluyen los intercambios “cara a cara”. En ocasiones el *chatear* prepara, acompaña, prolonga o enriquece los intercambios “cara a cara”. Entonces no hay desobjetalización, sino una relación de conjunción de espacios que permite un apuntalamiento entre ellos. En otras, los intercambios virtuales son significativos en sí mismos sin necesidad de ser referidos a un encuentro posterior fuera del tiempo-espacio del *chatear*. Aquí tampoco hay desobjetalización, sino investidura de otros objetos, que no son ni el cuerpo real del otro ni su presencia física, pero sí lo que definimos paradójicamente como su presencia en ausencia. Y es que –si el aparato psíquico es capaz de construir un espacio transicional–, lo real no se opone a lo virtual, sino que lo virtual es una de las formas de experiencia de lo real.

La “metafísica de la presencia” (Derrida, 2001) nos lleva a revestir

las relaciones “cara a cara” con ciertos privilegios, como si las experiencias mediadas por las TICs no fuesen significativas en sí, o como si sólo pudiesen serlo en tanto preparatorias para un encuentro “real” posterior. Pero insistimos en este punto: para los jóvenes las relaciones mediadas por los dispositivos tecnológicos no son ni menos “reales” ni menos significativas que las relaciones “cara a cara”. No se trata de una diferencia cuantitativa en términos de mayor o menor importancia, intensidad o implicación subjetiva, sino de una heterogeneidad cualitativa.

Así, Martín, de 13 años, nos hablaba acerca de los momentos en que sentía deseos de conectarse al *MSN*: “¿Viste cuando no querés estar solo pero tampoco te bancarías a alguien al lado?”. Está claro entonces que para él, el tipo de relación que se establece al *chatear* es tributaria de la paradoja que permite conservar un grado de distancia óptima con el otro, al tiempo que se sostiene la ligadura amenazada de desinvestidura. Una relación “cara a cara” le sería intolerable en ese momento, y el dispositivo del *MSN* actúa como una especie de protección antiestímulos que permite regular las excitaciones que ingresan al aparato. La posibilidad de conectarse con varias personas a la vez o de alternar las conversaciones con distintos contactos, de interrumpir una conversación con un simple *click*, de hacer y recibir comentarios, convierten al dispositivo en un encuadre apto para regular el ritmo de las investiduras del otro a los niveles en los que es aceptable para la psique. De ese modo la confrontación narcisista que implica todo encuentro con el otro puede ser atemperada en una forma de encuentro que –al no incluir la presencia física– minimiza los riesgos de decepción y sufrimiento concomitantes a la búsqueda de gratificación. Así el espacio virtual permite conservar la posibilidad del placer en la investidura objetal, al mismo tiempo que garantiza el sostén identitario de las investiduras narcisistas.

4. La abstracción

El pensamiento debe obedecer a la doble tarea de alejarse lo suficiente de los derivados pulsionales de donde nace, sin dejar de

mantener contacto con sus raíces afectivas, que le confieren su peso de verdad. La abstracción supone el trabajo de lo negativo. Así se produce una “depuración” de los derivados pulsionales y de la carga afectiva por la que se manifiestan.

Es decir que hay a la vez una renuncia a la satisfacción inmediata y una promesa de placer sustentada en una ganancia simbólica permitida por el intercambio. Este proceso complejiza al psiquismo porque le impone la exigencia de traducción de una trama subjetiva absolutamente íntima a una organización simbólica exterior arbitraria que es condición de intercambio con otros.

La renuncia al placer inmediato permite investir otros objetos alejados de la dinámica pulsional directa, pero que sin embargo se articulan con las exigencias pulsionales mediante enlaces sustitutivos de investimentos y representaciones. La mutación energética que caracteriza la sublimación permite la sustitución del placer de órgano por el placer representativo; de este modo una cantidad de energía dirigida originalmente a la descarga motriz se convierte en energía concentrada en la representación o en el flujo representativo mismo. Gracias a la sublimación, la carga energética recae sobre objetos no privados, es decir públicos, que valen en virtud de su impregnación por las significaciones imaginarias sociales y que son convertidos por la psique en causa o soporte de placer.

Este acceso sublimatorio a los objetos públicos está posibilitado por el trabajo de la imaginación radical (Castoriadis, 1993); es por esto que Castoriadis entiende a la sublimación como un retoño de la imaginación radical, ya que la comprende como condición necesaria aunque no suficiente.

De este modo se deja atrás la concepción antigua de un sujeto neutro, desapasionado, como una entidad fija y permanente, y pasa a concebirse como la resultante precaria y cambiante (unas veces dominado, otras veces dominante) con respecto al diálogo que mantiene con la pulsión.

Considerar las raíces pulsionales del pensamiento supone reconocer la imposibilidad de pensar los fundamentos del sujeto sin ver cómo obra en él, el trabajo pulsional. Es decir que el desarrollo del psiquismo

depende menos de la relación con la realidad que de la necesidad de enfrentar la exigencia de trabajo que le impone su ligamen con lo corporal.

Para analizar estos procesos en el uso de las TICs, es necesario destacar que las situaciones que se generan en el uso de las TICs movilizan en general una gran intensidad de estímulos. Esto ocurre tanto en los juegos de ingenio, los de guerra, los de construcción, los de simulación, el *chat*, el *fotolog*, etc. En todos ellos, el sujeto queda expuesto a estímulos visuales y auditivos intensos. Es posible comparar la superabundancia de estímulos proporcionados por los sistemas cibernéticos y digitales con lo que Bion conceptualiza como elementos *beta* (Bion, 2006). Para ser pasibles de ser ingresados al registro psíquico, estos elementos deben ser metabolizados mediante lo que el autor llama función *alfa*, que en los momentos iniciales de constitución del psiquismo está a cargo de quien ejerce los primeros cuidados del bebé para luego internalizarse como una función del aparato psíquico.

Es decir que el trabajo psíquico de ligadura de estos estímulos implica una exigencia de puesta en sentido: el sujeto se lanza a explorar el espacio virtual del juego, el *chat* o el *fotolog*, y esta exploración despierta tensiones internas que es necesario ligar. La tensión entre la búsqueda de excitación y la puesta en sentido parece ser el eje que ordena el trabajo de ligadura. ¿Qué sucede con la excitación interna suscitada por la interacción virtual? Hacerse esa pregunta clínica implica cuestionarse acerca de los modos de tramitación pulsional en un sujeto concreto. Las respuestas serán singulares: algunos sujetos apuestan a una búsqueda constante de estímulos de modo repetitivo y con escasas posibilidades de ligadura representacional de dichos estímulos; de ese modo se aumenta la tensión interna y –si la vía de la simbolización no está facilitada– el aparato sólo podrá recurrir a la descarga como forma de alivio. Esta modalidad se vincula frecuentemente a la clínica del vacío. Para esos sujetos, la interacción con la máquina proporciona una oportunidad de llenado del vacío con imágenes y sonidos que cumple una función autocalmante. Es decir, se sobreinvierte la búsqueda de excitaciones externas sin sentido, para

contrainvestir el vacío interno. Si el aparato psíquico funciona de este modo en una situación de interacción virtual, podemos inferir que no hay búsqueda del placer sino que lo que se intenta es conjurar el displacer del vacío. El principio de placer ha sido entonces reemplazado por la evitación del dolor.

En otros casos, la excitación puede ingresar al territorio psíquico mediante la elaboración de formaciones intermedias. Entonces el encadenamiento representacional permite la puesta en sentido a través de la ligadura de representaciones de cosa inconscientes que intentarán continuar su camino progrediente hacia la consciencia por la vía de su asociación con representaciones de palabra. De ese modo el sujeto podrá elaborar una interpretación de la situación que ha experimentado: una narración que da cuenta de la puesta en sentido, y que no se reduce a la descarga de la tensión sino que implica su elaboración significativa.

Es decir que para que el investimento de los objetos públicos sea posible, es necesario que se produzca un circuito de sustituciones que permita que algo del orden del placer se ensamble con y se circunscriba a los límites que le impone el sistema de significaciones sociales (Álvarez, 2008). Esta tensión entre las significaciones instituidas y los sentidos instituyentes (Álvarez, 2004) en cada sujeto se pone en juego en todo intercambio con los objetos del mundo, y la relación con las TICs no es sino un caso particular dentro del universo de las significaciones sociales.

5. Conclusiones

Estas cuatro dimensiones de análisis nos permiten comprender las modalidades singulares de producción de la experiencia subjetiva singular en el uso de las TICs: cada sujeto, en cada situación particular, despliega una forma de ligarse hacia adentro con su propio mundo interno y hacia afuera con la realidad compartida con otros, utilizando los recursos que le son ofrecidos por las significaciones sociales, apropiados subjetivamente en el proceso de sublimación, de acuerdo con modos específicos de relación de las distintas formas de actividad

representativa. Es decir que estas modalidades son singulares e históricamente acuñadas. Esto no significa que sean homogéneas ni sincrónica ni diacrónicamente en la vida del sujeto; no se trata de estructuras en el sentido de configuraciones estáticas –en las cuales cada elemento tuviera una coordenada específica en su posición en relación con los demás–, sino más bien de entramados móviles en los cuales la heterogeneidad signa las formas de producción. No se construyen de una vez para siempre como si fuesen “estilos” o “perfiles” identitarios, sino que en distintos momentos, con distintas materialidades o en distintas situaciones pueden darse formas específicas de producción en un mismo sujeto.

Entonces, los dispositivos y las plataformas tecnológicas no determinan formas específicas de producción simbólica, sino que constituyen un encuadre que puede ser utilizado por los sujetos de distintos modos según sus propias formas singulares de producción.

En los casos en los que el funcionamiento psíquico hace posible aprovechar las características del encuadre tecnológico para desplegar la producción simbólica, asistimos a formas de uso en las que el proceso sublimatorio da cuenta de la investidura significativa tanto del dispositivo tecnológico, como de la plataforma lógica, de la propia actividad simbolizante y de la relación con otros sujetos.

Los tipos de actividad desplegados en estos casos son muy variados: en algunas ocasiones se trata de contactos con grupos de intereses específicos (como grupos de música, moda, cine, etc.), vinculación y búsqueda de personas, compartir archivos, bajar o compartir música, etc. En estos casos la acción del sujeto se organiza con arreglo al principio de realidad ya que está orientada al mundo exterior en busca de un objetivo resolutivo y requiere por lo tanto del funcionamiento de los procesos secundarios para complementar la búsqueda. Pero los procesos primarios no son ajenos a este funcionamiento ya que se presuponen como condición de investimento del objeto. De otro modo la actividad sería puro despliegue sobreadaptado de una meta impuesta desde afuera.

En otras situaciones se desarrollan actividades que para un observador externo no implican claramente la concreción de un objetivo

manifiesto en la realidad compartida, pero cuyo análisis las revela atravesadas por fuertes lazos libidinales y/o narcisistas que las convierten en altamente significativas para los sujetos involucrados. Así algunos intercambios en el *chat*, en el *fotolog*, en la mensajería celular, etc., aparecen desprovistos de una funcionalidad adaptativa y dan cuenta de un plus de placer que supone el funcionamiento de una transicionalidad a la vez entre el adentro y el afuera y entre lo consciente y lo inconsciente. De ese modo se crean y se profundizan lazos interindividuales recíprocos entre los sujetos y se sostiene el contacto del sujeto con la propia realidad interna de modo que se posibilita su elaboración gracias a la modificación de la economía de las fronteras psíquicas favorecida por los aspectos regresivos del dispositivo. La permeabilidad del funcionamiento de las representaciones de palabra a su ligadura con las representaciones de cosa permite entonces formas de producción mixtas que sostienen el lazo del pensamiento y la producción simbólica con sus raíces pulsionales. La funcionalidad del dispositivo en estos casos puede ser utilizada como un análogo de la membrana para-excitaciones, permitiendo regular el ritmo de presencia-ausencia del otro y de la presencia-ausencia propia para el otro de modo tal que se habilita su elaboración psíquica.

En los casos en los que el aparato psíquico muestra problemáticas de vacío representacional, no puede aprovechar las características de un dispositivo en particular para producir un tipo de funcionamiento integrado entre los sistemas. En ese caso la producción virtual es utilizada como intento de llenar el vacío interno con estímulos procedentes del dispositivo. Se produce una sobreinvestidura del objeto real-virtual con un funcionamiento en el que predomina no la búsqueda del placer sino la evitación del dolor. Así la ausencia es desmentida por la profusión de imágenes y de información, y se logra mantener un frágil equilibrio de no-displacer, al precio de la desimplicación subjetiva (Green, 2010a). La oferta del dispositivo, lejos de ser una oportunidad de enriquecimiento psíquico fundado en la permeabilidad de los sistemas, es vivida como amenazante ya que implica un riesgo para la escisión que sostiene la diferencia intrapsíquica. En

otros casos, el riesgo está puesto en el afuera, y el dispositivo es utilizado no como sostén de la transicionalidad hacia el mundo externo sino para alejar al sujeto de los temidos peligros de la investidura significativa de los objetos. Entonces los dispositivos se convierten en una especie de prótesis de membranas protectoras anti estímulo rígidas, que lejos de actuar como mediaciones entre el adentro y el afuera, encierran al sujeto en formas de funcionamiento narcisistas desligadas del registro de la alteridad.

Bibliografía

- ÁLVAREZ, P. (2004) Aportes metapsicológicos al análisis del discurso en la clínica. *Subjetividad y lenguaje en la clínica psicopedagógica. Voces presentes y pasadas*. S. Schlemenson. Buenos Aires, Paidós: 59-73.
- “Nuevas tecnologías: compromiso psíquico y producción simbólica”. UBACyT 2006-2009 (Directora: Dra. Patricia Álvarez).
- (2008) Análisis de la producción discursiva en niños con problemas de simbolización. Facultad de Psicología. Tesis Doctoral, Universidad de Buenos Aires. Doctorado.
- (2010) *Los trabajos psíquicos del discurso*. Buenos Aires, Teseo.
- BION, W. (2006) *Volviendo a pensar*. Buenos Aires, Hormé.
- CASTORIADIS, C. (1993) *La institución imaginaria de la sociedad*. Buenos Aires, Tusquets.
- (1998) *El psicoanálisis, proyecto y elucidación*. Buenos Aires, Nueva Visión.
- (2008) *Ventana al caos*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.
- DERRIDA, J. (1998) *Ecografías de la televisión*. Buenos Aires, Eudeba.
- (2001) *La tarjeta postal. De Sócrates a Freud y más allá*. México, Siglo XXI.
- GREEN, A. (1996) *La metapsicología revisitada*. Buenos Aires, Eudeba.
- (2001a) *De locuras privadas*. Buenos Aires, Amorrortu.
- (2001b) *La nueva clínica psicoanalítica y la teoría de Freud*. Buenos Aires, Amorrortu.
- (2005) *Ideas directrices para un psicoanálisis contemporáneo*. Buenos Aires, Amorrortu.
- (2010a) *El pensamiento clínico*. Buenos Aires, Amorrortu.
- (2010b) *Illusions et désillusions du travail psychanalytique*. 2010, Odile Jacob.
- HAUTEFEUILLE, M. Y VÉLÉA, D. (2010) *Les addictions à Internet*. París, Payot.

GUSTAVO CANTÚ

- MORDUCHOWICZ, R. (2008) *La generación multimedia. Significados, consumos y prácticas culturales de los jóvenes*. Buenos Aires, Paidós.
- PISCITELLI, A. (2002) *Ciberculturas 2.0*. Buenos Aires, Paidós.
- ROSZAK, T. (2005) *El culto a la información*. Barcelona, Gedisa.
- ROUSSILLON, R. (2005) *Paradoxes et situations limites de la psychanalyse*. Paris, Presses Universitaires de France.
- SCHLEMENSON, S. (2009) *El trabajo clínico en el tratamiento psicopedagógico. Praxis e investigación*. Buenos Aires, Paidós.
- (2010) *Constitución psíquica y proceso de simbolización durante el tratamiento psicopedagógico*. Buenos Aires, en prensa.
- TISSERON, S. (2006). Les quatre ressorts d'une passion. *L'enfant au risque du virtuel*. S. Tisseron. Paris, Dunod: 7-38.
- TURKLE, S. (1997) *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona, Paidós.
- WINNICOTT, D. (1986). *Realidad y juego*. Buenos Aires, Gedisa.