

Asociación Psicoanalítica Argentina
Departamento de Niños y Adolescentes “Arminda Aberastury”
Jornada 2019
“Clínica con Niños y Adolescentes: Fronteras en expansión
buscando horizontes posibles”

Título del trabajo: “Nuevas tecnologías ¿nuevas subjetividades?”

Autoras: Lic. María Mercedes Díaz, Lic. Natalia Mendonça, Lic. Laura Ramos

GRUPO PSICOANALÍTICO DEL OESTE

Eje temático: Incidencia de las nuevas tecnologías en la Constitución de la Subjetividad

Resumen:

La intención del trabajo será conceptualizar e interrogar la influencia de las nuevas tecnologías en la constitución psíquica. Trabajaremos el impacto de las mismas en la primera infancia. A partir de vídeos de bebés interactuando con los nuevos dispositivos nos preguntamos: ¿El celular es el espejo virtual? ¿Cuáles son las posibles consecuencias de esta forma de relacionarse? ¿Median los adultos entre los niños y las pantallas? Las nuevas tecnologías traen cambios en las nociones de tiempo y espacio. En las pantallas estas categorías cobran otras dimensiones cercanas a la metáfora que propone Bauman (2003) de liquidez. Si las nociones de tiempo y espacio se ven alteradas ¿cómo se irá constituyendo el yo, el proceso secundario? No podremos saber cuales son las consecuencias constitutivas ya que es una generación que aún está en dicho proceso. Nuestra tarea será observar e investigar los procesos a advenir.

Nuevas tecnologías ¿nuevas subjetividades?

Cuando pensamos en las nuevas tecnologías, pensamos en todos aquellos elementos que hoy nos rodean en la vida cotidiana. Según la Real Academia Española, **tecnología** es el conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico; la tecnología puede ser un celular, una computadora, pero también en algún momento fue la máquina de escribir y hasta la imprenta. Ante aquellos avances tecnológicos también se dio un salto cultural y social.

Siguiendo a Silvia Bleichmar (1999) pensamos que la constitución del psiquismo está dada por variables cuya permanencia trascienden ciertos modelos sociales e históricos, y que pueden ser cercadas en el campo específico conceptual de pertenencia. La producción de subjetividad, por su parte, incluye todos aquellos aspectos que hacen a la construcción social del sujeto, en términos de producción y reproducción ideológica y de articulación con las variables sociales que lo inscriben en un tiempo y espacio particulares desde el punto de vista de la historia política. Por lo tanto, lo histórico, lo social, lo político hacen parte fundamental de la organización psíquica desde el comienzo.

Hoy, convivimos con las pantallas táctiles, donde se presentan ciertos cambios que alteran, no solo la forma de vincularnos socialmente, sino también ciertas cuestiones culturales establecidas. Como por ejemplo los conceptos que hemos adquirido de tiempo y espacio. El tiempo es una magnitud física con la que medimos la duración o separación de acontecimientos. En las pantallas el tiempo es continuo, simultáneo, sin fin, sin tiempo de espera, inmediato, sin desconexión. No es lo mismo el tiempo de pasar una hoja tras otra que el multitasking. En las pantallas las distancias quedan abolidas, así como también la forma en que el cuerpo entra en juego en ese espacio. Lo público y lo privado cobra otro sentido, lo más privado puede cobrar estado público en cualquier momento. Y lo verdaderamente privado es aquello que no cobra acceso a la pantalla o a la posibilidad de ser compartido.

En las pantallas el tiempo y el espacio parecen cercanos a la metáfora de la liquidez que propone Bauman (2003). Los líquidos no conservan su forma, no se

fijan al espacio ni se atan al tiempo. Fluyen, salpican, gotean. Están dispuestos a cambiar. En los tiempos sólidos se podía predecir y pronosticar; en los tiempos actuales lo imprevisto y lo efímero cobran protagonismo

Siguiendo las ideas del filósofo Schopenhauer, Freud dice; *“La imagen del mundo nace en nosotros porque nuestro intelecto moldea las impresiones que le vienen desde fuera en las formas del tiempo, del espacio y la causalidad”* (Freud, 1900, pp 61). Si dichas categorías tienen un registro distinto desde el principio de realidad en las pantallas ¿se verán alteradas en la realidad psíquica?. Estas categorías con características distintas a las preestablecidas o conocidas por los adultos ¿generarán cambios en el proceso secundario de los niños que se encuentran en pleno proceso de constitución psíquica?

Nos vamos a detener a observar y reflexionar acerca de la incidencia de las pantallas táctiles. Dicha tecnología cobra masividad a partir del año 2010. Por lo tanto, los niños que han crecido con las pantallas como parte de su cotidianidad, hoy son menores a los 10 años. Si pensamos que la constitución del psiquismo llega a su culminación al terminar la adolescencia, estamos lejos de encontrarnos con la posibilidad de dar aseveraciones sobre dicha incidencia. Tendremos que esperar unos cuantos años más, hasta que los niños de esta nueva generación (generación T o *alfa*) lleguen a jóvenes. Son sujetos en constitución, pero nos aventuramos a pensar en ciertos observables que hoy ya se presentan, convocando nuestra atención y obligándonos a la reflexión.

Las pantallas hoy ofrecen la posibilidad de interactuar y de encontrar(se) sin grandes esfuerzos. No es necesario abandonar demasiada libido narcisista para estar conectado. Hoy las pantallas, ¿son el espejo virtual?

A lo largo de la historia y en distintas civilizaciones se comprueba la importancia que tiene para el ser humano encontrar su reflejo sobre una superficie. Esto lo cautiva, puede asustarlo y hasta fascinarlo. Verse ha sido y es aún, una escena repetida. Para que un niño pueda asumir esa imagen como propia, es necesario que un otro con un deseo particular hacia ese niño pueda brindar los soportes necesarios para que sea posible la asunción de esa imagen unificada. Allí se sientan los inicios de la constitución de un sujeto deseante.

Mirarse en un espejo y reconocerse no es producto de la tecnología pero las pantallas pueden ser usadas como espejos, aún sin un otro que sostenga. Pensamos el caso del bebé que se mira en la pantalla de un celular y la imagen de su rostro se transforma. Claramente eso lo asusta como se ve en el video. Pero nos preguntamos ¿la confunde con su imagen o la entiende como ajena? ¿La angustia queda asociada a la deformación de su imagen o de una imagen no integrada, desfigurada? La asunción de la imagen tiene un primer momento donde esta le resulta ajena al niño, el nombrarse en tercera persona es un signo de ello. En estos casos no hablamos de patología necesariamente, porque son momentos de la constitución de su imagen y sabemos que este proceso posibilitará los siguientes movimientos constitutivos. Si la imagen que se ofrece al niño, entre otras, es un rostro deformado ¿qué efectos puede provocar en la constitución de su psiquismo? ¿Quedará algún tipo de inscripción de aquellos encuentros con esa imagen monstruosa?

¿Qué sucede cuando el otro primordial, que debe ofrecerse como espejo y sostén para posibilitar la constitución psíquica y la subjetivación, en vez de hacerse presente entrega una pantalla?

Las imágenes virtuales no son simples ilusiones, por el contrario, pueden ser visitadas, exploradas y hasta modificadas por el usuario. Esta nueva generación no se contenta con ser receptores de imágenes, también ellos interactúan, crean y producen los propios contenidos. A diferencia de la televisión, hoy las pantallas ofrecen otra posibilidad y esa interacción se puede transformar en un juego. Juego que permita el despliegue de lo creativo. Recordamos las ideas de Winnicott (1971) sobre el origen de la creatividad, cuando señala que para que esta se desarrolle es indispensable la presencia de un ambiente suficientemente bueno que sostenga y reconozca en el gesto espontáneo del infante su actividad creadora. Solo así, el juego con las pantallas es una posibilidad.

Los niños buscan esas imágenes en las pantallas, los adultos las ofrecen y dependiendo de la interacción con estos, creemos que puede darse un espacio de juego, o quedar atrapados en una imagen vacía. Si el otro primordial sale de la escena y ofrece la pantalla como un sustituto del sostén que debería proveer, el niño queda capturado en la imagen, imagen de completud, narcisista, o imagen

terrorífica, no integrada. Estos encuentros con las pantallas, ¿reemplazarán las demandas de miradas, anteriormente exigidas únicamente a los adultos?

Aquí nuestras aseveraciones deben verse cuestionadas en tanto ¿estas imágenes facilitan conocer el mundo interno de un niño? o ¿o se trata de los efectos de las imágenes que ha incorporado del ambiente?

Los niños crecen con una pantalla frente a ellos. Hay un “interlocutor” omnipresente. Todos sus actos cotidianos pueden estar siendo filmados, vistos por otros. Son ellos los que les piden a los padres que no les saquen mas fotos o los que colocan una pantalla frente a ellos para filmarse como un “Youtuber”. Parece impensado, para esta generación, tener actos privados, abstraídos de la mirada del otro, aunque el otro no sea un otro humano, detrás de la pantalla, el otro puede presentarse como un ojo que es la cámara, sin que nunca nadie lo vea, pero fue filmado, capturado. Los pares activos-pasivos en relación a la mirada están produciendo posiciones de “mirar-ser visto”, generando un incremento de la excitación a nivel del ojo y su correspondiente pulsión escópica. En “El Yo y el Ello” Freud (1923) considera la mezcla pulsional, unión de los relictos de pulsión de destrucción que es atenuada en este fin por la pulsión de vida en el interior del Yo, que incluyendo al deseo, puede guiar a un entramado de fantasías que posibiliten la vida tanto orgánica como psíquica. En algunos niños, si esta pulsión destructiva no fue atenuada, por fallas del ambiente, nos podríamos encontrar con objetos tecnológicos que tendrán fines a la manera de un autoerotismo, por tal, repetitivo, de descarga inmediata, de impulsividad y de riesgo psíquico. En cambio los niños que en su historia contaron con un otro que lo sostuviera física y emocionalmente cuentan con un despliegue y elecciones de juegos con posibilidades de crear, sin fijeza y no requieren a un otro en la pantalla que cumpla funciones de sostén.

La tecnología entra en el sujeto produciendo efectos y el sujeto también produce efectos en la tecnología. Nada ni nadie sustituye a ese otro prehistórico fundante de lo psíquico pero estas nuevas interacciones tecnológicas nos interrogan sobre las nuevas formas que tomará la subjetividad a corto y largo plazo.

BIBLIOGRAFÍA

- Bleichmar, S. (1999). Entre la producción de subjetividad y la constitución del psiquismo. *Revista Ateneo Psicoanalítico*, 2. Buenos Aires
- Freud, S. (1900). La interpretación de los sueños. Segunda parte. Tomo V. En *Obras completas de Sigmund Freud*. Ed. Amorrortu, Bs. Aires
- Freud, S. (1923). El yo y el ello y otras obras. Tomo XIX En *Obras completas de Sigmund Freud*. Ed. Amorrortu, Bs. Aires
- Fun and Fails (2018, noviembre 16) Funny Baby Playing with Snapchat Filters - Funny Fails Baby Video. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=Aac4JhPhrjc&t=368s>
- Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española* (22.^a ed.). Consultado en <http://www.rae.es/rae.html>
- Winnicott, D. (1972). Realidad y juego. Ed. *Gedisa, Barcelona*.
- Zygmunt Bauman (2000), Modernidad Líquida. Ed. Fondo de cultura económica