

LA FIGURA DEL DOBLE EN EL APARATO MENTAL INFANTIL

Vicente Pi Navarro

El trabajo surge a partir de algunas reflexiones alrededor del documento de Freud "lo ominoso" (1919) y en intersección con algunas observaciones clínicas y de la práctica psicológica escolar con niños diagnosticados con graves problemas de personalidad (autismo y psicosis).

Es de todos conocidos la angustia que siente el niño ante el extraño y lo desconocido, sobre todo cuando se están constituyendo los esbozos de lo que serán las funciones mentales, que definió Bion como memoria, atención e indagación. También es sorprendente el desarrollo psíquico de ciertos niños que presentan algunas características que definiríamos como autistas:

- Se pierden en el aula y los pasillos de las escuelas infantiles.
- Babea.
- No muestran miedo ante el extraño. Se muestran indiferentes en el contacto social.
- Ante la interrogante que parece trivial de un adulto o situación sufren de pánico.
- Tienen retraso psicomotriz y no hablan.
- Deambulan en el espacio.
- Se van ante cualquier adulto que los dirija como alguien familiar y reconocido.
- Tienen problemas graves en el área del lenguaje.
- No tienen autonomía.
- No muestran interés por los contenidos curriculares.
- Tienen conductas de aislamiento y de no reconocer al otro.
- No se reconocen en el espejo o en fotos.
- No tienen sentimientos de familiaridad ni de historia propia.
- No discriminan aspectos temporales.

Este aparente mecanismo de acomodación al medio, como es no tener miedo al extraño, sería en niños más mayores correcto como conducta de adaptación al contexto social, también pasa lo mismo ante la curiosidad angustiante al exterior, si no es porque en los niños estudiados, los adultos sólo son dobles de sí mismo que ofrecen sensaciones y motricidad que ellos han creado para tener acción propia, diríamos única y omnipotente.

En términos generales, diremos que niños exageradamente adaptados sólo son apariencias de acomodación para no sufrir el impacto de la realidad objetiva exterior. En la mayoría de los casos son niños sobreadaptados, inhibidos y pasivos, en otros casos se aíslan y se retraen en sus sensaciones parciales sin tomar contacto social.

Nuestra hipótesis será que desde una posición autista con el niño, es factible y necesario pasar a la figura del doble, para establecer una relación que será cada vez más discriminada, hasta que se constituya el tres o el Edipo, y entonces, ya en lo simbólico,

tiene sentido, por una parte, los contenidos curriculares normales, y por otra parte, se entra en la clínica psicoanalítica, en una relación que se interesa por los significados.

También podemos decir que en la figura del doble se establece una relación simétrica, donde progresivamente se constituye estructura mental que cada vez es más compleja y contiene más significado discriminado, hasta que se puede reconocer, tolerar y aceptar al otro con vida, acciones específicas y conductas autónomas. Entonces la acción que se realiza con un otro diferenciado sería el primer tres, que comparte elementos simbólicos comunes y distingue otros (los negativos), que promueve al objeto como autónomo sobre todo en el ámbito mental.

Respecto la salida del autismo y la creación del doble psicótico, éste es isomorfo con el sujeto, "es uno" visto en el exterior, cuando aún no hay percepción clara del espacio. El doble como percepción psicótica no tiene en cuenta la realidad, decimos que es una creación. El objeto así se corresponde exactamente al sujeto, es uno dentro de uno, cuando la operación mental que existe es la de inclusión recíproca reversible, esto quiere decir que uno dentro de uno, cuando la operación mental que existe es la de inclusión recíproca reversible, esto quiere decir que uno se desdobra y se percibe, pero rápidamente se pueden incluir mutuamente. Dicho de otra manera, hay identificación proyectiva masiva superficial, adhesiva o mimética, donde no se tienen en cuenta los elementos perceptivos discriminados, sólo son superficies que expresan modalidades de una misma identidad: Dios está en todos los objetos sentidos que existen porque son nombrados (percibidos). La forma del doble no es propia, sino creada.

Diferenciaremos la identificación adhesiva de la proyectiva, en que la primera el sujeto incluye al objeto al revés, como superficie y elemento, en vez de la relación continente-contenido. Uno hace de piel del otro para formar una unidad. En la identificación proyectiva, más evolucionada, a mi entender, un elemento de la personalidad del sujeto, se incluye en el objeto con el fin de controlar al objeto doble de la relación, siguiendo a Klein en los mecanismos de escisión con clasificación de objetos buenos y objetos malos.

Hay un pasaje de los niños autistas, preocupados por crear superficies a partir de la sensomotricidad, a los niños psicóticos, donde el doble es un instrumento que permite evolucionar en organizaciones cada vez más complejas. Diremos que la identificación adhesiva masiva se acerca más al funcionamiento autista, y la identificación proyectiva masiva a los mecanismos psicóticos.

Para simplificar los conceptos, consideramos que hay:

- Juegos del uno, autistas, de carácter sensomotriz: La acción tiene en cuenta ser contenido o ser continente, que es lo mismo. Lo dominante es la sensación sensorial, motriz o afectiva. Se busca un continente para los mismos contenidos sensoriales, con otras palabras, la vida es una sensación. Ha fallado el mundo que los invade y se huye con la sensorialidad, en el sentido que son como alucinaciones que protegen del exterior que persigue y a la vez se ataca porque no hay significados que incorporar. Se ataca la capacidad de sentir, la conciencia y las funciones mentales como de sintetizar. Las sensaciones son mecanismos en inversión de perspectiva, que actúan de manera radical y que como alucinaciones van de afuera a dentro para ocupar una subjetividad interior. Cuando las sensaciones se unen, se articulan, pueden formar una imagen, un doble exterior. Hay sentido común narcisista. El enlace es la acción sensomotriz, que es contestada por otro, el doble, que se identifica como igual.

- Juego del dos, psicóticos, donde la acción está alrededor de la imitación, la repetición y la representación es figurativa, dramatizada en la realidad y progresivamente se hace discriminativa, haciendo al sujeto y al doble más autónomos y separados. Hay relación contenido-continente, pero sujeto y objeto es lo mismo. Se forma como representación mental el ideograma. La acción es un acto psíquico que traduce la imagen narcisista especular como representación de uno mismo. El otro es como un espejo donde el sujeto se ve integrado. La síntesis se ve en el exterior. El significado sensomotriz como acción es imitado por el otro, hay isomorfismo, igualdad. Se pasa del autoerotismo autista al narcisismo primario y a la etapa del espejo de Lacán. Los sentidos como aparatos no son para comunicarse, sino para defenderse de la autonomía y la diferencia progresiva del doble o para reconocer y percibir en el doble la misma identidad.

- Juegos del tres, donde con un otro reconocido con vida propia, se produce una relación que es una acción discriminada, esta relación comparte elementos comunes de los objetos y permite la simbolización, representando la ausencia. Cuando se ha constituido el tres, es factible establecer los mecanismos que definió Freud de desplazamiento y condensación, primero en las representaciones figuradas y luego ya como mecanismos simbólicos complejos, al surgir la representación palabra, donde hay un desprendimiento de la sensación o representación cosa, que queda como significado. Al percibirse la relación causal de la acción con un objeto, éste se hace objeto del deseo, no de la necesidad, y se pueden constituir las funciones de memoria, atención e indagación que investigó Bion.

En la práctica clínica se pueden realizar una serie de observaciones que vamos a constituir como hipótesis de menor rango y permiten intervenciones específicas o planteamientos técnicos. Estas observaciones luego se han podido observar en la clínica con adultos psicóticos.

1.- Existe una relación entre la creación del dos y la sensomotricidad anal, siendo las heces el primer doble interno que puede ser observado en el exterior. Las heces, como veremos, se desprenden y se caen formando dobles externos, también se retienen y crean sensaciones autistas internas. Es frecuente en los niños el juego de dejar caer objetos o caerse, desprenderse, representación de la angustia de separación.

2.- La relación del doble con la investigación de los espacios internos y externos que se van progresivamente diferenciando. Con el doble se constituye una acción determinada que es discriminada como igual y única para los dos. Con los fallos y la necesaria autonomía de los sujetos se producen diferenciaciones entre el uno y el doble que al principio es mal tolerado. Dicho de otra manera, se puede crear una secuencia evolutiva en la creación mental del doble:

- Del uno que es "uno y uno" se pasa al:
- "Uno y otro uno".
- Del "uno y el dos que son iguales" se puede construir:
- "El uno y el dos que se parecen en todo".
- "Del uno y el dos que son en algo distintos" se evoluciona al:
- "El uno y el dos que son diferentes", y cabe el tres.
- El uno y el tres se relacionan, el dos, la acción, tiene en cuenta la autonomía de los sujetos.

Las secuencias pueden ser múltiples. La niña Ana recibe tratamiento psicoanalítico y ha evolucionado desde estar atrapada autísticamente en su sensomotricidad, a establecer juegos del doble: su nascente lenguaje me expresa el significado del mismo.

"Uno y uno". El isomorfismo es total, uno es a uno, hay mimetismo y la acción es idéntica. Son dos continentes sin atributos discriminados. En Ana la relación mental "es igual". Lo igual es lo percibido o actuado. En los dibujos aparecen las rayas y las manchas, una línea cerrada, continente sin contenido que representa una superficie donde interesa que no haya pérdidas. Los niños en ocasiones pueden describirla como caca (una). En un discurso loco, donde las palabras no se articulan y se conectan además con sonidos, aparece claro el "es igual", todo son heces de la misma textura.

"Uno y otro igual". Se percibe distancia respecto a un objeto, pero se le iguala. No hay posibilidad de reconocer significados cognitivos y afectivos. El mundo se llena de objetos dobles. Aparecen redondeles y se pasa de la relación inclusiva recíproca a la seriación, son cacas, letras, un nombre o niños sin una identidad determinada. La seriación es reversible:

"Uno y el dos que se tienen que igualar". Se reconocen significados internos y diferencias que son mal toleradas, se desmienten o se hace isomorfismo de continentes y de contenidos. Se perciben algunos elementos del objeto y son propios. Ana decía que yo tenía barba y ella también, por ejemplo. En el nivel gráfico aparecen contenidos dentro de continentes, dobles y significados idénticos o dobles en uno, aglomerados, formando el objeto bizarro.

"Uno y el dos que es lo mismo y que tienen atributos": Cualidades, afectos y acciones. Las características permiten la comparación, la seriación y la causalidad, que se realiza de manera reversible. Se transforma la conciencia de la percepción, también en relación de igualdad, o se le ataca desde mintiendo la experiencia. Ana podía comentar, Vicente es gordo, flaco, está enfadado, yo no !eh!

"Uno y el dos que se parecen". Se reconoce al objeto tanto en cuanto se perciben elementos que son idénticos a los suyos y permiten la misma identidad, se desmienten los significados que diferencian, los negativos. Se puede realizar comparación de elemento a elemento que toma el carácter de totalidad. El isomorfismo es de un significado a otro significado, y se toma la parte por el todo, con él se puede igualar. El significado puede ser del sujeto o del objeto, pero se percibe a la vez en el otro. Hay cierto con tacto con la realidad y se acepta, con muchos reparos, que hay fuera vida autónoma. Ya no se forma la unidad con el doble, pero se puede estar juntos, apegados, y al instante hay fusión. Se puede trabajar la diferenciación y la autonomía del otro. Ana hacía grupos de personas jugando a que tuviesen cierto rasgo común: Ana, Vicente y M^a Ángeles. Realizaba, por tanto, clasificaciones, teniendo en cuenta un elemento isomorfo como, por ejemplo, haber coincidido en un espacio o conocerse, otras veces la conexión era solamente en su cabeza como chicos que tenían pililla: Ana, Vicente y Andrés. Había objetos presentes y otros ausentes, hay así inicios de memoria, atención e indagación.

3.- Hay una relación entre la constitución del doble y la capacidad de proyección que necesita una acción específica, poner dentro o fuera. A cada tipo de doble tendría que corresponder una identificación proyectiva distinta.

A un doble precoz, madre siempre presente, objeto autista, la identificación y la proyección coinciden, es además masiva, instantánea, mimética.

Cuando no hay continente se proyecta en el universo, hay terror sin nombre o continente que no contiene.

Cuando se percibe la ausencia se establece la madre buena presente y la madre mala ausente, hay identificación proyectiva masiva. La identificación puede ser adhesiva, piel a piel, como proyección en un espejo, en la mirada que da vida y la separación produce desgarró, agonía vital, hay terror porque desaparece la existencia que era sostenida en el apego.

Junto con la proyección se produce la identificación introyectiva masiva, es imitación del objeto. Apropiación, a diferencia de la identificación proyectiva masiva que crea al doble y permite su control.

Cuando se pueden tolerar significados propios, que tiene cierta autonomía, las exigencias de la intrusión, la invasión de partes del sujeto sobre el objeto se hace necesario. Se introducen partes del sujeto dentro del objeto, que permiten el control y la manipulación de la acción. Hay disociación y proyección de los productos, dobles buenos y malos, hay consideración del elemento espacial y temporal. Se clasifica colocando en el interior, teniendo en cuenta la profundidad, adueñándose del objeto que se percibe con cierta autonomía y se controla la acción que indica causalidad y vida propia.

La identificación proyectiva es una fantasía omnipotente que construye el bebé haciendo dobles que lo salvan de sus fallas y necesidades. Es para proteger su indefensión. El doble bueno, su ángel lo guardará y lo acompañará; su doble malo, el demonio lo separará y lo tirará lejos de su divinidad.

4.- Con el doble también se pueden realizar las operaciones mentales de clasificación y seriación: Poner dentro (dejar caer, entrar y salir, tirar) y hacer ritmo con la acción (moverse sin perderse, jugar a móviles, jugar al escondite y a pillar).

5.- Con el doble se va representando la ausencia del objeto y se anticipa la presencia, hasta que surge la capacidad de simbolización, para ello primero son los juegos del escondite y pillar, dibujar y tirar o romper o esconder.

6.- Hay una relación entre el doble y el logro gráfico de un espacio cerrado donde no se pueden perder significados. Estos redondeles luego tendrán un carácter anal y secuenciarán signos que nombran objetos dobles y son previos a la palabra.

7.- El niño pasa de sensopercepciones autistas a figuraciones del doble sin perder los primeros, es decir, coexisten. Esto en el nivel práctico significaba que se constituyen redes, árboles de acciones que se van diversificando y que muestran una complejización progresiva del aparato mental.

8.- Para constituirse el doble, en el autismo que observamos en las escuelas y se recibe en la clínica, el adulto se ofrece, imitando la acción y tolerando que es un objeto creado por el niño, precisamente por la repetición de la acción. Dicho de otra manera, se está en fusión y en simbiosis sin que opere la discriminación,

9.- Cuando la acción es autónoma y es factible crear al doble, se establece con él una relación simétrica que diversificará los significados de la acción como contenidos compartidos. Serán dos continentes con idéntico significado. Poco a poco se encontrarán significados autónomos, pequeñas diferencias que formarán dos continentes que se parecen, luego se tendrá que aceptar que hay dos continentes autónomos con vida propia y acciones específicas, pero que es necesario para la vida mental poderlos representar y

que internamente puedan interactuar. Estamos ya en los procesos mentales que nombramos como simbolización.

Freud define el doble, en el texto citado, como "personas que por su idéntico aspecto deben considerarse idénticas; el acrecentamiento de esta circunstancia por el salto de procesos anímicos de una de estas personas a la otra lo que llamaríamos telepatía-, de suerte que uno es coposeedora del saber, el sentir y el vivenciar de la otra; la identificación con otra persona hasta el punto de equivocarse sobre el propio yo o situar el yo ajeno en el lugar del propio -o sea, su duplicación, división, permutación del yo-, y, por último, el permanente retorno de lo igual, la repetición de los mismos rasgos faciales, caracteres, destinos, hechos criminales, y hasta de los nombres a lo largo de varias generaciones sucesivas" (pág. 235, Amorrortu Editores, tomo XVII, **Obras completas de Sigmund Freud**).

En el análisis del párrafo descubrimos elementos que forman significados que hemos formado como hipótesis, en ese sentido, el doble es creado como idéntico, pero no sólo en el aspecto perceptivo, sino además en la capacidad de realizar procesos anímicos, lo que se nombra como telepatía. En efecto, con nuestro lenguaje se crean dos continentes iguales en lo perceptivo, pero se permite una acción determinada porque hay profundidad, ahora es factible la proyección de significados que progresivamente se van diferenciando. Con la proyección existe un ir y venir, colocar y volver a retraer, hay capacidad de diferenciar entre dentro y fuera, dejar caer, en definitiva, de clasificar con la operación de igualdad, aunque no se discrimina la especificidad de los significados.

La repetición de la acción permite tener noticias del tiempo, secuenciando el ir y el venir, organizando la experiencia emocional y conteniéndola, además permite el control de la excesiva autonomía del objeto doble y en todo caso se puede volver a incorporar: el doble externo se puede volver a meter en el intestino (relación inclusiva recíproca y secuencia reversible). Con la retención anal no hay pérdida, pero tampoco hay tránsito y sólo predominan las sensopercepciones autistas.

Con el tránsito hay movimiento mental, recorrido por espacios que pueden ser progresivamente diferenciados. Cuando la acción es lograda, es propia, el espacio se convierte en un doble, en una pertenencia donde se pueden realizar acciones obsesivas de control, pero también de reconocimiento de la autonomía propia y del objeto de la acción.

De la pérdida intestinal se crea un doble idéntico, ambos cerrados en lo perceptivo para que no haya nuevas pérdidas y dolor mental, pero hay trasiego de nuevos contenidos, significados idénticos. En este doble no se reconoce separación, no se discrimina distancia, logro que sólo se realizará con la ausencia y su representación, es decir, se nombrará una secuencia, primera representación temporal de un antes y un después que permite la percepción causal de una transformación.

El recorrido posible sería entre unas heces, que sólo son sensopercepciones que llenan una única identidad, a heces como dobles que pueden ser vistas por efecto de la creación, hasta que finalmente la acción además es una relación causal: las heces separadas son productos de desecho, transformación de elementos que hacen un recorrido, con asimilación de productos para el crecimiento y otros que pueden ser sentidos para tirarlos, separándose el cuerpo.

Es curioso cómo Freud diferencia tres significados que se corresponden con los que formuló Bion, como significados del aparato mental. En la figura simétrica predomina la pertenencia, el tener, dentro de la relación de igualdad. Tener se confunde con ser, se es

uno que puede ser otro doble y que progresivamente se distinguen pertenencias, hay, finalmente copropiedad, mientras se toma la parte por el todo. Esto a la vez significa que una parte se toma como saber, sentir y vivenciar. Como vivencias exclusivas estarían el mundo de las sensaciones, de los afectos y de sus relaciones, formando un saber representado en lo figurado por el doble.

Con el doble está el proceso de duplicación y de división, de crear muchos iguales, de realizar nuevas acciones de creación, de constituirse la secuencia, el ritmo, la repetición. Con la acción se crean nuevos espacios, nuevas posibilidades que permiten constituir escenas, transformaciones y, por tanto, dobles con formas distintas que permiten el sueño y la interpretación de la acción mental. Con el sueño y la fantasía se construye estructura mental, capacidad de simbolización y de acción interna, puramente psíquica. Cuando la acción es interna se puede planificar, investigar y anticipar la satisfacción, se controla la acción externa y se promueven expectativas de futuro, el objeto se puede sustituir, se cumple así el deseo y se ven las posibilidades de suministrar placer y permitir una acción adecuada.

Con la duplicación se conquistan nuevos espacios y se adquiere el tiempo, realizando la acción de creación, que es un permanente retorno a lo igual, al inconsciente, a la simetría. Así la diversidad se vuelve inalterable, constante, inmutable, simétrica. La consciencia se afana en crear pensamiento discriminado, en conseguir autonomía, en reconocer vidas distintas, mientras que inconscientemente se viven como dobles, hijos que contienen nuestras acciones, nuestros deseos y nuestras esperanzas, se repiten los rasgos faciales, dice Freud, los destinos, los mismos hechos criminales, incluso los mismos nombres a lo largo de generaciones. No se reconoce la vida, pero tampoco hay muerte. La vida en el doble es igualdad, repetición, aburrimiento, pero la muerte es triunfo, reproducción, constancia del poder y el saber que se puede generar, ya que la identidad es un cúmulo de dobles: el hijo, el alma, la obra creada.

Surge entonces la problemática de las superficies y los continentes adecuados y discriminados que contengan identidades capaces de pensar, pero también de morir. En el psicótico no hay superficies fuertes y flexibles que contengan un pensamiento discriminado. No se puede discriminar porque se vive como muerte, se desmiente y el otro es doble, la palabra es metonimia, significado de su propia identidad. Con el alma, el doble se hace inmortal frente la muerte, también surge la duplicación de los órganos sexuales frente a la castración, pero los dobles nos hacen soportable el dolor de la impotencia, de la deficiencia mental, de la incapacidad de crear, de las limitaciones del pensar. Nos llenamos de un mundo de dobles, pero éstos tienen características que permiten también soñar, propagarse y representar, calmando la pasión para que la mente discriminativa pueda dedicarse ilusoriamente (obsesivamente) a diferenciar y crear pensamiento científico.

Del aspecto vitalista del doble que permite hacer de intermediario entre el uno y el tres, también está el doble ominoso, tenebroso, el anunciador de la muerte, del peligro de destrucción y aniquilación, la expectativa del cero, el terror a la pérdida de identidad y a la incapacidad de acción propia. En niños psicóticos, el terapeuta es vivido como doble tenebroso, poco diferenciado y anunciador del terror "que apenas tiene nombre o visión". Efectivamente, los niños psicóticos tienden a superficies ambiguas, mal diferenciadas y con límites difusos, donde el doble es poseedor del terror que es desmentido, así como la figura que lo contiene. Es interesante, entonces, que el analista pueda seguir la acción e imitar los comportamientos del niño, dando la confianza para que el paciente sienta que crea los límites y las superficies, hasta que admitirá significados propios del doble que le

dotan de vida propia y que ya no es peligrosa para su identidad. Esto mismo suele suceder con los pacientes psicóticos adultos que relatan burbujas o superficies que frente a otro tienen el peligro de explotar o la expectativa y el miedo de salir de la burbuja para crecer y evolucionar. También hablan de barreras (narcisismo social) que les impiden ser ellos mismos o les hacen "chocar", o confundirse porque no tienen limitada su identidad. Cuando las "barreras" no están "claras" hay peligro de pérdidas, invasión, confundir espacios y acciones que no correspondan con objetos que tampoco son claros, por lo que hay peligro de violencia y destrucción.

En los niños las superficies son más visuales y corresponden a espacios concretos, se cubren con mantas o se esconden en cajas, si son autistas se embadurnan la piel con babas, agua, colores, mocos o sensaciones que dan idea de continuidad. La contraparte gráfica son rayas o manchones, hasta los dibujos cerrados, dobles que no permitan la pérdida o se reduplican los órganos (múltiples piernas, penes, pechos, brazos). El niño psicótico primero parece que de los trazos indiferenciados logra cerrar una unidad, luego tiene otros dobles, para luego establecer relaciones entre ellos que implican tolerar agujeros que están conectados con tubos. Cuando los objetos se van diferenciando, se aceptan puertas, ventanas, ojos, oídos, los dibujos ya no tienen que estar cerrados y se simbolizan aberturas. Con las aberturas hay intercambio de materiales, de significados, son expectativas de relaciones y contienen la acción discriminada. En el contexto físico, son alumnos, por ejemplo, que se pierden en los espacios y se vuelven autistas en los pasillos, no recuerdan, pierden el objetivo de la inicial acción, no pueden operar con su memoria, planificar y secuenciar el movimiento respecto a una meta concreta que fue el inicio de su deseo.

Cuando el doble es reconocido y tiene una constancia en la percepción y en la acción se puede pasar del narcisismo individual al narcisismo social, donde el doble hace de puente, es mediador, todo ello si el sentido común narcisista social, como diría Bion, tolera y acepta como propio el sentido común narcisista individual. Constituido y aceptado el doble externo, se establecen significados propios internos, incorporaciones del doble que se imita en inclusiones recíprocas, haciendo como objeto interno acciones del exterior.

El doble es así interno, y como dice Freud "no necesariamente es sepultado junto ese narcisismo inicial". El doble interno permite nuevos desarrollos y evoluciona el significado, complejizándose la mente. El yo que nace frente a un doble externo se hace interno y se llena de características, surgen nuevas instancias que hacen de doble y observan al propio yo haciendo a la vez de autocrítica, es la conciencia moral. Freud sigue hablando de cómo en los casos patológicos existe el delirio de ser notado, se aísla, se escinde el superyó del yo, haciéndose evidente para el médico. Una instancia que pueda observar al yo, dice Freud que "posibilita llenar la antigua representación del doble con un nuevo contenido y atribuirle diversas cosas, principalmente todo aquello que aparece ante la autocrítica como perteneciente al viejo narcisismo superado de la época primordial" (pág. 235 del texto citado).

Desde nuestra perspectiva, los niños formalizan gráficamente estos dobles, tal como hacemos nosotros en los sueños, creando formas o figuras que realizan una acción específica o contienen una emoción determinada. Es frecuente así que los logros que "se ven más claros", tomen forma interna y el miedo, el castigar o el cuidar sean contenidos de una figura determinada. Pero estamos ya en la etapa simbólica. El mundo mental se llena de objetos, fantasías y relaciones, quizá como pensaba Klein, que llenan un espacio propio, donde el doble es bueno o malo, manifiesta su acción de amor o de odio, separa

o une, se incluye en la acción o excluye a otros, permanece inalterable o se transforma, es autista, psicótico o simplemente es el soporte de una acción que ya es un verbo y representa las funciones de los objetos del deseo.

La figura del doble podemos clasificarla como siniestra o ilusionante, dependiendo del sentimiento que contenga. Cuando el objeto doble toma características que dejan de regirse por lo igual, apegado a la viscosidad del inconsciente, se ubica en un exterior o interior con atributo de bondad o maldad. Las cualidades las confiere el sentimiento atribuido que puede corresponderse con las cualidades formales de la imagen del objeto. Efectivamente, la sombra como doble, al difuminar los rasgos corporales y faciales con deformaciones y esconderlos permite representar lo siniestro en un mundo oscuro con sombras que persiguen y causan daño, proyecciones de la propia violencia y afán destructor, visualizaciones de deseos inconscientes que no pueden ser reprimidos. De la misma manera, robotizar a un humano o cosa y atribuirle acciones propias del hombre, dar vida a escenarios oscuros y turbios con seres con acciones violentas o, por el contrario, expresar caricias tiernas, dan idea de un mundo familiar e inconsciente como pensaba Freud, que se manifiesta en la realidad natural o en los sueños.

Junto con la atribución de características y acciones que no pertenecen a una identidad concreta, es decir, no hay correspondencia entre continente y el atributo dado, el doble tiene una superficie que si es siniestra, contiene afectos poco ligados, y en su aspecto formal las líneas son poco claras, difusas y turbias. También pueden serlo las acciones específicas que no se concretan en propiedades determinadas de partes del objeto, como el mal del ojo, la magia o el adivinar aspectos del futuro o productos de la represión.

En este caso es evidente la relación entre el doble siniestro y la mentira que pervierte los registros conocidos del pensar y el actuar, tal como está establecido socialmente y la mente consciente tiene permitido, es decir, con capacidad de establecer relaciones causales, discriminar y sentir culpa por las propiedades de las acciones con un superyó que obliga a ser responsable.

El doble como ilusión retrasa las operaciones mentales de:

- Clasificación (objetos buenos y malos, sus cualidades y el reconocimiento de que tienen vida propia, así como la capacidad de establecer pertenencias a grupos sociales o sentidos comunes individuales y narcisistas como pensaría Bion).

- Seriación (capacidad de ordenar las experiencias emocionales y el pensar afectivo en recuerdos y vivencias que dan sentido temporal de identidad, según las leyes sociales y de causalidad, por lo que se es responsable de las acciones realizadas o sufridas).

- Instaure y continúe el narcisismo individual promoviendo con la confianza debida y la progresiva desilusión, registros del narcisismo social. Se crea la ilusión de que hay otro igual, creado, y que coincide con la experiencia autista.

Luego del doble igual puede surgir el otro igual. El otro igual es un doble donde se le reconocen cualidades, pero se desmienten y se le desvitaliza para convertirlo en atributos creados. Se percibe la vida propia del objeto, pero se la retira, dándole atribuciones engendradas por el propio sujeto. Progresivamente se diferencian significados y el objeto se hace cada vez más autónomo. De la imitación se puede pasar a la identificación proyectiva, donde se reconoce el objeto, pero se le puede controlar incorporando aspectos propios. El objeto es bueno o es malo, según la conversión que hace el sujeto. Ya hay capacidad de clasificación y de acción que expresa la bondad o la maldad de la conducta que manifiesta la emoción inculcada.

Luego del "otro igual", en los niños psicóticos, pueden incorporar "se parece a", que es un doble aún más discriminado, donde la operación del pensar ya no es de igualdad, sino de comparación. El "otro parecido" permite aceptar la tolerancia a la diferencia antes del pleno reconocimiento de la autonomía del objeto. Parecerse permite comparar significados y registrar los casi iguales, para crear la ilusión, tomando la parte por el todo, de que hay unión, conexión simbiótica. Con la operación de comparar se entra en la posibilidad de simbolizar, ya que ciertos elementos de una conjunción constante o concepto pueden ser tomados para representar otras conjunciones constantes que también los poseen, de manera parecida, creando campos conceptuales cada vez más complejos.

El doble ominoso tiene significados que tendrían que quedar ocultos, reprimidos y han quedado manifiestos. En la psicosis o en la manifestación de la parte psicótica de la personalidad, el objeto bizarro expresa otra realidad. A diferencia de la capacidad simbólica del neurótico que discrimina elementos que pertenecen a dos conceptos, el psicótico tiene un exceso de simbolismo, un elemento conecta y representa todo el universo, "es igual" e impide cualquier operación mental, tomando la parte por el todo. Este elemento igual, no es parecido, es idéntico, él mismo. Ese elemento igual puede ser la pura percepción espacial o temporal, indicando que es creado, forma parte de su identidad que es el único universo registrado y existente. Cuando hay cierta diferenciación, "otro igual" u "otro parecido", el doble contiene significados propios que si tienen que estar reprimidos son siniestros, pero ya hay estructura mental y se está configurando el inconsciente frente a la consciencia, hay represión y fallos en su trabajo de separar y dividir contenidos. El doble muestra una realidad que en parte nos pertenece y tendría que estar escondida, sin percepción, sin forma sensorial y sin vida, sin embargo, se manifiesta en el exterior. El significado oculto ahora con el doble es autónomo, sensible y se expresa con acciones evidentes que tienen sus consecuencias (sentimientos de extrañeza, siniestro o confusión).

El doble manifiesta el inconsciente en la realidad, sin embargo, también puede manifestarlo en el sueño. Con el sueño, el doble hace drama, tiene presencia corporal y se puede centrar más en significados específicos. Para un significado determinado se pueden encontrar dobles apropiados, vestimentas que pueden realizar una acción concreta y contener una emoción.

Freud relata cómo una parte de un sujeto, una mano, por ejemplo, separada del cuerpo, se vuelve siniestra, cuando adquiere actividad autónoma (pág. 243 libro citado). En la autonomía de los significados que tendrían que estar escondidos se manifiesta el carácter siniestro de los síntomas psicóticos y neuróticos, cuando no se pueden integrar dentro de un pensar que relaciona el análisis y la síntesis. Freud en **Más allá del principio del placer**, vuelve sobre la compulsión de repetición, enfatizando como vivencias antiguas se manifiestan atravesando la represión.

Cuando el significado tiene sentido y está enmarcado dentro de un proceso simbólico, forma parte de un conjunto, está elaborado y contenido dentro de una red conceptual llena de dobles que tienen acciones determinadas y matizan la vivencia traumática original, como puede pasar en los sueños. En las pesadillas, sin embargo, como pasa con la experiencia concreta psicótica, la emoción es un terror que de pronto puede concretarse en un objeto parcial, en una alucinación o en formas difusas, objetos des-contextualizados y sin posibilidad de matización en el espacio y el tiempo. La acción es creación inmediata.

En Ana, niña psicótica de 12 años, el doble saca del autismo, pero se vuelve siniestro. De un terror sin nombre se pasa a un nombre que causa terror y se le desmiente, la niña

dice "es igual" y "no pasa nada". Se vuelve a la catástrofe y no se tolera el cambio catastrófico. Poco a poco, repitiendo acciones, creará al terapeuta como doble y nos dedicaremos a imitar, a estar unidos, ser iguales. Del autismo se pasa al doble psicótico, de repetir lo sensorial se pasa a imitar la sensación y la percepción que contiene el mundo simbiótico. El uno se convierte en el dos. Con el doble vuelve lo ominoso, se convierte todo en igual, todo en familiar, todo es uno y lo mismo, pretensión de la parte psicótica que luego permitirá que sea parecido u "otro igual". Desde un yo que ya puede reconocer y establecer ciertas diferencias, el significado de igualdad o de semejanza es siniestro porque implica registrar la posibilidad de despersonalización, se quiere que el doble sea fotocopia, se confunde la identidad, se expresa un único significado. Lo ominoso aquí es lo familiar, lo psicótico porque se destruye la acción propia de un objeto discriminado. La acción es autónoma en un objeto que no corresponde, o lo es la cualidad o cualquier atribución, como en la alucinación.

Ana intenta, con la repetición, diversificar y controlar al doble, adquiriendo sus cualidades y atributos. La compulsión a la repetición tiene su contraparte en los mecanismos obsesivos del yo, en los rituales y en las rutinas que hacen crear muchos dobles que llenan espacios y recorren tiempos. El doble permite reconocer espacios y simbolizar al objeto de la necesidad, la madre, como lo formula Freud con el juego del carrete. La mamá doble queda simbolizada de manera psicótica por la propiedad de los objetos dobles de aparecer y desaparecer, pero ya hay posibilidad de tolerar el terror y escenificarlo, se crea acción y se permite en lo concreto manifestar y controlar la frustración.

Lo siniestro en el otro, lo familiar descontextualizado se vuelve persecutorio, pero es tolerado tanto en cuanto se permite ya cierta diferenciación que puede ser nombrada como el miedo al extraño o como en el juego del carrete la catástrofe es factible de convertirla en cambios catastróficos tolerables porque son controlables. Incluso en la capacidad de representación y simbolización, el juego como movimiento y trabajo es agradable como pura acción psíquica: el niño juega al carrete, estando o no la mamá y estableciendo las gratificaciones oportunas de la presencia simbólica cuando no hay exceso de necesidad.

Lo siniestro y la figura del doble se genera en áreas y objetos donde los límites no están bien discriminados o en fronteras donde hay sombras, las funciones están mal atribuidas y las características son difusas o no están ubicadas en un espacio discriminado.

El sentimiento contenido en las sensaciones y contextos difusos puede resultar extraño si por las características consideradas por el yo o por la percepción es poco apropiado a la escena. En la poca claridad o en lo inadecuado de la acción se promueve la fantasía inconsciente que queda proyectada o esbozada por la emoción.

Freud insiste en el retorno no deliberado de lo igual o en los significados provenientes de la calma, de la soledad o de la oscuridad. Ambos se pueden complementar y en la calma, la soledad o la oscuridad se puede intuir una acción determinada con una figura poco delimitada. En otras ocasiones lo que correspondería ser aceptado por el yo dentro de un sueño, éste se extraña, cuando el contexto requiere tomar contacto con la realidad en la vigilia y se producen elementos oníricos como objetos inanimados que tienen acciones que indican vida. El sueño es excesivamente siniestro, la angustia es excesiva y hay que despertar para ver el mundo con claridad, sin objetos dobles extraños, bizarros o difusos que contengan emociones intensas y desconocidas.

En la creación del doble se aportan significados a un objeto dotándolo de vida propia. No es distinto cuando posteriormente realizamos acciones específicas y hacemos dobles

por el trabajo y la elaboración dentro de contextos sociales y lo que la norma grupal indica: sueños, hijos, casas o libros. Vestimos superficies, adornamos objetos y los dotamos de percepciones y acciones determinadas que forman conjunciones con las cuales nos identificamos. Los objetos así son dobles de aspectos de nuestra personalidad. Luego incluso pueden ser dobles que representan valores científicos o culturales de una identidad social.

Con el doble no solamente lo percibimos, sino que lo significamos utilizando otros objetos como instrumentos para el conocimiento. En los juegos, en los sueños, en la actividad simbólica, las acciones permitidas de los objetos tomados como herramientas permiten investigar al objeto del amor, elaborando su ausencia y permitiendo el pensar anímico. Con las representaciones y los recuerdos se hace presente al objeto ausente, pero también con las acciones que permiten investigar y elaborar se encuentran objetos sustitutos del objeto original.

Freud con el análisis del juego del carrete, introduce lo característico del pensar humano, la acción es fundamental en la representación, y dado que lo que provoca sentimientos son las ausencias y las presencias, la repetición del tirar y el recoger introduce en un espacio transicional o simbólico. La acción permite la repetición y se pueden matizar y controlar los afectos. Los objetos instrumentos o juguetes forman símbolos del objeto de amor, son sustitutos; las modificaciones y las percepciones de los juguetes permiten diversificar los significados del objeto simbolizado: las acciones específicas del objeto que simboliza determina resignificaciones del escenario donde se da la experiencia emocional.

Antes del doble símbolo se da la creación del doble con la operación de la imitación en acciones repetitivas y que da como resultado la salida del autismo, promocionando a nuevos contenidos. Aquí se daría sólo el primer tiempo que habla Freud en el juego del carrete, el niño sólo representa la presencia tira al objeto, y en la ausencia, el doble desaparece, no existe. No hay juego de pillar, encontrar, no hay satisfacción en el encuentro. El juego del doble así tendría, a diferencia del pillar, un primer tiempo de presencia del objeto y un segundo que desaparece también de la mente del niño psicótico y deja además de existir. El primer tiempo es perceptivo, presencia, y el segundo se da la acción que implica dejar de existir. Ana lo expresaba con darnos sustos uno frente al otro sin escondernos, y en la ausencia, cuando se terminaba la sesión, el juego era realidad, era pánico ante la expectativa de una despedida donde yo dejaba de existir, su doble, su creación. Con el doble creado, que no se permite su ausencia o es nada, aún no hay aceptación de la realidad con significados propios. Este doble que forma una unidad con el niño psicótico, se crea con acciones tipo dejar caer, entrar o salir, tirar, y es previo al inicio de la discriminación.

Las características del doble tienen entonces que ver con la capacidad ocasional o permanente del yo por analizar la realidad. El doble como objeto de satisfacción está presente, hay una realidad perceptiva y de su análisis se tendrá el sentimiento o no de extrañeza, como por ejemplo, la angustia de los ocho meses ante un extraño. La extrañeza viene ante lo esperado y lo percibido, ante lo creado y lo que ya se va discriminando como análisis de realidad.

Cuando el doble es un instrumento mental sirve además para simbolizar y analizar la realidad, de cuyo examen se permitirá tolerar la frustración de un objeto discriminado y necesariamente simbolizado. Con el carrete el niño investiga, reconoce, adscribe significados de pertenencia a un objeto y los tolera, recorre espacios y matiza tiempos,

hace ritmos y, sobre todo, con un apoyo de la realidad material genera un espacio interno con objetos con los cuales luego podrá actuar, prevenir y planificar.

El objeto instrumental o simbólico trabaja las experiencias emocionales y discrimina significados dentro de una capacidad de análisis que aporta claridad perceptiva y limita las formas, mientras que en la acción genera causalidad que implica mitigar los afectos y contenerlos en una acción que requiere tener en cuenta las características funcionales del objeto.

En el doble que es uno, en los primeros tiempos de la psicosis, recién salido del autismo, el terapeuta tiene la vivencia que no se le reconoce en su autonomía y que está desprovisto de vida propia. Esto significa que no puede realizar ninguna acción determinada o que ante cualquier imprevisto y si tiene una conducta específica, el niño psicótico entra en pánico. El doble es igual a él, es expresión de su inconsciente, o lo que es lo mismo, de su percepción, es él.

Cuando el doble se puede pensar, entonces sus acciones y características pasan a ser apropiadas para un yo que se quiere amoldar a la realidad. En la literatura, en el sueño, en los cuentos, en el juego, en la fantasía o en las sesiones clínicas, lo ominoso, lo terrorífico y las pasiones sin límites, ambiguas y poco claras, encuentran una acción apropiada con objetos que están adecuados al contexto, es decir, su acción está en un continente que cumple una función, y es que permite la representación simbólica. Si bien el contenido afectivo es inconsciente, no lo es la forma con que se manifiesta. En realidad, sabemos que sólo es un cuento o un sueño con un estilo propio, conocido, estético. La forma sensorial, bella, o con una acción dramática, contiene el significado emocional. Incluso el drama, la pesadilla, la guerra, la muerte queda matizada, queda nombrada, se puede narrar y expresar en una secuencia temporal.

Entre un terror sin nombre que es una catástrofe mental, autista, se puede pasar a un terror con nombre y a la posibilidad de un cambio catastrófico. Con el doble psicótico, nombre del terror y de la pasión, se pueden tener acciones y jugar al carrete, saturando una relación que finalmente será interna. Con el duelo posterior, se acepta la separación. El recuerdo o el carrete interno elaboran figuraciones del objeto de la pasión, lo dimensiona, matiza la emoción, promueve la reflexión.

Freud, con el juego del carrete (**Más allá del principio del placer**, Amorrortu, Tomo XVIII, pág. 16), diríamos que con la capacidad de simbolización y elaboración, con el duelo, describe una serie de características:

- El niño pasa de pasivo a activo, diríamos que la frustración es más tolerada porque se puede pensar, se puede dimensionar en la acción específica, se puede hacer interna, puede prevenir y planificar. La acción displacentera, entonces, se hace tolerable, porque se transforma y se contiene en una forma adecuada como un juego, un sueño o una fantasía. Freud la atribuye a una pulsión de apoderamiento.

- El niño en el juego representa una satisfacción, lo displacentero ahora lo controla y lo transforma, por ejemplo, en su contrario, en placer y en movimiento. Freud dice: "El acto de arrojar el objeto para que se vaya acaso era la satisfacción de un impulso, sofocado por el niño en su conducta, a vengarse de la madre por su partida; así vendría a tener este arrogante significado. Y bien, vete, pues no te necesito, yo mismo te echo". La pasión queda contenida en la representación y hay un logro en el significado que es de satisfacción. Dentro de estos significados logrados por la actividad mental, está la presencia como objeto interior que posibilita el poder resignificar.

- En los juegos hay una expectativa de futuro, de reparación y de elaboración de las funciones de los objetos. En la fantasía se será mayor, se tendrá poder, saber, se tendrán riquezas y pertenencias que adornarán el ser, y en la acción, en el yo, progresivamente se tomará contacto con la realidad, es decir, con las limitaciones y con la posibilidad de reflexionar, establecer relaciones causales y ser consecuente con las propiedades de las acciones.

- Lo específico para que una acción no sea displacentera, viene determinada por la forma que la contiene y la hace estética, es decir, se hace sensorial. Se juega o se sueña, se vive un cuento.

- Cuando una forma es adecuada, como un sueño o un juego, puede transformar la pesadilla en acción que matiza la emoción. Freud diría que cumple su función. Las figuras y los juguetes permiten entonces el mecanismo de proyección.

- Cuando el sueño es una pesadilla, el doble no tiene una forma clara y adecuada a la acción (una sombra, un espejismo o un fantasma).

- Los dobles son imágenes que cuando son siniestras no guardan una síntesis estética y contienen partes del cuerpo vueltas autónomas cuando en la realidad no corresponde a partes descolocadas, formando objetos bizarros.

- De manera animista se dota a un objeto o figura de un significado que no le pertenece, como los niños psicóticos que aportan al terapeuta o a cualquier objeto o juguete, cualidades mágicas proyección de su propia capacidad de destrucción.

- Lo mismo que las sombras y lo difuso forman lo ominoso en lo perceptivo, el suspense crea inquietud en la acción prevista y con respecto al tiempo, incrementando la emoción.

- Cuando el doble es claro, la acción es pertinente y la emoción queda contenida. Se vuelve extraño cuando la forma es imprecisa y la acción indecisa, incorrecta o inapropiada.

- Freud (**Lo ominoso**, pág. 251, obra citada) termina diciendo: "Acerca de la soledad, el silencio y la oscuridad, todo lo que podemos decir es que son efectivamente los factores a los que se anudó la angustia infantil, en la mayoría de los hombres aún no extinguida por completo". Las imágenes difusas, las sombras de los objetos y las penumbras de los sueños crean la intriga para que el yo desprevenido, sienta la angustia de los significados inconscientes, antes de que pueda discriminar y tomar contacto con la realidad. En contra de la elaboración se tendría:

- La viscosidad del ello impide el desplazamiento y que la acción se transforme en un verbo.

- La rigidez de las fijaciones no promueve el cambio a organizaciones mentales más complejas.

- El cambio constante de objeto en realidad es una necesidad evolutiva donde se buscan sustitutos, entonces la acción es un artilugio de conquista y satisfacción, de descarga, pero nos sirve además para el reconocimiento y la discriminación. Cuando el cambio constante de objeto se pervierte, como cualquier uso, sin reconocimiento de los atributos autónomos del objeto, la acción es ahora siniestra, destructiva. No hay recuerdo, ni historia, no hay culpa ni responsabilidad por la acción que permita dirigirla, encauzarla, comprenderla, no hay, por tanto, capacidad de reflexión.

Podemos hablar, entonces, de un doble claro y otro oscuro, transformaciones posteriores de la necesidad de un doble simple. Dice Freud, alrededor de la figura del andrógino (**Más allá del principio del placer**, pág. 56, obra citada), que se seccionó y se desdobló en dos partes, entonces cada mitad suspira por la otra mitad, y en una nota a pie de página relata cómo el Yo no tenía alegría cuando está solo, por eso anhela un segundo ser tan grande como una mujer y un hombre enlazados, se dividió el Yo o el Sí-mismo naciendo marido y mujer.

Con el doble es factible la relación y el sentimiento de plenitud, hay acción encaminada a un fin de unidad o en lenguaje más complejo, de ligar los significados en contenidos cada vez más simbólicos, creando una sola historia que dote de identidad social. Es decir, se instaura la posibilidad de pensar en memoria, atención e investigación con nuevos dobles que se incorporan en la red de representaciones culturales. Se pasa así de las transformaciones de sustancia viva mortal, las representaciones mentales, a las transformaciones de las células germinales inmortales, la cultura social, organizada como narración o asociación de representaciones determinadas, que incluyen ciertos parámetros que dotan de identidad grupal.

Podemos decir, que para un doble el logro de su identidad es individual y sexual, separarse y adquirir autonomía, ligando sus experiencias a otro doble, que es en el desarrollo otra unión, pero ahora más compleja, simbólica. La muerte aquí es una catástrofe subjetiva, con un yo que piensa en proceso secundario y sabe que desaparece.

Para la especie o el grupo, conjunto de dobles iguales por la invarianza y a la vez diversos en ciertos atributos, el fin es la reproducción para crear estructura cada vez más organizada e inmortal. En este caso, cuando un individuo cumple su fin de creación, como dice Freud, es un lujo su supervivencia, ya que ha cumplido su función. El "Yo social" no vive como peligro la muerte de individuos, como tampoco lo hace el cuerpo con sus células. Podemos decir que cada estructura vive como peligro la muerte propia o de un doble con el que está ligado, pero no la de una estructura inferior que da paso a nuevos elementos y nuevas complejidades.

La conciencia aporta percepciones de excitaciones que vienen del mundo exterior y del mundo interior. Cuando estas percepciones se pueden ligar, "se toma conciencia" de la propia identidad y de la autonomía del doble, que entonces deja de serlo, es otro con vida propia. Esto implica, aquí, el nacimiento del tres, que es la discriminación de la acción como significado individual que permite la relación de sujetos.

La progresiva investigación de la conciencia respecto a las percepciones implica:

- Creación de la protección antiestímulo (barrera antiestímulo) respecto a las excitaciones que pueden arrasar a un yo que piensa. Esto implica una función de separación respecto a los estímulos que hay que ligar e incorporar que provienen del interior y del exterior. Esta protección antiestímulo es física como la piel o los umbrales de percepción de los sentidos, pero también es mental como las redes de representaciones o preconsciente.

- Creación de esa misma superficie como continente de la cual se sabe sus atributos y separa del doble. Esa superficie a veces coincide con la protección antiestímulo, la piel, o son espacios autistas hasta donde llega la percepción: una manta, un pupitre lleno de saliva, el doble del espejo o una habitación. Cuando el doble adquiere autonomía, adquiere una superficie propia. Dentro de la piel se vive, se está, es el único universo

posible donde hay una acción, al principio omnipotente y excluyente de cualquier otra identidad.

Podemos decir así, que hay un sistema inmunológico físico con una contraparte mental. A éste corresponde la capacidad de unir sensación a sensación hasta quedar incluido en asociaciones de representaciones o reflexión.

Si postulamos que la capacidad inmunológica mental está definida por la tabla de Bion, los dos ejes expresan:

- Seriación de representaciones y categorías mentales en evolución y complejidad genética, el eje vertical, que define la contraparte mental narcisista o categorías mentales cada vez más autónomas y de carácter individual, que correspondería a la pulsión de autoconservación o a los postulados de Freud sobre materia viva mortal.

- Funciones externas que se hacen internas y mentales, de tipo social, y organizan los significados, posibilitando la memoria y la atención, correspondientes a las células germinales inmortales que pertenecen a una estructura superior, el grupo o la colectividad. Lo propio de las funciones sería la unión y la ligazón. El trabajo propio del eje horizontal de Bion sería la articulación de los significados internos de una organización mental, que queda expandida, contenida y dota de identidad. La historia o la narración enlazan significados y acciones propias dentro de la organización espacio y tiempo, produciendo relaciones causales que permiten la lógica interna personal que progresivamente se acomoda a la lógica social. Hay entonces logros que surgen de sensaciones afectos internos a sentimientos culturales incorporados como la responsabilidad y la culpa, derivaciones de la posición depresiva de Klein.

En el juego infantil, el juego del carrito de Freud y el espacio transicional de Winnicott, se generan los modelos que permiten comprender la creación del doble y la barrera antiestímulo mental, así como las acciones propias de espacios que se dotan de claridad, confianza y generosidad.

A Freud le preocupaba la compulsión de repetición, definida como pulsión de muerte y que, sin embargo, es constante en el juego infantil. Diríamos que hay compulsión de repetición clara o con más contenido de pulsión de vida, que liga y causa placer, y compulsión de repetición, ominosa, con más contenido de pulsión de muerte.

Freud en **Más allá del principio del placer**, además de la necesidad de control de la acción, del hecho nuevo o del trauma, la repetición tiene un carácter simbólico que liga.

- Significados cognitivos, percepciones alrededor de la catástrofe que se incorporan en las redes y asociaciones de representaciones.

- Significados emocionales de placer, no puramente por la repetición y la acción motora y luego mental, sino por la capacidad de transformar la excitación en angustia, que se pueda unir y matizar el afecto al objeto por mediación de la acción, y finalmente el símbolo se conecta a la cadena de representaciones.

La angustia ligada, como significado emocional, tramitada y contenida en las asociaciones de representaciones mentales es causa de placer y satisfacción porque ahora el control es interno y se puede ejercer, según las acciones adecuadas psíquicas, de las funciones yóicas de memoria, atención e indagación.

Con la creación del doble, como forma cognitiva, perceptiva, en la cual se va a dar la acción, como el juego del niño, se posibilitará la tramitación de afectos y la elaboración

de traumas, el primero, el más común y el que generará continuas repeticiones en contacto con la realidad, será la ausencia del objeto de amor, cuando previamente se ha dado la experiencia de satisfacción. Cuando el trauma es externo o se vive así, violento e irreplicable, el yo asume la tarea de repetirlo, simbolizándolo en los sueños, en los juegos infantiles, en la fantasía, para dotarlo de angustia y que de inconsciente que arrasa al yo (en el sentido que es atemporal y se ha comportado como un significado inconsciente que ha saltado la represión, barrera antiestímulo mental) se convierta en un hecho elaborado en proceso secundario, organizado en el tiempo y el espacio, prevenible, planificable y esperable.

Cualquier actividad mental tiene la particularidad de la repetición que busca saturar los significados del concepto. Freud concluye que nada de esto contradice el principio de placer. La repetición tiene como uno de los objetivos el reencuentro con la identidad de percepción y cumple una función, la de integrar las sensaciones afecto y percepción sensorial, a las redes de representación para que se constituya una memoria capaz de guardar el hecho en el preconscious.

La compulsión de repetición forma redes de investiduras ligadas, barreras de elementos Alfa, preconscious o campos conceptuales simbólicos, que son como superficies mentales, barreras antiestímulos psíquicas que sean factible de contener la angustia, que sean conocidas por el yo y reproducidas (capacidad de tener memoria y prestar atención a los significados internos y externos para prevenir y cumplir con una acción adecuada, que es trabajo mental, se crea la ansiedad expectante que nos previene del trauma o de la nueva experiencia emocional).

Cuando el niño puede transformar una experiencia nueva en juego, puede repetir y estar, elaborando significados internos y externos, dotándose de posibilidades y de confianza, de capacidad de poder elaborar y de sustituir el objeto por otros, ampliando su red simbólica.

Las redes simbólicas sociales tienen la particularidad, a diferencia del simbolismo individual, de regirse con las leyes lógicas y causales del principio de realidad y, por tanto, dotan de identidad funcional al yo.

Cuando la acción externa es interna, es más mental y tiene representación. El juego se ha convertido en sueño o fantasía. En todo caso tiene la misión de ligar e incorporar nuevas fuentes de excitación, conteniéndolas e integrándolas conforme el modelo de investiduras ligadas, es decir, con un objeto. Cuando la acción es más compleja, surge la palabra y la acción se llama verbo. Con el verbo y el simbolismo la acción se desprende de la sensorialidad y se convierte en una posibilidad de relación con un objeto, con lo cual es factible probar, planificar y sustituir al objeto de la necesidad por el objeto del deseo.

Lo que se repite es la identidad de percepción que causó la catástrofe, el terror, y se quiere transformar en cambio catastrófico, angustia capaz de un futuro y que pueda ser ligada y contenida, pero previamente ha sido necesario hacerlo en el espacio mental, con representaciones que se organicen según las exigencias del principio de realidad. La angustia libre se transforma en angustia ligada, las investiduras de objeto se ligan a objetos mentales que permiten tolerar la ausencia. En el duelo, la angustia vuelta libre sobre el yo, se tiene que tramitar por el aparato anímico en angustia ligada, encontrar nuevos objetos mentales o externos sustitutos que produzcan satisfacción. El recuerdo así reproduce acciones mentales y sus consecuencias, uniendo la angustia a la experiencia de satisfacción.

Con el trauma hay un paso previo que transforma el impacto emocional que inundó al yo, en angustia que poder ligar. La angustia ligada a la percepción se puede recordar y se dimensiona en el espacio y el tiempo, en acciones previsibles, pensables por el yo. Con la repetición de la experiencia emocional se puede articular con otras experiencias, tramitar la angustia, controlar la acción y prevenir nuevas catástrofes generando expectativas de futuro que permiten la planificación de la acción.

Un yo atraído a lo social y con las exigencias del principio de realidad se involucra en un trabajo de continua elaboración, agrandando sus capacidades de representación para poder matizar y contener las emociones dentro de asociaciones de representaciones o dentro de una reflexión que contenga la emoción. Las redes simbólicas conceptuales tienen la misión de controlar los niveles de excitación. Hay así una necesidad de recorrer, elaborar o moverse, por categorías mentales cada vez más complejas que permiten la descontextualización o el desprenderse momentáneamente de la identidad de percepción para estar en la identidad del pensamiento, y luego en la acción futura que se cumpla a la vez el principio del placer y el principio de realidad.

Freud aún plantea en **Más allá del principio de placer** (pág. 61, obra citada) que "los procesos no ligados, los procesos primarios, provocan sensaciones mucho más intensas en ambos sentidos (placer y displacer) que los ligados del proceso secundario", y luego "el afán de placer se exterioriza al comienzo de la vida anímica con mayor intensidad que más tarde, pero no tan irrestrictamente: se ve forzado a admitir frecuentes rupturas. En épocas de mayor madurez, el imperio del principio de placer está mucho más asegurado, pero él mismo no ha podido sustraerse al domeñamiento más que las otras pulsiones". En realidad no sólo corresponde a las etapas infantiles, impregnadas del principio de placer que en la educación del principio de realidad se transforma en proceso secundario, sino que corresponde un modelo psicopatológico de las personalidades psicóticas o límites, así como las actuales organizaciones psicósomáticas de moda. Efectivamente, una deficiencia en la tramitación de la excitación implica procesos no ligados o limitaciones de la reflexión ligada a emoción, que en la observación clínica determina pacientes con exceso de pasión o de inhibición de la emoción y la acción.

Se podría decir también que en el proceso secundario hay el mismo monto de placer y displacer que en el proceso primario, pero ha cambiado la cualidad, como dice Freud; el principio de placer está más asegurado en el proceso secundario, pero es más tenue, pierde en intensidad y gana en matizarse a través de las lógicas de la representación que tiene en cuenta el principio de realidad a través de las organizaciones que se articulan en el espacio y el tiempo, es decir, en las narraciones y asociaciones de representaciones.

El proceso secundario, basado en la acomodación en el principio de realidad, tiene en cuenta la causalidad física y emocional, trayendo como consecuencia una funcionalidad del yo que se rige por lógicas previsibles en el ámbito individual, sentido común en singular, y en el ámbito social sentido común en plural.

En el proceso secundario, el sentido común narcisista individual queda preservado, es la invarianza de las sucesivas categorías mentales en evolución que finalmente consiguen un pensar sobre el pensar, es decir, darse cuenta del propio funcionamiento de las propias representaciones y las leyes con que se rigen.

El sentido común narcisista social también queda preservado, y es la invarianza de las sucesivas secuencias de representaciones que tienen en cuenta las lógicas de la cultura a la que se pertenece, causalidades expresadas en forma lineal que permiten ejercer las funciones admitidas en el grupo, como las asimetrías del Edipo, y que dotan de acciones

específicas que permiten la elaboración y el trabajo mental: constitución de un aparato anímico capaz de tener un sentimiento de identidad individual y grupal, así como de tramitar los nuevos estímulos, incorporándolos a la experiencia emocional representada y secuenciada.

Finalmente, con las representaciones mentales y con la capacidad funcional de elaborar, podemos reflexionar, nos entretenemos en representaciones palabras o en crear símbolos significados por palabras que matizan las emociones, un monto de placer y displacer que cambia de intensidad, es más tenue, aunque existe la misma cantidad que en el proceso primario.

Algo parecido pasa con el pensar en imágenes, más cerca de la representación cosa, donde sube el tono emocional, pero se puede imaginar y fantasear, se puede soñar, entonces, aún existe el proceso secundario que intenta acomodarse al principio de realidad y, por tanto, regirse por secuencias lógicas donde claramente falla la función de la acción que se atribuye al objeto de la pasión, el doble, que manifiesta e interpreta la emoción de una relación de necesidad y de satisfacción. Con la palabra, los sueños y las acciones de los dobles, los significados emocionales pueden ser contrastados con la realidad, permitiendo intercambios entre el mundo exterior e interior, así como llevando el afecto a representaciones palabras que contienen una causalidad emocional; hay consecuencias en la acción y efectos en el mundo interior del sujeto y del objeto.

Con el doble así, conquistamos espacios, creando objetos subjetivos y objetos objetivos, como pensaba Winnicott. Con la acción específica del sujeto se conquista un objeto como doble, que reproduce la acción, la repite y es eco, primero en el ámbito perceptivo y luego en la acción que permite una relación que reproduce el mismo movimiento. Cuando el sujeto y el doble se diferencian progresivamente y se toleran pequeñas diferencias en la repetición y reproducción de la acción, sólo cabe planificar en la mente la acción que en el exterior, en el espacio transicional, será juego. La memoria del doble, entonces, no es sólo percepción, función de guardar y almacenar, es acción que crea historia, es la creación de objetos subjetivos que se corresponden con objetos objetivos que permiten la memoria funcional, es decir, prestar atención al mundo interno, y desde allí mirar el mundo exterior e indagar nuevos objetos que serán objetos de deseo, objetos sustitutos del objeto doble, el objeto de la pasión.

Con la acción determinada, individual, en conjunción con el sentido común narcisista, se conquista un doble, y con la tolerancia de la frustración de la percepción de la diferencia, hay apropiación de sus significados, que cada vez expresan más autonomía personal del sujeto y del objeto.

Cuando el doble es reconocido y es controlado, se puede utilizar como instrumento para nuevas acciones y nuevos reconocimientos, se hace herramienta, distinto del símbolo. Nace el objeto transicional, que quiere elaborar la emoción y crear un espacio entre el sujeto y el objeto. Este objeto, tal como lo definió Winnicott, la mamá, luego será simbolizado por el objeto transicional y por nuevos objetos de la relación. Se da la paradoja que el objeto transicional que en parte simboliza al objeto de la pasión, sirve para significar nuevos objetos, símbolos subjetivos, hasta que se creen sustitutos y el objeto de la pasión sea también objeto del deseo.

Los dobles llenan espacios y expanden la identidad en el tiempo, al repetir la acción. La acción, a diferencia de la percepción, requiere de intersectar espacio y tiempo, tolerar el contexto y que el movimiento progresivamente sea conocido y no sea solamente pura descarga. Pablo, un paciente de 15 años, hiperactivo, ha bajado sus niveles de excitación

después de dos años de tratamiento, ahora llena de firmas, folio y carpeta, como marcas que registran una posesión territorial ante la presencia de objetos que no son dobles buenos y son persecutorios, el objeto desconocido queda excluido. La descarga motora se ha sustituido por objetos símbolos individuales, que se almacenan, ocupan espacios. Posesiones en la memoria y el espacio físico, sin historia y sin asociaciones de representaciones. Puede dibujar pequeños objetos y llenar folios, sin historia y sin asociaciones de representaciones. Puede dibujar pequeños objetos y llenar folios, un reloj, el tiempo estático; una cerradura, el espacio limitado y controlado. El problema de muchos niños hiperactivos es que controlan la acción descarga y se robotizan en la percepción de la existencia del espacio y el tiempo, sin llegar a acciones matizadas y conscientes, capaces de convertirse en reflexión, es decir, en verbos dentro de representaciones, palabras que contienen consecuencias depresivas, efectos emocionales con daño o placer en el otro. Pablo así no puede ejercer acciones edípicas, acciones pensadas en uso de instrumentos para operar con la intención de indagar en la aceptación de la existencia de otros objetos con vida propia, sustitutos del objeto de pasión. Objetos de deseo que no calman completamente la necesidad ni cubren la satisfacción. Las firmas de Pablo y sus dibujos estáticos no se pueden considerar objetos transicionales capaces aún de recorrer espacios y calmar la espera en el tiempo. Dicho de otra manera, no es capaz de hacer aún una secuencia: sujeto, doble como instrumento u objeto transicional, doble como objeto de pasión, con la expectativa de reconocer objetos con acciones propias y, por tanto, aceptar el Edipo, el fallo y la castración.

Los niños hiperactivos, que sufren de manía, son como autistas de la sensación dinámica, perversos y solitarios del movimiento. Otro niño de seis años hiperactivo, finalmente, intenta contenerse haciéndose una estructura, con tiza se pinta y se embadurna, es un payaso, divierte y tiene amigos, finalmente dibuja un perro que tira tiros por todos lados, se pervierte, transgrede, me llena de polvo, quiere que viva la rabia, la invasión.

Una viñeta que corresponde a una alumna de 5 años de una escuela infantil, objeto de investigación. Recibe tratamiento logopédico y reeducación en el aula de Educación Especial. Se escolarizó a los tres años, no hablaba, babeaba, se perdía en el espacio y no tenía noticias de aspectos temporales, tenía muchas dificultades para fijar la mirada unos instantes. Sólo respondía si se le cogía de la mano y se dejaba llevar, a veces tenía ataques de rabia sin ningún motivo aparente. No tenía miedo al extraño, deambulaba sola o con alguien no reconocido. No tenía sentimientos manifiestos ni sentía pertenencia al aula o apego a la maestra o cualquier niño. Mejoró progresivamente a lo largo de dos años, hasta que coincidió un ambiente escolar más propicio y unos instrumentos más adecuados: el doble como instrumento que capacita para la relación cognitiva y emocional. En el tercer curso, de la escuela infantil, los logros han sido muy importantes.

Carmen, como muchos otros niños en el mundo educativo, es diagnosticada desde lo cognitivo. Son niños deficientes mentales sin signos de personalidad que se pueda tratar. Como otros alumnos, llevan la etiqueta de retraso psicomotriz, atrofia cortical, encefalopatía o afasia. Desde nuestra perspectiva, desde el pensar, consideramos a Carmen encerrada en lo sensorial autista y se le trabajan aspectos conceptuales básicos con un aprendizaje desde la propia alumna. Se trabaja el espacio y el tiempo, se construye con fotos su historia, que ella no reconoce y rompe; al final, ante la insistencia, se llena de terror. Se juega libremente con ella.

En el curso 1997-1998, tenemos construida una metodología sencilla que aplicamos con cierta coherencia. Consiste en construir en estos alumnos la figura del doble, para

ello, jugamos a repetir los signos sensorio-perceptivos y los movimientos estereotipados. Progresivamente, se constituyen relaciones significativas y mayores diferencias en forma de juegos cada vez más diversos, hasta que surge la palabra como representación y luego la narración.

Hace aproximadamente 4 meses que el juego de Carmen es libre y se sigue su significado. Ha pasado de dejar caer objetos o poner dentro y fuera de recipientes, jugar al escondite y simbolizar clasificaciones y seriaciones cada vez más complejas. En la clasificación, sí la acción era inespecífica, como poner sin tener en cuenta el tamaño o la propiedad, ahora puede y esconde, teniendo en cuenta la relación de inclusión que no es recíproca como el juego de las piscinas, el dormir o el esconder en el armario con un objeto transicional claro, una muñeca. En la seriación juega al tren y finalmente pone orden, haciendo intercambios donde claramente hay un perseguido y un perseguidor que calma la excitación y de manera más secundaria que el pillar, donde hay exceso en la intensidad de la excitación.

El doble cada vez está más diferenciado, es decir, es reconocido y a la vez es utilizado como instrumento y como símbolo. Progresivamente deja de ser doble y aparece el tres: sujeto, acción como verbo u objeto transicional que realiza un movimiento y objeto.

En el quinto mes deja de jugar a relatos anteriores y puede expresar más claramente afectos, introduciendo nuevos juegos. Se enfrenta a la posición esquizoparanoide de Klein y a la posición depresiva. Organiza un juego con la logopeda que tiene la muñeca, objeto transicional, y es mala, hace que la castigue como se hace en el aula, en la silla del silencio o del pensar (sobre las consecuencias de las acciones) que ella aún no comprende. Carmen quiere ser como los demás niños e ir a la silla del silencio, ella lo hace sin motivo y disfruta. Mientras ella se queda con la muñeca, que es buena. Es la primera vez que ha introducido en el juego las palabras buena y mala. A la muñeca buena hay que aplaudirla. Sobre el castigo y el premio hace lo mismo en el juego de caerse de la escalera, que confunde con daño cuando el motivo de la profesora era cogerse de la barandilla para que no se perdiese y siguiese la fila, tuviese un plan en la acción que se prolongase en el tiempo.

En los juegos actuales hay una función simbólica que cumplir específica, es el contacto con la realidad social que establece relaciones con objetos con funciones determinadas y que permiten acciones educativas sustitutivas de las familiares. Carmen tiene que ser como los otros niños, tiene que lograr la misma realidad social e incorporarse al sentido común narcisista social, que aquí consiste en cumplir lo dicho por la maestra o hay que ir castigado a la silla del silencio. Esto requiere poseer significados que le son ajenos, que son enseñados, signos perceptivos que hay que hacer sobre ellos, experiencia emocional con dobles internos como el Superyó.

Con el juego Carmen elabora el duelo de su narcisismo individual, incorporando la ley del otro y el terror se convierte en previsible, en angustia. Crea el objeto bueno y malo que le permite clasificaciones cualitativas según las consecuencias de las acciones y, por tanto, del logro de la responsabilidad social.

Siguiendo a Freud, crea angustia que le previene del trauma sin tener que recurrir al terror y al regreso del aislamiento autista. Puede reparar y ligar la excitación a las representaciones que genera en el juego. Diferencia además entre juego y clase con sus acciones asimétricas e irreversibles.

La compulsión de repetición del juego permite la elaboración mental y la creación de acciones específicas cada vez más mentales, es decir, más abstractas, con un desprendimiento del contexto inmediato. Puede reelaborar lo que le sucede, controlarlo y resignificarlo, transformando el terror en angustia y luego en ansiedad.

La niña genera juegos cada vez más complejos; los juegos antiguos continúan, otros desaparecen, otros se transforman, a otros se vuelve en regresión. El original proceder autista de babear, ahora se ha convertido en una acción específica de tomar posesión sensorial de nuevos espacios y convertidos en primer lugar en dobles, en iguales, luego ya habrá diferenciaciones y, por último, significados distintos que se puedan clasificar y tolerar en dos identidades con acciones diferenciadas. A los cinco meses de establecer recursos metodológicos alrededor del doble, ella ha logrado procesos simbólicos complejos y su habla es clara, sin embargo, cuando empieza aprendizajes y empeños por un objeto que ocupa su actividad mental, vuelve a babear. Estos objetos eran conocidos, pero no eran vividos como propios, no había acción específica sobre ellos. Carmen en ellos se perdía. Ahora es su mesa de trabajo en el aula. Babea su mesa, su estuche, su cartera y desde ahora no querrá que nadie se ocupe de ella, hará acciones repetitivas, se deleitará subiendo y bajando la silla encima de la mesa, dibujando, guardando lapiceros y permitiéndose ser agresiva con los niños que invaden su espacio, aunque antes eran dobles suyos que hacían su ausente acción. Cada vez tiene más autonomía y reconoce la de los demás. Si no tiene su silla, la busca, sabe cuál es la suya, no es una cualquiera.

Este reconocer individual es paralelo al reconocer social, sabe cuál es su silla y el significado de la silla del pensar (o silla del castigo). En el grupo clase juega a sentarse en la silla y a interpretar su significado, pero cuando la tutora la castiga no acepta ser ella la mala, indica hacia otro la culpabilidad, el objeto malo está en otro. Va incorporando un Superyó organizador y progresivamente acepta acciones malas y castigos impuestos por la tutora, aunque a regañadientes, no distintos a otros niños impulsivos o con comportamientos límites. En el recreo se le castiga debajo del tronco de la palmera, sustituto de la silla del pensar, ella accede, pero dura unos minutos, en su mirada desaparece el sentimiento de incorrección y se convierte en maldad, tira mal de ojo hacia la profesora, proyecta el objeto malo y destruye la bondad, hasta que no puede sostener la persecución, se levanta y empieza a jugar. Si pasa un tiempo, se calma su rabia, puede recordar e incluso prestar atención y sentirse mal, es capaz de la posición depresiva, hacer síntesis espaciales y temporales, así como trabajar con las funciones mentales de la memoria, la tención y la indagación.

Respecto a las secuencias, componente elaborado de la compulsión de repetición, juega a las escaleras que realiza con múltiples objetos y hace subir y bajar a muñecos, los hace caer y ver las consecuencias, los hace caminar matizando la acción en el tiempo y cambiando la impulsividad por un cambio cualitativo, ahora se sube deprisa o despacio, dándose cuenta de los escalones y la barandilla, de las percepciones propias de los objetos.

Las escaleras habían sido un lugar no solamente peligroso, sino donde Carmen se perdía, no sabía el objetivo de la acción, no podía unir el recreo con su clase, en ellas jugaba al escondite y al encuentro, no conseguía hacer filas, no se reconocía en el grupo, era un tránsito desconocido. Se le hicieron verbalizaciones de las percepciones y de las acciones, mientras se le acompañaba cogida de la mano, luego las introdujo en los juegos libres con las especialidades logopedas y profesora de educación especial.

Con los juegos de escalera se permitió controlar la acción y la excitación, pudo interiorizar la acción y, por tanto, recordar los espacios que unía, pero además:

- Consiguió conceptos temporales como despacio, esperar o lentamente.
- Conceptos del esquema corporal como el funcionamiento de las articulaciones, el reconocimiento de las sensopercepciones, el ritmo del movimiento, lo que hace primero y después, saltar.
- Hace clasificaciones por las acciones en objetos buenos y objetos malos: muñeco que corre deprisa y se cae o es pequeño, y muñeco mayor que va despacio.
- Es capaz de reparación. El muñeco malo que se cae se hace sangre o pupa y lo cura.

En la clasificación, ha pasado del juego de las piscinas, donde se entra o sale, la relación inclusiva de pertenencia es irreversible, pero no se tiene en cuenta de manera fina los tamaños, al juego de la canasta. Ahora puede comparar y ver las consecuencias de la propia acción, puede además competir en el ámbito social y organizar la actividad según los logros alcanzados. Es una clasificación donde interviene ya necesariamente la seriación y se ordena el juego de los participantes.

Con el juego de la canasta, el resultado depende de la habilidad y, por tanto, de la repetición, del conocimiento que se tiene de la propia acción que tiene en cuenta múltiples factores personales y ambientales, como el espacio, la fuerza o el tiempo.

El tirar cosas dentro de la piscina se ha convertido en un tirar especializado, ahora el objeto instrumento finalmente es el apropiado: la pelota. El fin no es sólo la clasificación y el reconocimiento de la pertenencia, sino la rivalidad y la competencia social. Carmen habla de "ahora yo", "ahora tú", "primero" y "segundo", compara con "tú has acertado", "yo no" o "yo sí", "más bien o más mal", "más cerca o más lejos".

Con el juego de la canasta se acepta que las profesionales de la educación tengan cada vez más vida propia como dobles, con la expectativa que finalmente dejen de serlo, sean autónomos, se despidan al finalizar las sesiones y el curso, y haya despedida y dolor. Se entristece, la niña, al final de la sesión, y quiere saber cuándo jugarán, dónde estarán estos profesores o qué harán mientras tanto. El tirar, como mecanismo de proyección, finalmente es más especializado y menos indiscriminado o masivo, ahora es sólo la pelota y se tiene en cuenta al objeto de la relación, las propias posibilidades de la acción, el espacio y el tiempo. El tirar, como mecanismo mental, cada vez representa más un colocar aspectos suyos de manera controlada y confiada, que representa la tolerancia de las limitaciones que tiene en el juego. Para ello también ha sido importante que los profesionales de la educación comprendiesen el significado de la experiencia emocional del juego y funcionasen como continentes "suficientemente adecuados", esto implica apoyarlos para que ejerzan la función de "reveri" de Bion y den significados perceptivos, matizando la emoción y tolerando que se coloquen aspectos dentro de ellos sin saber objetivamente sobre la experiencia emocional que se está viviendo.

Junto con los juegos del doble, las representaciones mentales de Carmen se han ido aclarando y no solamente las verbales. El doble tiene relación con las propias creaciones y en ese sentido con la analidad. Las heces, productos del interior que llenan y dan significado al exterior, luego son representadas como redondeles gráficos que manifiestan un doble no idéntico, secuenciadas y utilizadas como palabras que designan objetos. Actualmente se han convertido en palabras que tienen letras y puede escribir su nombre, introduciendo progresivas diferenciaciones.

Cabe concluir algunas hipótesis:

- El doble es la creación de un igual que permite la relación simétrica y la salida del autismo.

- El doble introduce en un afuera que luego será mental, llena de sensación y de imaginación, permite la expresión de la emoción y la salida del terror sin nombre.

- De un doble idéntico se pasa a un doble que no es igual, por tanto, a la diferenciación y a la autonomía definida por las percepciones y acciones específicas. Con el doble distinto se puede hacer la proyección como acción mental, así como la diferenciación del objeto bueno y malo que ya no es pura ausencia.

- Con el doble se van introduciendo las funciones mentales de clasificación y seriación, creando la capacidad yoica social de la memoria, la atención y la indagación.

- El doble distinto, ominoso, tiene un carácter ambiguo que permite atribuir diferentes sentidos, pero sobre todo contiene afectos no matizados o de pasión. Lo contrario o la regresión, es el doble idéntico con acciones y asociaciones que en la clínica se vive como aburrimiento, hastío, sopor, cansancio, suciedad o confusión. En todo caso, la acción y la percepción tienden a la repetición y a la monotonía.

- No hay diferenciación clara entre lo real y lo imaginario, entre el mundo interno y externo, entre la conciencia y el inconsciente, entre la causa y el efecto. Hay clasificación, pero no hay relación de pertenencia, hay seriación, pero no hay orden.

- No hay lógica que se base en el principio de realidad, por tanto, no se crean símbolos que tengan en cuenta las organizaciones del espacio y el tiempo, las relaciones son, pues, de pertenencia inclusivas, pero mutuamente recíprocas y las secuencias reversibles.

- El doble se separa y se hace poco a poco independiente cuando se le reconoce libertad y vida propia, es decir, con forma y acción determinada.

- Cuando el doble es distinto, es que tiene una percepción y una acción específica con lo que se accede al Edipo temprano, se permite la rivalidad y el control del objeto. El tres sería la invarianza entre los dobles, registrándose los aspectos excluidos o negativos, que pueden ser otro objeto o Edipo clásico. Con la rivalidad, la acción es potencia o capacidad de satisfacción y la percepción es significativa de la identidad sexual.

- Se accede a la capacidad de simbolización, primero por imágenes y luego por símbolos verbales.

- Con la relación del doble se crea otro espacio mayor que contiene la acción, también se significa el contexto y se instrumentalizan objetos como medios de investigación y de modular la atención. El doble instrumentalizado como herramienta permite acciones que exploran el ambiente y permiten nuevas capacitaciones que dirigen la atención y el proyecto investigador. Cuando la acción es narrada, se registra como historia y es factible de ser memorizada como secuencia, en la cual se percibe la causa y el efecto.

- El doble como instrumento permite distinguir la relación entre los padres como partes sexuales que cumplen una función, más que una fusión. Se dan placer, satisfacción y se acerca la conciencia a los padres reales.

- El afuera como doble tiene un componente psíquico que permite el desarrollo del pensar cada vez más complejo. El doble así interno o externo son fantasmas o imágenes del afecto y permiten con la acción, la diferenciación y el contacto con el objeto real. La

acción con el doble es de apego y declinamos no como verbos que discriminan funciones, espacio y tiempo, sino afectos de amor u odio, impulsos de vida o muerte.

RESUMEN

El artículo trata sobre el tratamiento de alumnos autistas y psicóticos dentro de Centros Educativos, con metodologías y procesos que toman en consideración la figura del doble.

Estos alumnos, normalmente diagnosticados como retrasos mentales o afásicos, no evolucionan en su integración.

En el servicio psicopedagógico y en un seminario donde intervienen psicólogos con formación psicoanalítica, se intenta formular propuestas e hipótesis de trabajo para sus procesos de aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA

- AJURIAGUERRA, J. DE (1979): **Manual de psiquiatría infantil**, Toray-Masson, S.A. Barcelona.
- AULAGNER, P. (1984): **El aprendiz de historiador y el maestro brujo**, Amorrortu Editores, Buenos Aires.
- BATESON (1985): **Ecología de la mente**, Carlos Lohle, Buenos Aires.
- BELTTELHEIM, B. (1987): **Psicoanálisis de los cuentos de hadas**, Crítica, Barcelona.
- BION, W. R. (1968): **Transformaciones**, Paidós, Buenos Aires.
- (1984): **Volviendo a pensar**, Paidós, Barcelona.
 - (1984): **Aprendiendo de la experiencia**, Paidós, Barcelona.
 - (1982): **La tabla y la cesura**, Gedisa, Buenos Aires.
 - (1980): **Elementos del psicoanálisis**, Paidós, Buenos Aires.
 - (1978): **Seminarios de psicoanálisis**, Paidós, Buenos Aires.
 - (1985): **Experiencias en grupo**, Paidós, Barcelona.
- BRONKART (1980): **Teorías del lenguaje**, Herder, Barcelona.
- BRUNNER (1988): **Desarrollo cognitivo y educación**, Morata, Madrid.
- CASTORIADIS-AULAGNIER, P. (1975): **La violencia de la interpretación**, Amorrortu Editores, Buenos Aires.
- COLL, C. (1991): **Psicología y curriculum**, Paidós, Barcelona.
- DOLTO, F. (1979): **Psicoanálisis y pediatría**, Siglo XXI, Madrid.
- ETCHEGOYEN (1986): **Los fundamentos de la técnica psicoanalítica**, Buenos Aires.
- FENICHEL (1982): **Teoría psicoanalítica de las neurosis**, Paidós, Barcelona.
- FREUD, S. (1972): **Obras completas**, Nueva Visión, Madrid.
- GARCIA, N. (1986): **Quiero aprender: dame una oportunidad**, Gedisa, Barcelona.
- GERVILLA, A. (1984): **La creatividad en el aula. Innovare**, Málaga.
- GRINBERG, L. (1980): **Identidad y cambio**, Paidós, Barcelona.
- (1972): **Introducción a las ideas de Bion**, Nueva Visión, Buenos Aires
- GUILFORD (1983) **Creatividad y educación**, Paidós, Barcelona
- GUILLEM, P; LOREN J.A. (1984): **Del diván al círculo**, tecnicpublicaciones, Madrid
- JUÁREZ, A.; MONFORT, M (1987): **El niño que habla**, CEPE
- KEPHART (1978): **El alumno retrasado**, Universal Miracle, Barcelona.
- KLEIN (1980): **Obras completas**, Paidós, Buenos Aires.
- KREISLER; FAIN, SOLULE (1974): **El niño y su cuerpo**, Amorrortu Editores, Buenos Aires.
- LAPLANCHE (1980): **Castración-simbolización**, Amorrortu Editores, Buenos Aires.
- (1980): **La angustia**, Amorrortu Editores, Buenos Aires.

- LAPLANCHE; PANTALIS (1981): **Diccionario de Psicoanálisis**, Labor, Barcelona.
- LEAL, A. (1987): **Construcciones de sistemas simbólicos**. La lengua escrita como creación, Gedisa, Barcelona
- LIBERMAN, D. (1978): **Comunicación y Psicoanálisis**, Alex Editores, Buenos Aires.
- (1976): **Lingüística. Interacción comunitaria y proceso psicoanalítico**, Nueva Visión, Buenos Aires.
- MANNONI, M. (1979): **La educación imposible**, Siglo XXI, México.
- (1982): **El niño retardado y su madre**, Paidós, Barcelona.
 - (1981): **La primera entrevista con el Psicoanálisis**, Gedisa, Barcelona.
- MELTZER (1984): **Vida onírica**, Tecnicopublicaciones, Madrid.
- PAIN, S. (1978): **Diagnóstico y tratamiento**, Nueva Visión, Buenos Aires.
- (1975): **Psicopedagogía operativa**, Nueva Visión, Buenos Aires.
- PALAZZOLI, S. (1985): **El mago sin magia**, Paidós, Buenos Aires.
- (1988): **Al frente de la organización**, Paidós, Buenos Aires.
- PAZ, J. R. (1979): **Psicopatología**, Nueva Visión, Buenos Aires.
- PI, V. (1995): **Adaptaciones curriculares**, Promolibro, Valencia.
- (1998): **Una nueva didáctica del grafismo**, Promolibro, Valencia.
 - (1992): **Bases psicopedagógicas para un proyecto educativo. El departamento de orientación**, Promolibro, Valencia.
- PI, V.; PLA, M^a D. (1991): **Recursos metodológicos en el área del lenguaje: análisis gramaticales**, Marfil, Alcoy.
- (1989): **Taller del cómic**, Nau Llibres, Valencia.
 - (1989): **Fichas del taller del cómic**, Nau Llibres, Valencia.
 - (1991): **Recursos metodológicos en el área del lenguaje: juegos gramaticales**, Marfil, Alcoy.
 - (1988): **Mom/1: Grafismo a partir de cuatro años**, Promolibro, Valencia.
 - (1988): **Mom/2: Grafismo a partir de cuatro años**, Promolibro, Valencia.
 - (1989): **Mom/3: Grafismo a partir de cuatro años**, Promolibro, Valencia.
 - (1989): **Mom/4: Grafismo a partir de cuatro años**, Promolibro, Valencia.