

Lo animado e inanimado en la clínica psicoanalítica

Marcelo Redonda

La insistencia de un observable en la clínica orientó mi atención hacia el siguiente hecho: ¿Soy un objeto animado para mi paciente? ¿Su alucinación es más animada que yo para sus necesidades psíquicas? ¿En qué momento este adolescente puede dejar de ver a sus amigos como animados u objetos vivos y matarlos como si fuesen objetos inanimados? ¿En qué momento mi paciente Andrea dejó de verme y comenzó a seguir por la calle a su ídolo ya muerto, Syd Barrett? Y esos Cómics japoneses: ¿son las herramientas con las que comunicarme con Carlos? La velocidad de los diálogos que el joven entiende, no me es accesible ¿de qué idioma se trata?

Percibo que el juego es un hilo de cordura. La pantalla es todo lo que tenemos para encontrarnos. Todos están a gusto con mi presencia, aunque no *veamos* el mismo mundo. Ellos viven en *mundos* no vinculados al consenso. Cumplen tareas que no les interesan. Pienso en lo significativo de que concurran a sus sesiones en las que por momentos *existo*. A veces como objeto inanimado que por momentos se anima. Otras como una ausencia sensorial presente. Otras me veo frente a una fantasía de asesinato masivo que Carlos me relata mientras con el Google maps ingresa a los domicilios de sus víctimas. Me pregunto: ¿en qué momento esa fantasía se realizará en acción? ¿Qué "debo" hacer?

Bion ha insistido sobre el problema de "*estar despierto o dormido*" estudiando la barrera de contacto. También lo ha hecho sobre las características de un objeto inanimado y animado y el pasaje de uno a otro. Para este trabajo propongo un estudio del tema en Bion. Un testeo y realizaciones clínicas que lo desarrollen. Por último, una propuesta de teoría del símbolo.

El objeto inanimado

En su descripción de "La Tabla" ¹, Bion describe la categoría A1 de esta manera:

"Esta categoría puede ser definida como extremadamente primitiva. No indica una clara diferenciación de cualidades tales como, esperamos encontrar, digamos, en un sueño tal como es contado por un paciente. No señala una diferenciación entre cualidades animadas e inanimadas, sujeto y objeto..."

El único uso que le atribuye es el de "aprisionar" algo dentro de ciertos límites. También sostiene "que se le niega una salida" al mismo. Lo negado, aclara más adelante, es la salida del *sentido*.

Creo que no preste suficiente atención a la idea de la inanimado hasta encontrarme yo mismo como un objeto inanimado en un juego, que no sabía si lo era. Supuse que mientras estuviera ahí en *medio* del "juego" podía conservar mi cualidad de "vivo". Si salía de ese lugar en el que se me permitía existir, dejaba de ser atendible.

En relación a establecerse en el tratamiento analítico como un objeto inanimado/animado, Bion señala en el fragmento citado la Idea de "aprisionar". Yo lo estaba en una posición "sin sentido". Es cierto que A1 es un grado extremo de sensorialidad, pero es, al menos, una imagen controlada. Una figura fija. Un fetiche podríamos decir. Definamos fetiche como un objeto en el límite de lo animado e inanimado. Guarda la potencia de la vitalidad o la destructividad. Mientras el paciente me colocaba los auriculares yo era tratado como un objeto maleable que oía voces. Las voces provenían desde diferentes puntos del planeta. Eran voces con las que el jovencito dialogaba en tres o cuatro idiomas. En cierta continuidad que establecía el juego, se creaba un mundo confortable que empecé a configurar subjetivamente luego de mi desconcierto de los primeros días de trabajo. Primero fui solo un espectador sin auriculares. Luego con ellos. Entendí que tenía alguna existencia a pesar de que ningún elemento afectivo lo indicaba. Pero entré en "eso" que era inentendible para mí. Estaba perdido. Entre *ellos* había algo, eran algo. Comencé a observar las imágenes "del juego" que consistían en que un hombre era atacado por situaciones sorpresivas y que su meta era sortearlas. Los personajes virtuales parecían vivos. Cierta día me tocó disparar con un control que me fue adjudicado. Enseguida supe que eso era un mensaje muy importante de un niño

¹ Bion, W. (1988). *Elementos de psicoanálisis*. Buenos Aires. Hormé, p. 147.

vivo. Me tomó la mano y me hizo presionar el botón correcto y levantó su control en señal de festejo. Eso pareció un juego. Tal vez estuviésemos jugando.

Nunca habíamos hablado. Me comentó su madre que con ella lo hacía. Un día por un retraso en la autopista llegué unos minutos tarde a la sesión. Lo atendía en su domicilio con un ritmo de tres veces a la semana. La sesión solo podría existir si me presentaba ante él como un objeto inanimado que tal vez lograra cobrar vida. La madre me llamó a los cinco minutos de la hora de ingreso para decirme que el joven estaba en la puerta con los auriculares, que hacía dos años no salía a la puerta. ¡Que me estaba esperando! La buena mujer estaba realmente asombrada. El joven miró mientras estacionaba mi auto, me esperó e ingresamos. Seguí entrando en su mundo. Fui intuyendo su construcción espaciotemporal. La lógica que los unía. El tiempo del que yo provenía en el afuera no parecía importar allí. Ellos tenían *su propio círculo de* pertenecían. El resto del mundo les era imperceptible, y me estaba dando cuenta que ese mundo tenía consistencia y dinámica. Había un *ánimo* entre ellos. Detrás de todo el monstruoso juego comprendí que una vitalidad encerrada no podía salir de la pantalla: mi paciente estaba atrapado allí, mejor dicho, su *ánimo* estaba dentro del juego y no podía animar entonces su mundo externo.

Mundo, símbolo y consenso

En otros trabajos referidos al tratamiento con el sistema delirante y el desequilibrio en general² diferencié símbolo y consenso estudiando el mundo en el que viven los pacientes a los que hago referencia. Allí sostuve que en el consenso hay una introyección de la generalidad que está dada por el acceso al símbolo. Por lo tanto, cuando las personas se refieren a algo, a pesar de que ese algo represente en cada uno cosas diferentes, se refieren a lo mismo. Viven en un mundo consensuado y se refieren a las mismas cosas.

El *mundo circundante* de los pacientes a los que me refiero, funciona fuera del consenso, tiene sus propios circuitos perceptivos, su misma noción de espacio y de tiempo. No los rige la razón ni la universalidad. Son mundos sin sueños y de imágenes. No viven en el mundo, viven en *un* mundo. Se organizan en relación a cosas que sustituyen a los objetos vivos y construyen percepciones privadas. Bion lo intuyó cuando se refirió a las *ideografías*. La imagen reemplaza al lenguaje en la constitución de estos mundos que estoy describiendo. Pueden

² Redonda, M. (2018). Desequilibrados. *Psicoanálisis*, 15(1/2). Redonda, M. (2018). El tiempo y el espacio en la psicosis. *Argo*, 4.

avanzar según se dirijan a la integración o desintegración, hacia mundos más ajenos y delirantes o hacia otros más cercanos al consenso. Todo depende de la operatoria vincular y el pasaje de lo inanimado a lo animado. Es una imagen fetiche. Propongo esta clasificación.

Tres tipos de Fetichismos

La clasificación que propongo en relación al fetiche tiene como eje la de entenderlo como objeto *que aprisiona* el sentido y que puede evolucionar hacia la destrucción del mismo, o como un fetiche que evoluciona hacia un símbolo. En términos de la relación con el objeto, si va hacia un objeto animado o uno inanimado. El fetiche puede ser:

A) *El concepto de Hecho deriva de la palabra Hechizo. En ese sentido el fetiche puede ser un elemento beta con orientación animista tendiente a la desintegración. El hecho puede orientarse a un alejamiento del símbolo y la creación negativa de una vitalidad metafísica sobre objetos inertes, por ejemplo, un juego de red como el mencionado. De esta manera todo posible vínculo tiene como campo de posibilidad ingresar en ese mundo creado aceptando la dinámica que ese mundo propone. Fuera de ese espacio y tiempo los objetos no son parte de la percepción.*

B) *Una matriz de pensamiento, un objeto de transición, un paso hacia el símbolo. Un elemento beta que espera la función alfa para transformarse en una representación.*

C) *Un objeto desintegrado y reunido nuevamente en una formación diferente a la del sueño alfa, lo que Bion denomina pantalla beta. Una aglomeración plagada de acción. Una formación similar a la del sueño, pero en un hecho real externo que tiene vida. Un monstruo, una alucinación, una venganza homicida. El punto D y E son una extensión de C.*

D) *Un objeto muerto animado y reunido en una formación grupal: un líder paranoico, una idea elitista mesiánica, un ideal ajeno al principio de realidad.,*

E) *Partes del Yo aglomeradas que se perciben en la presentación bizarra del paciente. Una neoidentidad que no genera la "sensación" de unidad en ella, más bien generan extrañeza y rechazo, algo no perteneciente al mundo.*

La fórmula

Hablando del φ^3 Bion sostiene: ($\varphi \neq \varphi + \varphi \dots$), y aclara: "donde los signos + representan variables que pueden ser reemplazadas por signos que representan emociones y los signos (.) una constante que representa duda".

Recorramos un poco la fórmula. Por un lado, los paréntesis y los puntos parecerían indicar que se está considerando una operación específica, la del pasaje de un objeto inanimado a uno animado. Los puntos indican que la operación de volver a un continente animado es infinita. Lo que también indica que un objeto animado puede volverse un objeto sin vida nuevamente. La variabilidad depende del objeto mental construido y su estado en un momento particular.

Vayamos al postulado: φ no es igual que $\varphi + \varphi$. Esto podría interpretarse así: el continente separado de la emoción (recordemos que dijo que el signo + representaba una emoción) está despojado de vida. El fetiche, ese φ aislado, está inanimado. En principio el fetiche es un objeto exterior desconectado de un vínculo y manipulable como un objeto físico, material. El $\varphi + \varphi$ ofrece (...), lo sucesivo de un objeto vivo. En cambio φ aislado no necesita ser cambiado por otro. Es fijo. Todo lo vivo que introduce la ausencia de lo sucesivo queda ubicado en un objeto estable, que digámoslo de paso, sostiene la estabilidad del grupo o el paciente. Es un cuerpo, una materia, no un representante. Cuesta vida. Lo sucesivo de un objeto animado que se va transformando, modifica al continente haciéndolo variante, inconsciente y desconocido para sí mismo. Es un conjunto creciente que se sustrae de sí mismo. φ , para parecer animado formatea su imagen en una incesante sensorialidad renovada. No es una imagen. Es una imagen sin sustancia pero que sostiene el desastre. En $\varphi + \varphi$ el objeto sensorial perdido tiene implícito el duelo y el reemplazo del objeto perdido por otra cosa que se halla del otro lado de la brecha. La pérdida no está presente en φ . La pantalla beta se forma de esos continentes no unidos que no permiten soñar y generan perturbaciones en el yo. Son producto de esas perturbaciones. Cada φ deformado por la perturbación sensorial es expulsado hasta que, en determinado momento, frente a un suceso apto (""), se genera el ideograma. La clave del ideograma es que el significado del objeto no es accesible de inmediato. Reconocer los fragmentos que lo conforman implica un alto grado de abstracción y articulación simbólica por parte del analista.

³ Bion, W. (2015). *Aprendiendo de la experiencia*. Buenos Aires: Paidós, p. 149.

Volviendo al grupo: grupo y "tuneo".

En la cita sobre la Tabla mencionada, además de lo animado e inanimado, quisiera agregar otra dualidad de A1: lo grupal y lo individual.

Sostengo que hay una continuidad *efectiva* entre la acción grupal e individual cuando se está operando en un alto nivel de sensorialidad, como es el caso de A1. La cesura animado/inanimado puede ir también acompañada de la acción individual/ acción grupal.

Fui llamado por el padre de un adolescente de 17 años. Su hijo había llevado al colegio un arma de fuego *tuneada*, "*descargada*". Parecía un juguete, pero era un arma real según definió el responsable del establecimiento. El joven había amenazado con una masacre y aseguró que varios compañeros estaban con él en esto. Se realizó una reunión de padres e hijos en el colegio y asistí a la misma por pedido de las autoridades y el padre de quien aún no era mi paciente. Observé que en el grupo social al que pertenecían los participantes había un conocimiento significativo de los tipos de armas y modos de uso. Se los hice saber. El joven portavoz de los adolescentes amenazantes mostró en la reunión citada un grupo de WhatsApp con nombre "La masacre de Texas tres" y mostró que cada miembro del grupo tenía su propia arma *tuneada*. Además, ingresó a una página en donde se compraban y donde ellos mismo exhibían sus diseños exclusivos. Los padres no parecían asombrados, y ninguno negó los hechos. "*Armas inofensivas, un juego habitual*"- dijo un padre. "*Lo importante no eran las armas, sino el tuneo*"-dijo una madre. Sostuve que parecía haber un consenso al respecto. Esto incluía al director de la institución que parecía aliviado ante la conversación democrática. Se citó a otra reunión en la que se me pidió que esté. El grupo se mostró muy agradecido por mi intervención que a mi entender solo había puesto en evidencia el "mundo" en el que vivían. Decidí volver. Pero antes realicé una serie de entrevistas con el joven que *disparó* la situación. No entendía aún quien era el paciente. Debía realizar el *splitting* individuo/grupo frente al hecho que se me presentaba como problema.

En las dos entrevistas el joven me habló de peleas entre grupos por los "tuneos", e inclusive situaciones amorosas en relación a las armas. Se hacía evidente que el fetiche que los reunía tenía un amplio alcance. Con Google maps recorrió lugares de atentados en Estados Unidos. De allí me llevó a su barrio privado y las afueras del mismo. El y su grupo realizaban bromas sobre gente que estaba en la periferia del barrio. Las *afueras* y su descripción indicaban que había dos mundos. El mundo de afuera aparecía con referencias al color, dinero, marcas, modos de hablar, gustos, que se imponían como peligrosos para su grupo. Yo era incluido transferencialmente en el grupo *tuneado*. Por alguna razón fui incluido. Supongo que por no

haber emitido juicios de valor. Luego jugó a juegos japoneses y me propuso participar. No entendía para nada el sentido del juego. Pero on line había otros jóvenes del grupo "La masacre de Texas tres" que jugaban obviamente a matar a gente que ingresaba a una zona prohibida. Había dentro del juego reglas y leyes que desconocí por un rato. Luego logré entenderlas en su sentido.

Me pregunté varias cosas en esos días. Insistí en la observación hasta que conjeturé que había una continuidad entre el grupo y sus miembros. Pensé que tal vez el grupo estuviese estableciendo una demanda a través del joven que no parecía especialmente perturbado. Aunque, el vocero auténtico era el padre del joven, quien estableció la preocupación. Así que asistí a la nueva reunión convocada por el grupo que cambió de tema reclamando "*por la seguridad en la zona*" y no por las actividades que realizaban los adolescentes. Se propuso un comité de seguridad y limitar el acceso del personal "doméstico" a determinados espacios. Sugerí que tal vez los jóvenes estaban imitando el modo de pensar de los adultos sobre "lo que sucedía afuera" y que las armas no estaban cargadas, pero se estaban preparando para cargarlas. Se produjo un silencio pronunciado, y mi comentario fue aceptado para mi sorpresa. Me propusieron volver. Pudimos establecer un espacio de trabajo que ya lleva algo más de un año.

Algunos comentarios

El crecimiento negativo de la grupalidad se dirigía a crear objetos más inanimados. Yo intentaba ♀+♀ frente a la tendencia ♀. A medida que iba avanzando el grado de ♀♀ se iba reproduciendo y paralelamente, aumentaba el grupo y la persecución hacia cualquier cosa que no lo fuera. No me parecía inverosímil que los jóvenes fetichistas se *unan* en las situaciones con las que amenazaban. En su mundo esto era *realizable*. Lo veían en programas de Netflix y en sus *juegos, también en las noticias*. El límite entre el grupo y el pensamiento, la fantasía y la acción era muy efímero. Trabajé creyendo en la matriz de significado que proveía el fetiche tal como lo enuncié en el punto B de la descripción. Finalmente tenía unas imágenes y un grupo inestable con deseos de simbolizar, que se estaban viendo desbordados. Si seguían en su inestabilidad la tendencia hacia la cosificación de los objetos, se veía, iría aumentando. Los jóvenes del *tuneo* grupo al pensamiento eran función del análisis. Ya habían mostrado sobradamente como podían volver inanimados objetos vivos. Unirse en vínculos sociales responsables era un trabajo de la posibilidad de crear símbolos.

Año 2020, N° 27

Resumen

A través de elaboraciones clínicas se aborda el pasaje de "lo animado" a lo "inanimado" y viceversa. Esta idea de Bion trabajada a lo largo de su obra es rescatada a través de una fórmula sobre la función del continente "unido" o no "unido" con otro continente. Unido a esto, se propone una teoría actualizada del símbolo en su función clínica.

Descriptores

Símbolo. Continente. Grupo. Adolescencia. Psicosis.

Animate and inanimate in the psychoanalytic clinic

Summary

Through clinical elaborations the passage from the animate to the inanimate and viceversa is approached. This idea of Bion worked is rescued through a formula on the function of the united or not united continent with another continent. Together with this, an updated theory of the symbol is proposed in its clinical function.

Descriptors

Symbol. Continent. Group. Adolescence.

Animé et inanimé á la clinique psychanalytique

Résumé

Á Travers des élaborations cliniques le passage de l animé á l inanimé et au viceversa est abordé. Cette idée de Bion travaillée tout au long de son oeuvre est sauvée á Travers une formule sur la fonction du continent "uni" ou non "uni" á un autre continent. En même temps, une théorie mise á jour du symbole dans sa fonction clinique est proposée.

Descripteurs

Symbole. Continent. Groupe. Adolescence. Psychose.