



La imposibilidad de salir de la escena

Hernán Connell

Resumen: El trabajo aborda el suicidio adolescente en el contexto digital desde una perspectiva psicoanalítica vincular. Ciertas configuraciones virtuales no son causa directa del acto sino condiciones que dificultan transformar la vivencia en experiencia psíquica compartida. La exposición sostenida —ligada a vergüenza y humillación— se asocia significativamente con autolesiones e ideación suicida en adolescentes (Sadath et al., 2024). Se distinguen tres formas de agresión digital —circulación, sustracción y fijación—, cuya estructura común es la ausencia de destinatario. Desde una lectura winnicottiana, lo decisivo no es la intensidad del acontecimiento sino la falla del sostén ambiental que permitiría metabolizarlo. El pasaje al acto aparece menos como deseo de muerte que como intento de interrumpir una vivencia que no termina: la imposibilidad de salir de la escena. La tarea clínica es restituir un espacio donde lo vivido pueda dirigirse a alguien y devenir pensable.

Descriptores: Adolescencia, Vergüenza, Pasaje al acto, Ambiente facilitador, Intersubjetividad.

La escena sin inscripción

En las instituciones educativas hay situaciones que se repiten pero que no deberían naturalizarse. Un compañero de clase pregunta por un alumno que dejó de asistir, nadie puede responder, y un silencio se apodera del aula. Queda un lugar vacío que señala no solo una ausencia sino la caída de una posición posible para un sujeto, una falla en las condiciones que permitían alojarlo, porque la desaparición no acontece únicamente en la biografía individual sino en el entramado vincular que hacía posible su sostén.

En la Argentina muere, en promedio, más de un adolescente por suicidio cada día. Fueron 383 las muertes entre los 10 y los 19 años solo en 2020, y casi nueve de cada diez ocurrieron en la franja de 15 a 19 (Sociedad Argentina de Pediatría [SAP] y UNICEF, 2022), mientras el suicidio se sostiene como segunda causa de muerte en ese grupo etario con una tasa que se triplicó en las últimas tres décadas (UNICEF, 2019). Sin embargo, la repetición estadística produce un efecto paradójico: cuanto más frecuente se vuelve el fenómeno, menos logra pensarse. La cifra es indispensable para dimensionar el problema y orientar las políticas de prevención, pero al agregar los casos desingulariza aquello que

solo puede comprenderse desde el caso único. Los números informan la magnitud y, en el mismo movimiento, pueden producir un efecto anestésico: exhiben la repetición y, a la vez, borran el espesor de cada historia. La cifra, repetida en serie, puede operar como la sucesión de imágenes sobre una pantalla: expone sin alojar, muestra sin permitir todavía una experiencia. Lo que el número deja afuera no es el dato sino el proceso, porque la estadística registra la muerte pero no aloja la historia que condujo hasta ella: el entramado vincular que se fue cerrando, la escena que no encontró destinatario.

A esa pérdida la llamamos fracaso de historización —en el sentido del trabajo de construirse un pasado que Aulagnier (1991) situó como tarea central de la adolescencia—: cada acto tiene una biografía, y la cifra leída sin ese fondo repite en otro plano la misma operación que precede al acto, la de registrar sin alojar. El acto aparece allí donde una vivencia no logró transformarse en experiencia psíquica compartida (Bion, 1962).

La adolescencia constituye un tiempo privilegiado de reconfiguración de la experiencia de exposición (Aberastury y Knobel, 1971). El cuerpo se vuelve visible para el otro y con ello la vergüenza adquiere un estatuto central en la economía psíquica. Lo novedoso en los entornos digitales no es lo ocurrido sino lo que *continúa* ocurriendo, porque la experiencia no concluye, permanece abierta, sin posibilidad de relegarse al pasado, y pierde con eso la capacidad del olvido, ese trabajo silencioso que transforma lo vivido en posibilidad de recuerdo. El episodio persiste, en cambio, en un presente psíquico fragmentado que no logra historizarse.

Las formas de la agresión en la escena digital

En la escena digital el acoso permanece abierto, sin un objeto delimitado del cual tomar distancia, porque no concluye ni se retira del campo perceptivo, y esa permanencia es justamente lo que dificulta su tramitación. La investigación empírica reciente converge en este punto, ya que el uso de redes sociales muestra asociaciones consistentes con pensamientos y conductas autolesivas en adolescentes, en especial cuando media la victimización en línea (Nesi et al., 2021), mientras las revisiones panorámicas advierten que el problema no se deja capturar por la sola variable del tiempo de pantalla sino por las formas cualitativas que adquiere la experiencia digital (Odgers y Jensen, 2020). Conviene entonces demorarse en esas formas, porque la agresión en las redes no es la agresión escolar trasladada a otro medio sino una agresión que cambió de estructura.

Modalidades de agresión virtual

La primera es la agresión por *circulación*. La escena humillante se captura, se reenvía, se comenta, vuelve a subir cuando parecía olvidada, y en ese movimiento la agresión se separa del agresor, porque ya no depende de su presencia sino de la circulación de la escena misma. El hostigamiento persiste aun cuando nadie esté actuando sobre el sujeto, pues basta la posibilidad de ser visto nuevamente, la proliferación siempre latente, para que la amenaza siga viva. La repetición posible sustituye al acto concreto, y el acoso queda convertido así en una condición ambiental, un fondo permanente frente al cual el adolescente no encuentra retirada.

La segunda es la agresión por *sustracción*: no agrega nada, retira. La exclusión del grupo, el mensaje visto sin respuesta, la conversación que continúa en otra parte, la pantalla que se enciende para todos menos para uno. Nadie hizo nada y sin embargo algo fue quitado. Es la forma más difícil de nombrar para el adolescente porque carece de evento, no hay escena que mostrar ni captura que exhibir, solo un lugar que se enfría. Su normalización agrava el cuadro, pues en la Argentina la mayoría percibe como conducta normativa el acto de desatender al otro presente para atender al dispositivo (Albalá-Genol et al., 2025), y esa misma normalización vuelve aún más difícil que la experiencia de ser dejado en suspenso alcance estatuto de agresión y encuentre, por lo tanto, un destinatario para su tramitación.

La tercera es la agresión por *fijación*. La imagen del sujeto queda cristalizada fuera de su control y fuera del tiempo, porque lo subido no envejece, no se gasta, no admite la degradación natural del recuerdo, y mientras el cuerpo del adolescente cambia y su identidad busca reorganizarse, la imagen detenida insiste en sostenerlo en una escena que ya no es la suya. El acoso no opera entonces solo como ataque sino como fijación de la imagen fuera del alcance del sujeto, un presente perpetuo que interrumpe el trabajo de reorganización que la identidad adolescente necesita realizar.

Las tres formas comparten una estructura, y es que en ninguna hay un otro al que dirigirse. La agresión escolar tradicional tenía rostro, lugar y hora, de modo que se la podía odiar, responder, denunciar o al menos huir de ella. Estas formas agreden sin rostro, circulan, sustraen o fijan, y por eso comprometen la respuesta psíquica antes que la respuesta social. No se puede pelear con una circulación. La vivencia queda sin objeto y, sin objeto, sin tramitación posible.

Winnicott (1971) planteó que para que algo sea vivido debe existir un ambiente suficientemente confiable que permita integrarlo sin invadir al sujeto, y cuando esa función

ambiental falla la experiencia no se simboliza sino que se impone. En términos de Bleichmar (2005), no se constituye como representación sino como descarga, y el psiquismo queda obligado a evacuar aquello que no puede ligar. El acto suicida puede pensarse, en ciertos casos, como un intento extremo de interrumpir una continuidad vivencial dolorosa y traumática que no encuentra su fin.

Adolescencia y continuidad del sí mismo

La pubertad reorganiza profundamente el narcisismo. El sujeto necesita apoyarse en los otros para sostener la continuidad de sí, pero esa dependencia requiere simultáneamente la posibilidad de retirarse, de encontrar umbrales y espacios de reserva, porque la construcción de la intimidad es inseparable de la posibilidad de no quedar fijado en la mirada ajena.

Freud (1914) relacionó la vergüenza con la distancia respecto del ideal del yo, pero su conceptualización del narcisismo permite pensarla además como reacción ante una exposición del sí mismo que avasalla al sujeto. La vergüenza no solo señala una falla frente al ideal sino que protege al psiquismo de una intrusión de la mirada ajena sobre la intimidad, y por eso, cuando la vivencia no logra tramitarse simbólicamente, el problema deja de ser únicamente la distancia respecto del ideal y pasa a comprometer la continuidad misma del sentirse existente, pues el sujeto ya no puede retirarse de la escena ni volver a alojarse en sí más allá del acontecimiento.

El narcisismo adolescente requiere espejos que reflejen sin capturar, a la manera de aquel rostro materno en el que Winnicott (1971) reconocía el primer espejo, un reflejo que devuelve al niño algo de sí y a la vez lo deja ir. Cuando el reflejo deviene en cambio fijación y dispersión en una multiplicidad de imágenes, la identidad deja de organizarse de forma fluida y comienza a cristalizarse, y el acto aparece entonces como un intento extremo de restablecer un límite allí donde el psiquismo no logra producirlo por sí mismo. La dificultad central no es la agresión sino la ausencia de un espacio tercero donde elaborarla, porque la experiencia que no encuentra traducción compartida tampoco habilita el pensamiento conjunto.

Vemos, por otra parte, el surgimiento de nuevas categorías que definen y clasifican pero no explican, y que además alejan. La idea de "nativos digitales" supone una apropiación subjetiva que no necesariamente ocurre, mientras los dispositivos privilegian la continuidad perceptiva por sobre la pausa y debilitan así los momentos de retiro necesarios

para que la experiencia se juegue psíquicamente. Sin esos intervalos lo vivido no se transforma en experiencia sino en una sucesión de impresiones fragmentadas que el sujeto no siempre logra integrar.

El juego y su simulacro

La importancia del juego ya nos la había advertido, entre otros, Winnicott (1971), para quien el jugar no es solo una actividad sino una forma de estar en la experiencia, porque únicamente allí, en ese espacio intermedio entre lo interno y lo externo, la realidad puede sentirse propia. Conviene recuperar una distinción que el propio Winnicott dejó marcada en su lengua y que el castellano tiende a perder, la diferencia entre el jugar (*playing*), proceso creativo que ocurre en el espacio potencial, y el juego reglado (*game*), estructura de reglas dentro de la cual la creatividad puede alojarse o no.

La "gamificación" de la vida en los entornos virtuales invierte la relación entre ambos términos, porque toma del juego su forma —los puntos, los niveles, las rachas, las recompensas— sin su fondo, y produce así *game* sin *playing*. El adolescente que se ve obligado a sostener una racha de puntos para conservar un lugar frente a los pares no está jugando sino siendo jugado por la mecánica, y el "como si" del jugar, ese que permite ensayar identidades sin quedar fijado a ninguna, se invierte en un hacer como que se juega mientras se trabaja para una métrica. Donde el jugar transforma, la racha solo conserva. La clínica psicoanalítica contemporánea ha comenzado a interrogar estos usos no por el tiempo que insumen sino por la función psíquica que cumplen (Lemma, 2017), ya que un mismo dispositivo puede operar como espacio potencial o como su clausura, y la pregunta clínica es cuál de esos dos destinos se está jugando en cada caso. En el falso juego no aparecen la creatividad ni la libertad sino una dependencia que las imita.

La vivencia de inexistencia aparece cuando la experiencia no encuentra un otro capaz de recibirla y transformarla. En muchas configuraciones actuales el adolescente no se enfrenta solo a la agresión sino a una forma de soledad psíquica dentro de la interacción, porque la escena carece de destinatario o lo tiene apenas difuso, incapaz de un intercambio real, y sin destinatario no hay discurso posible. Está rodeado de respuestas y carece, sin embargo, de respuesta. La escena digital multiplica la visibilidad, pero no necesariamente produce reconocimiento: allí donde el sujeto es visto por muchos, puede no sentirse alojado por nadie. Aquello que no logra compartirse tampoco puede historizarse y permanece como un absoluto fuera del tiempo, en la línea de lo que Green (1983) describió como narcisismo negativo.

La función adulta —y especialmente la analítica— no consiste en ordenar lo que el niño o el adolescente muestra sino en sostener un espacio donde lo vivido pueda encontrar destinatario, porque solo cuando la experiencia logra alojarse en un vínculo puede devenir pensable y perder la necesidad de volverse acto. La escucha introduce un tercero, permite que la experiencia deje de sucederle solo al sujeto para empezar a ser pensada por él junto a otro, y tal vez el problema contemporáneo no sea la falta de palabras para expresar el sufrimiento sino la falta de un lugar donde esa palabra pueda existir para alguien.

Volvamos, para terminar, al aula del comienzo. Un compañero pregunta por el que ya no está y el silencio se apodera de la respuesta. Ese silencio institucional repite, en otra escala, la estructura que este trabajo intentó pensar, la de una pregunta que no encuentra destinatario, una experiencia que no encuentra dónde alojarse. Sostener esa pregunta sin reducirla únicamente a protocolos ni a estadísticas es quizás una de las primeras funciones preventivas de los adultos y de las instituciones: permitir que la pregunta por el ausente pueda formularse, sostenerse y dirigirse a alguien. Que el lugar vacío no quede como pura ausencia, sino que vuelva a señalar, para los que quedan, una posición posible. Porque la prevención del acto comienza mucho antes del acto: comienza cada vez que una vivencia encuentra un otro dispuesto a recibirla.

Hernán Connell: Licenciado en Psicología (UCA) y doctorando en Psicología (UCA). Ejerce la práctica clínica con adolescentes y adultos. Orienta su trabajo al estudio de la subjetividad contemporánea, la clínica vincular y los efectos psíquicos de los entornos digitales en la constitución de la experiencia.

A impossibilidade de sair da cena

Resumo: O trabalho aborda o suicídio adolescente no contexto digital a partir de uma perspectiva psicanalítica vincular. Certas configurações virtuais não são causa direta do ato, mas condições que dificultam transformar a vivência em experiência psíquica compartilhada. A exposição sustentada —ligada à vergonha e humilhação— associa-se significativamente à automutilação e ideação suicida em adolescentes (Sadath et al., 2024). Distinguem-se três formas de agressão digital —circulação, subtração e fixação—, cuja estrutura comum é a ausência de destinatário. Em leitura winnicottiana, o decisivo não é a intensidade do acontecimento, mas a falha do ambiente de sustentação que permitiria metabolizá-lo. O ato surge menos como desejo de morte do que como tentativa de interromper uma vivência que não cessa: a impossibilidade de sair da cena. O trabalho clínico orienta-se a restituir um espaço onde o vivido possa dirigir-se a alguém e tornar-se pensável.

Descriptorios: Adolescência, Vergonha, Passagem ao ato, Ambiente facilitador, Intersubjetividade.

When the Subject Cannot Exit the Scene

Abstract: This paper approaches adolescent suicide in the digital environment from a relational psychoanalytic perspective. Virtual configurations are not direct causes of the act but conditions that hinder the transformation of lived events into shared psychic experience. Sustained exposure—linked to humiliation and shame—is significantly associated with self-harm and suicidal ideation among adolescents (Sadath et al., 2024). Three forms of digital aggression are distinguished—circulation, subtraction, and fixation—whose common structure is the absence of an addressee. From a Winnicottian viewpoint, what is decisive is not the intensity of the event but the failure of the environmental holding that would metabolize it. Acting out appears less as a wish to die than as an attempt to interrupt an experience that does not cease: the impossibility of exiting the scene. Clinical work aims to restore a space where experience may be addressed to someone and become thinkable.

Descriptors: Adolescence, Shame, Acting out, Facilitating environment, Intersubjectivity.

REFERENCIAS

- Aberastury, A. y Knobel, M. (1971). *La adolescencia normal: Un enfoque psicoanalítico*. Paidós.
- Albalá-Genol, M. Á., Etchezahar, E., Gómez-Yepes, T. y Ungaretti, J. (2025). El phubbing como norma social: efectos en el "miedo a perderse algo" (FoMO) y la exclusión percibida. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 24(1), 65-75. <https://doi.org/10.17398/1695-288X.24.1.65>
- Aulagnier, P. (1991). Construir(se) un pasado. *Revista de Psicoanálisis de APdeBA*, 13(3), 441-497.
- Bion, W. R. (1997). *Aprendiendo de la experiencia*. Paidós. (Trabajo original publicado en 1962).
- Bleichmar, S. (2005). *La subjetividad en riesgo*. Topía.
- Freud, S. (1992). Introducción del narcisismo. En *Obras completas* (Vol. 14, J. L. Etcheverry, Trad.). Amorrortu. (Trabajo original publicado en 1914).
- Green, A. (1986). *Narcisismo de vida, narcisismo de muerte*. Amorrortu. (Trabajo original publicado en 1983).
- Lemma, A. (2017). *The digital age on the couch: Psychoanalytic practice and new media*. Routledge.
- Nesi, J., Burke, T. A., Bettis, A. H., Kudanova, A. Y., Thompson, E. C., MacPherson, H. A., Fox, K. A., Lawrence, H. R., Thomas, S. A., Wolff, J. C., Altemus, M. K., Soriano, S. y Liu, R. T. (2021). Social media use and self-injurious thoughts and behaviors: A systematic review and meta-analysis. *Clinical Psychology Review*, 87, 102038. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2021.102038>
- Odgers, C. L. y Jensen, M. R. (2020). Annual Research Review: Adolescent mental health in the digital age: Facts, fears, and future directions. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 61(3), 336-348. <https://doi.org/10.1111/jcpp.13190>
- Sadath, A., Kavalidou, K., McMahon, E., Malone, K. y McLoughlin, A. (2024). Associations between humiliation, shame, self-harm and suicidality among adolescents and young adults: A systematic review. *PLoS ONE*, 19(2), e0292691. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0292691>
- Sociedad Argentina de Pediatría y UNICEF (2022). *2° Informe especial del Observatorio de la Infancia y Adolescencia SAP-UNICEF: Situación de la población adolescente en Argentina*. https://www.sap.org.ar/docs/pdf/files_informe-especial-del-observatorio-de-la-infancia-y-adolescencia-final-11-22sap-unicef_1668805381.pdf
- UNICEF Argentina (2019). *El suicidio en la adolescencia. La situación en la Argentina*. https://www.unicef.org/argentina/media/6326/file/Suicidio_adolescencia.pdf
- Winnicott, D. W. (2008). *Realidad y juego* (F. Mazía, Trad.). Gedisa. (Trabajo original publicado en 1971).