

ESCAPE DE LOS GUSANOS

Dunia Samamé*

El ansia y la necesidad de dominar el medio natural ha necesitado del conocimiento humano expresado en la ciencia; de allí que los productos de la tecnología han definido las formas de habitar un mundo de por sí imprevisible y desafiante. Este poder ha derivado siempre, tarde o temprano, en mundos distópicos o afirmaciones híper entusiastas relativas a las opciones de convivencia armónica hombre-máquina, en las que se puede entrever su esencia corruptible, a través de sus consecuencias.

La tecnología no desilusiona ni demora, seduce permanentemente, otorga confort, combate los males de la humanidad, promete acortar el tiempo y reducir las distancias, ideales quizás no tan quiméricos, con los que coexisten, en un plano subjetivo, la desconexión entre los sujetos frente a las enormes dificultades de estrechar lazos, intolerancia y empobrecimiento vincular.

Los sorprendentes recursos técnicos de la cinematografía y la realidad virtual, trampas evanescentes dirigidas a generar efectos deseados en la audiencia —sustracción corporal y captura emotiva— en vistas a recuperar una inversión millonaria mediante la fuerza expresiva de la narración audiovisual, han despertado el interés académico de la pedagogía, la psicología, los estudios culturales, etc., hacia la aplastante presencia de sus tramas lúdicas en la subjetividad de los niños y adolescentes, sus usuarios mayoritarios. La preocupación de esta problemática multidimensional se centraba en una inminente deshumanización a favor de una maquinización de la vida social, y en el riesgo colectivo de exaltar el individualismo. Hoy el predominio de internet se refleja en interminables navegaciones solitarias en la red, en modalidades que confirman el temido individualismo en su versión pasiva, como es el caso de los *hikikomoris* (término japonés para designar el encierro domiciliario y la evitación social que eligen jóvenes y adultos

* Socióloga. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. <dus15@hotmail.com>

urbanos que irónicamente se mantienen conectados a la red y aislados del contacto físico).

A fines de los 90's, la infinita variedad de los videojuegos encendía la alarma social, que se cuestionaba si, eventualmente, estos dispositivos tecnológicos se habrían convertido en otra agencia de socialización (cuerpo intermediario institucional), o si por el contrario, generarían fenómenos de aislamiento y anomia. En todo caso, la incertidumbre revelaba la magnitud del debate pendiente y aumentaba la especulación acerca de cuál sería la respuesta de la sociedad: aceptación, rechazo o quizás un doble discurso más permisivo.

Las paradojas que aportan las nuevas tecnologías en la interacción humana pueden ser un buen pretexto para usar la transicionalidad de Winnicott, aporte de amplio reconocimiento en la teoría y clínica psicoanalítica, que pone en juego el campo de la terceridad, el espacio potencial, la relación sujeto-objeto, etc. También es pertinente puntualizar algunas ideas sobre el rol social y psíquico de los objetos tecnológicos y los medios de comunicación, y con ese fin analizaremos el caso de la película *Mi vida en el planeta B*, pues porta un mensaje que desde la ficción y ante el quiebre de las relaciones interpersonales nos conduce a entender algo de la realidad psíquica, específicamente en las coyunturas en que aparece la no separación del objeto.

1. Implicancias relacionales y de uso en la transicionalidad

La fuerza de lo que transmite un pensador está, sin duda, en sus ideas, y el empleo que hagan de ellas sus seguidores; en ese sentido surgen interrogantes sobre la manera de operar hoy con los objetos y fenómenos transicionales; la viabilidad de usar estas ideas pensadas originalmente para el infante, reubicándolas en ciertas etapas de la adolescencia o la adultez y la influencia cada vez mayor del desarrollo tecnológico en los objetos infantiles transicionales.

Las referencias imprescindibles para iniciar nuestra reflexión son dos artículos de Donald Winnicott: "Objetos y fenómenos transicionales" (1951), y "El uso de un objeto y la relación por medio de identificaciones" (1969). El primero, define y describe objetos y fenómenos transicionales, así como su uso, elevándolos a nivel de acontecimiento en los años iniciales de la vida. El segundo, reafirma el interés sobre el uso del objeto, y más allá de apostar por una entrada pulsional, destaca la mediación de la agresividad y sus resonancias creativas, al tiempo que destierra el innatismo.

Tenemos entonces: fenómenos, espacios, usos, relación y presencia o ausencia de los objetos, todo ello atravesado por “la transicionalidad”. Conceptos interconectados y formulados por el autor en palabras sencillas y de profundo alcance al describir una situación familiar para cualquiera. Son herramientas conceptuales psicoanalíticas para entender la constitución intersubjetiva del psiquismo y su ligazón con la realidad y que plasman, junto con otras ideas de su autoría, la vitalidad del pensamiento de Winnicott, que por supuesto no se agota en esta propuesta.

El objeto transicional ilustra las formas de apropiación personal, así se puede decir que no hay el objeto, sino el objeto de alguien, singularizado, particularmente fiable y cargado de sentido exclusivamente para su dueño, que otorga las primeras formas de identificación.

Del énfasis puesto en la utilización y la relación con el objeto se deduce la trascendencia asignada a la potencialidad de la agencia humana. Esta connotación proyectada a logros futuros alude a algo que puede o no llegar a ser, en otras palabras no está dada de antemano. De allí la prioridad en reconocer cómo algo que no es pueda ser; considerando dos caminos: por un lado, que esa promesa cristalice y por otro, evitar todo aquello que pueda llevar al incumplimiento de la promesa. El término *potencial* nos remite a la fuerza para lograr un fin, la posibilidad de existir en el futuro, la energía de un cuerpo, una acción futura en referencia al pasado. Esas y otras más son las entradas que nos da el diccionario. En la propuesta de Winnicott, el contexto primario y fundamentalmente el rol materno en disposición de identificarse, atento a las necesidades del niño, hará viable su continuidad existencial. La conjugación de todos estos elementos determina la lógica de la transicionalidad. Esta lógica no evolutiva, si bien se patentiza en el primerísimo tiempo del infante, persiste latente en el adulto.

En este sentido, la transicionalidad no es privativa del ámbito clínico, se extiende al campo académico, religioso, cultural y lúdico, todos ellos propios de la subjetividad humana; son el marco de la potencialidad de las vivencias compartidas.

La ilusión en la que florecen los objetos y fenómenos transicionales posibilita la primera posesión teñida aún de omnipotencia y su privación causa sufrimiento. Sin embargo, recordemos que esta omnipotencia, además de resonancias negativas o defensivas, apela a su aspecto creativo, que puede eventualmente llevar al infante a descubrir e inventar el mundo, abriendo el camino a la simbolización, y frenando la angustia. Nos referimos a la instalación de vínculos con un

objeto que calma y atempera. Acerca del uso del objeto se abren tres posibilidades: a) evolutivo; b) aseguramiento y defensa; c) espacio interno al individuo.

Por el contrario, los fracasos en la transicionalidad develan las fracturas en la capacidad de simbolizar o deficiencias en la figurabilidad, incapacidad de estar a solas en presencia de alguien, e indiferenciación interior-exterior. Estas dificultades en la no separación del objeto nos llevan a tres escenarios: a) adicción; b) fetichismo; c) pseudología fantástica.

El objeto y los fenómenos transicionales apuntan a una relación y un uso. Esta conexión, que inicialmente es con la madre, va más allá de ella y mantiene por supuesto las contradicciones que implica un vínculo con otro, que van de la confianza a la desconfianza. El provecho en permitir el uso del objeto hará que luego cese la rigidez y se logre naturalmente poner fin al control omnipotente y al alejamiento espontáneo del mismo, resignado ahora al limbo. Vía la destrucción del objeto, se va delineando el camino de la relación al uso del objeto; el niño va asignándole un estatuto de exterioridad y continuidad, lo cual sólo es admisible al sobrevivir el objeto, más aún, la idea es que no sienta incertidumbre por represalias pendientes.

Winnicott destaca la diferencia entre el uso más benigno y la explotación del objeto. El uso del objeto implica ubicarlo fuera del propio interior, es decir entre la realidad interna y la realidad externa. Es esa misma intersección la que da sustento a la paradoja del objeto transicional: ser y no ser una creación. Respecto a su explotación, la entendemos como un uso degenerado, que puede llevar incluso a su profanación. En esta línea de patologización, es decir, negar la pérdida del objeto único, el autor supone una cronificación en el uso, y es donde se inscriben las investigaciones sobre diversos tipos de dependencia, obsesiones, adicciones, psicósomática, lo negativo y la clínica de lo inclasificable. Desde allí se alienta a que en la técnica psicoanalítica se apunte la propia capacidad creativa y transicional del analista, por encima de sus interpretaciones.

Es interesante observar cómo esa zona potencial describe la emergencia de la instalación de la alteridad y sus vicisitudes, tanto si esta se ve favorecida o impedida; en este último caso el sujeto puede terminar coagulado en una mismidad en la que no hay dialéctica ni tienen cabida los otros. Por lo tanto se hacen evidentes las perniciosas consecuencias que afectan directamente sus relaciones de objeto. En este sentido hablamos de dificultades en la separación del objeto, es decir, el impacto de las fallas de la transicionalidad hace que tanto el contacto desde como hacia los otros pueda ser peligroso o amenazante.

Lo fructífero de la intuición winnicottiana del objeto transicional y su uso ilumina la comprensión de cómo el sujeto, no sólo se perfila con más seguridad en sus relaciones interpersonales, sino también cómo maneja la soledad, contando con un universo simbólico. La destreza adquirida en el espacio transicional lleva a incorporar estas habilidades a otras esferas, la vivencia lograda revela la capacidad de agencia. Lo relacional, insertado en los objetos y fenómenos transicionales, facilita los procesos de diferenciación del yo y del otro, a la vez que encarna una actividad emocional muy intensa.

Es indiscutible, por el simple hecho de ser momentos distintos, que la función de los objetos y fenómenos transicionales en la niñez y la adolescencia no es la misma, pero quizás podamos vislumbrar algunas tendencias similares. El uso de los objetos, especialmente en coyunturas de transición, está, aunque parezca redundante, íntimamente asociado a la competencia de poder usarlos y, como hemos dicho, se delinea en la infancia. No obstante, en la medida en que broten situaciones de angustia, esa competencia de uso objetal surgirá nuevamente, en forma diferenciada, pues mientras las angustias infantiles se enfrentan a una precariedad mayor por una vulnerabilidad de base, la adolescencia perfila la identidad, encara duelos corporales y psíquicos y establece las formas en que las pérdidas harán estragos y activarán ocurrencias pasadas. Estas crisis etarias en nuestra sociedad tecno-dependiente, hallan vías de asimilación en los dispositivos que nos acercan a mundos virtuales desde la pantalla del cine o el ordenador.

Las enormes expectativas sobre la virtualidad afectan las formas de comunicarse y vincularse. Una expresión dañina de este fenómeno se da en el ámbito de la adicción a los videojuegos o al uso de aquellas tecnologías que tratan de disminuir la distancia entre la experiencia humana y la excéntrica al individuo, proporcionada por el realismo de la simulación virtual. Desde el pensamiento de Winnicott, pareciera que las nuevas tecnologías y sus productos, funcionan actualmente en ciertos aspectos como el gran objeto transicional, y hay consenso en que los problemas psíquicos contemporáneos, además de otras condicionantes de desvalimiento, tienen que ver con la dificultad para separarse de él.

2. Sociedad Tecnófila

La tecnología crea comunidades humanas virtuales con intereses diversos, sobreabundancia de información y contenidos infinitos. Asimismo, los medios

proporcionan las vías de comunicación que articulan dicha sociedad. Este despliegue tecnológico tiene su impacto en las subjetividades de la época, pues la sociabilidad tiene ante sí otras vías de expresión y de configurar determinadas prácticas sociales.

Es de dominio público que la comunicación interpersonal está cada vez más mediatizada, haciendo imprescindible la posesión de objetos tecnológicos vanguardistas, fecundo circuito deseante en la psiquis colectiva. La forma de vivir es marcada por la tecnología de turno, y a partir de su uso se diseñan diferentes mecanismos de estar en contacto. El espacio y el tiempo resultan redefinidos, bajo el imperio de la virtualidad. La hipervisibilidad sin censura en todos los ámbitos, exhibe minuto a minuto la vida privada así como los pensamientos y opiniones a través de formatos efímeros que son consumidos y olvidados rápidamente, y pronto entran a competir con otros que le siguen en sucesión interminable. La obsolescencia es el término que sintetiza la temporalidad subjetiva de los objetos tecnológicos, justo en el cruce entre las ventajas que ofrece por su diseño, potencia, tamaño y la inmediatez con que satisface el apetito de un mercado que nos ofrece ser “todos los primeros” [sic] en disfrutarlo, si asumimos ciertos sacrificios; y su cualidad prematuramente descartable, aún en tiempos de reciclaje, como forma de no dar espacio a la memoria; tal como aquella pareja de jóvenes padres chinos que, olvidando su filiación ante la fascinación de la experiencia de compra, vendieron a su hijo para conseguir el Smartphone anhelado.

El mercado y sus modos de producción, distribución y consumo exige que en tanto la novedad se difunde, esté ya en sala de espera el próximo objeto que superará en mucho al que nos quita el sueño hoy, y que concentraba todos los adelantos; así se expican las largas colas y listas de espera que preceden cada lanzamiento comercial. Por su parte, a nivel subjetivo, esta situación tiene su propio camino definido por la exigencia de modernizarse, no continuar pegado a nada que pueda dar la impresión de antiguo, desactualizado o viejo, pues la vejez nos aproxima a la mortalidad. En correspondencia con los objetos tecnológicos, estos gadgets lujosos se promocionan a través de los iconos del éxito deportivo, musical y empresarial de moda como emblemas de poder adquisitivo y pertenencia a una comunidad exclusiva. En el vértigo entre la fascinación primera y el posterior desprendimiento, objetos en perfecto funcionamiento pasan a ser museizables. Lo automatizado y digital goza de mayor confianza en su funcionamiento, mientras lo mecánico resulta minusvalorado, así, lo más retrasado es lo que se ubica más cercano a lo humano.

La voz de los tecnófobos también se hace escuchar, augurando las fatalidades que acarreará la tecnología, de las que ven ya los primeros síntomas: adicciones sin sustancia, la dependencia virtual a la computación afectiva, las estafas emocionales de la doble vida, extorsiones bancarias, hurto y divulgación de videos íntimos, usurpación de identidades (avatar fálico que tiende a encubrir desde dóciles tímidos, hasta ansiosos pederastas, sin edad ni sexo), revelación de secretos políticos en la web son sólo muestras de un futuro aciago.

No hay consenso sobre el papel de las tecnologías, sólo opiniones interesadas en sostener algún argumento favorable o no al negocio mediático. Después de todo, la televisión, el cine, las redes sociales y demás, son creaciones humanas.

Satanización de las tecnologías o un declarado romance lleno de idealizaciones obsecuentes son los extremos entre los que fluctúa la opinión pública. Estamos en un decantado determinismo tecnológico, que levanta angustias ante la temida rebelión de las máquinas, al más puro estilo hollywoodense cada vez más cerca del android. La ficción expone el temor a la destrucción, el arribo de la tierra prometida, donde volver a empezar, narraciones míticas de inicio, fin y reinicio de la humanidad.

La biotecnología y la inteligencia artificial podrán muy pronto sustituir, reemplazar, mejorar casi cualquier realidad externa hostil, desolada, dolorosa o frustrante; la investigación genética nos anuncia que los humanos del futuro vendrán con piezas de repuesto o podrán adquirir implantes muy superiores al original que ya no puede ofrecer la performance requerida por los deportes, la estética, el mercado laboral, la milicia, etc.

El cine, por su parte, propone mirar inmersos en la gran pantalla historias que fomentan un nexo subjetivo con el espectador, identificación ficcional que apunta a generar intensidad vivencial. El futuro y su estética apocalíptica activada desde el cine de ciencia ficción nos propone ciertas tendencias: la humanidad del robot y la robotización del humano, el fin de la vida en la tierra, dependencia de energía no orgánica suministrada por una mega computadora, amnesia y lucha por recordar la vida humana y ser el neo mesías que salve al mundo, emancipación del hombre de una vida condenada a la explotación de un orden opresor y maquínico, extraterrestres que estudian, conviven y conquistan la tierra, indistinción entre la realidad virtual y realidad mental. En cierta forma a eso apunta la película que enseguida analizaremos; la desesperada búsqueda de otro lugar, otro planeta, un planeta B.

3. Mi vida en el planeta B¹

El lenguaje cinematográfico exhibe a la adolescencia y sus ritos de pasaje, como circunstancias privilegiadamente transicionales, flujo de negaciones y afirmaciones. Apela a las aspiraciones de rebeldía, descubrimiento, grandeza, popularidad, aprobación, e infinitas circunstancias que movilizan sus mentes.

Eppo y Neky, jóvenes nerds, sobrellevan la hostilidad de sus pares, sumergiéndose en sus afinidades: las películas de bajo presupuesto, resignificadas como joyas de la ciencia ficción por estos cinéfilos que no renuncian a ver en sus baratas películas, piezas fílmicas de culto, que no los abandonarán, pudiendo llevar esa mutualidad a extremos delirantes.

Estos inseparables amigos (*frikis, geeks*) fanáticos de las películas clase B, se entretienen posteando en su videoblog las exclusivas recomendaciones de la ciencia ficción. Ambos no encajan en el grupo y coinciden en ser blanco de las burlas y el rechazo de sus compañeros de escuela, uno por gordo y el otro por raro. Han hecho del ciberespacio una plataforma para sentirse conectados con otros como ellos. Ese ámbito intermedio, nombrado por ellos como Eppo and Neky's Cultcorner, es efectivamente un lugar virtual, lúdico, pleno de contenidos identificatorios para ambos, constituye un refugio, un manto de protección y distracción que oxigena su presente. Allí pueden re-crear sus fantasías, ejercer roles de expertos, bromear entre ellos, pasarla bien; valoran sus películas por sus historias grotescas, sus personajes bizarros, sus efectos especiales, musicalización, etc. Films raros, sin éxito comercial, atípicos.

Su vínculo con los otros es mediado por este recurso virtual que funciona como zona transicional, y de reposo. Frente a las dificultades de su realidad externa, encuentran la forma de ser y hacer con sus insuficiencias, y con las contingencias de su mundo intrapsíquico y transubjetivo. Eppo, cuyas figuras parentales no son visibles, sufre acoso escolar y Neky debe convivir con una madre separada, deprimida, vacía, una hermana que lo descalifica continuamente y un padre que busca revivir su juventud al lado de su exótica novia, a quien le dobla la edad.

Eppo y Neky han desistido en ser aceptados por el grupo, se tienen el uno al otro. Los problemas aparecen a partir de un distanciamiento entre ambos: desconcertado e intrigado por los mensajes de amor que recibe de una desconocida

1 *My life on planet B*. Dirigida por Iván López Nuñez. 2012.

(una compañera que lleva adelante un negocio de felación en los baños de la escuela), y un poco harto de la amistad de Eppo, quien siempre es humillado y golpeado, Neky reniega de su suerte personal y familiar. Ignorante de cómo manejarse en el terreno amoroso, inédito para él, decide alejarse de Eppo y emprender otro camino, ilusionado por acceder a un grupo de jóvenes adeptos a otra subcultura. Inicia así, su transformación para ser uno de ellos.

Eppo, abandonado, se recluye y queda congelado de cara a la pantalla, mira insistentemente una de sus últimas adquisiciones "Escape del planeta de los gusanos" (*Escape from the planet of worms*). Película dentro de la película, narra las peripecias cósmicas de un robot y su amo-creador, *El Doctor*. Ellos luchan por el dominio del planeta, enfrentando a los gusanos asesinos. Recurrencias del cine, actualizaciones de *El Golem*, de *Blinky bad robot*, etc.

Ante los continuos rechazos de su amigo, Eppo está solo. Se rompió la dupla. Invadido por un sentimiento de futilidad que lo sobrepasa queda secuestrado de su propio mundo interno, expuesto a la pantalla que le devuelve una y otra vez la misma imagen, el mismo mensaje de destrucción y exterminio. No hay nada que le interese, ni nadie en quien confiar, lo que antes tenía ya no existe. No discrimina las fronteras de la realidad, imagina una matanza escolar. Se va consumiendo paulatinamente en la proyección del video. Se perpetúa una satisfacción alucinatoria de características anonadantes, se desconecta y rompe con la realidad externa. Se pierde lo que de objeto y alteridad asignaba a sus películas y a su espacio virtual.

Sucede lo extraordinario, se concretiza la fantasía colectiva de la enajenación del individuo; este permanece absorbido por la realidad del planeta de los gusanos proyectada desde la pantalla. No hay nada en el exterior que lo anime, está a merced del *Doctor* que en adelante dirigirá sus movimientos. La imagen le habla, le comunica un mensaje. Registrado en la economía de su expresión corporal, está suspendido en un trance que lo expulsa del mundo y se hace uno con la imagen, con el personaje, no hay separación. Se reduce a un autómatas. Cae en un colapso de sí mismo, falla la barrera de protección, decaen las defensas, el espacio transicional no funciona más.

El montaje veloz de las escenas y la acumulación de efectos hacen verosímil la implosión interna, manifestada en la fragmentación de su realidad psíquica. La posibilidad de estar solo y ser solo es inconcebible, la única opción es la huida de la realidad. El factor hipnotizante que ejerce sobre nuestro personaje *el Doctor* del *Escape del planeta de los gusanos*, le proporciona su propio escape. La contingencia

de su cuerpo, sus impertinentes limitaciones físicas ya no son un obstáculo. Se concretiza una persistente consigna indicándole suplantar al robot. Esta despersonalización o fusión dramática, alegorizada por los procedimientos fílmicos, actúa como metáfora que explica la siniestra figura de una especie de ciborg: la utopía absoluta de la deshumanización ha cobrado forma, las peores pesadillas de los adultos respecto de los medios tecnológicos se han hecho realidad.

Invadido por una angustia de no integración, cobra forma la agonía primitiva, Eppo es el robot de la película, la metamorfosis maquinaal ha ocurrido. Es probable que con esta nueva identidad, no sólo pueda cobrar revancha sobre todos aquellos que se han burlado sistemáticamente de él, sino también consiga alejarse de él mismo, de una humanidad estéril, pues conviene más ser otro, alguien indestructible que controla a los demás.

Dimensión imaginaria de una realidad que se le acomoda mejor que la cotidianeidad, punto de fuga, escapismo, evitación de lo indecible, de lo invivible. La ficción de la pantalla se acopla a su realidad actual, él mismo se convierte en el robot servil del enigmático *Doctor*, un robot dispuesto y diseñado para matar y ejecutar las venganzas más crueles. Es la ocasión de cumplir la fantasía del desagravio, es un súper héroe que defiende a los vulnerables y castiga a los gusanos —matones de escuela. Al no poder afrontar la ausencia del amigo, compensa ese abandono obstinándose en la película, y ve en ello una forma de negar su aislamiento. Sin ninguna contención, Eppo acaba en un psiquiátrico.

Neky, decepcionado, reconoce que ha sido utilizado por la pandilla e intenta regresar con su incondicional amigo, sólo para darse con la sorpresa que Eppo ha sido ganado por su afición al planeta de los gusanos.

Aunque la película no se pronuncia al respecto, es probable que este desenlace no sea tan repentino y se ubique en la línea de reproducir en la adolescencia del personaje, graves dificultades de su temprana infancia y de su entorno social de entonces, quizá un *holding* deficiente o situaciones intrusivas.

Imaginar y crear se vuelven factibles en el espacio transicional, colaboran en la integración del ser y son salidas que a modo de blasones se configuran contra la soledad; de la dependencia a la independencia, el objeto transicional acompaña. Aunque la independencia nunca es absoluta y la admisión de la realidad tampoco es lograda de una vez y para siempre.

Los objetos y fenómenos transicionales, como un modo de funcionamiento psíquico, permiten asumir las fallas gradualmente, pero cuando el entorno angustiante excede la capacidad del objeto, este ya no funciona, no reconforta.

El pensamiento paradójico de Winnicott es su marca personal, y bajo ese estilo se puede decir que con la transicionalidad, lo fundamental es experimentar. Nunca es el objeto ni su materialidad, sino algo que está en el lugar de él, más de lado de lo relacional y del sustrato afectivo. No es el objeto sino lo que se hace con él. El psicoanálisis ha indicado continuamente, por medio de diferentes aproximaciones, que el inconsciente es éxtimo.

Referencias bibliográficas

- Bauman, Z. (2013). *La cultura en el mundo de la modernidad líquida*. Buenos Aires: Ed. Fondo de cultura económica.
- Casas de Pereda, M. (1999). *El camino de la simbolización, producción del sujeto psíquico*. Buenos Aires: Ed. Paidós.
- Durkheim, É. (1895). *Las reglas del método sociológico y otros escritos*. Madrid: Alianza editorial (2000).
- Winnicott, D. W. (1954). *Escritos de pediatría y psicoanálisis*. Barcelona: Ed. Paidós. (1998).
- . (1964). *El niño y el mundo externo*. Buenos Aires: Ed. Hormé. (1986).
- . (1992). *Realidad y juego*. Barcelona: Ed. Gedisa.

Resumen

La propuesta de la autora es reflexionar en torno a la idea de “transicionalidad” de Winnicott, aporte de amplia aceptación en la teoría y clínica psicoanalítica, para lo cual describe el papel socializador de las nuevas tecnologías. A partir del análisis de la película *Mi vida en el planeta B*, cinta pertinente para el caso pues porta un discurso que desde la ficción (y ante el quiebre de las relaciones interpersonales) nos acerca a entender parte de la realidad psíquica, específicamente en las coyunturas en que aparece la no separación del objeto.

Palabras clave: adolescencia, cine, espacio transicional, objeto transicional, socialización, uso del objeto

Abstract

The author reflects about Winnicott's idea of “transitionality”, a contribution of wide acceptance in psychoanalytic theory and practice, describing the socializing role of new technology. Through the analysis of the film My life on Planet B, pertinent tape for the case as it carries a message that, from fiction (and since the rupture of the interpersonal relations), brings us over to understanding aspects of the psychic reality, specifically in conjunctures in which non separation of the object appear.

Key words: adolescence, film, transitional space, transitional object, socialization, use of the object