

“Las imágenes no lloran: sufrimiento y soledad en la infancia”

Sin duda, la infancia es dramática, en ese periodo vital de la vida se viven y actúan escenas que no dejan de sorprendernos, nos preocupan y alarman. Agustín tiene ocho años, está en el restaurante del club al cual concurre para realizar actividades deportivas. Es un día martes a las 20:30, se encuentra sentado en una mesa, solo, frente a una computadora, mientras otras personas están cenando, conversando y haciendo vida de club. Sin embargo, la única voz que se escucha en el amplio salón es la de Agustín, que parece hipnotizado, extasiado por la pantalla que no deja de mirar. ¿Pero quien mira a quien?

Los ojos, la postura y la actitud de Agustín están consumidos por la imagen. Impávido, parece no registrar al otro ni las cosas que suceden alrededor de él (el llamado de otros niños, la demanda del mozo, el pedido de su madre, etc.). “Entre-tenido” en un espacio entre la imagen y él, permanece fijo cercenado en esa experiencia con la vista siguiendo la imagen electrizada, intensa, veloz y al mismo tiempo estática, encerrada, inmóvil.

Agustín mira en la pantalla videos de Youtube, que se reproducen sin cesar. Por momentos, el cuerpo se ve arrasado por la imagen que parece devorarlo, grita, se le mueven los pies, tiembla, se agita, se acerca y se aleja de la pantalla. Las imágenes son de autos que chocan, tienen accidentes, explotan, se rompen, fragmentan y desarman. El pequeño ensimismado grita: “Uy, uy”, “Por allá, el puente se cae”, “Por ahí no, cuidado boludo, dale...quedó hecho pelota...uy, uy, uy”. No para de gritar, indiferente a cualquier otra cosa. En ese momento, le traen la cena, pero no la quiere, inquieto se aproxima a la pantalla y continúa con las exclamaciones que él mismo coloca a cada imagen que vuelve a repetirse una y otra vez sin pausa.

La experiencia que construye Agustín es intensa, potente, plena de goce, no parece placentera, más bien gozosa. No es una fantasía ficcional, tampoco es la realidad. Es ese espacio que lo mantiene Entre-tenido, donde es absorbido por lo real de la imagen, que lo aspira, lo ata con un hilo invisible y lo mantiene ahí, tieso, pero en movimiento, en el cual se ubica solo. Él y la imagen sin mediación. Desolado, con las imágenes que ininterrumpidamente repiten la misma secuencia y Agustín las mismas palabras y expresiones que lo condicionan a realizar el propio reflejo hasta escindirlo del mundo que lo rodea. Es uno con la pantalla que adquiere “vida” de imagen. ¿Agustín juega con las pantallas?, ¿Él maneja las imágenes o ellas lo capturan a él hasta hacerlo existir como parte de ellas?, ¿Cuál sería el límite, el umbral que le posibilitaría a Agustín a abrirse del encierro imaginario?

Alejandro es un niño de siete años, los padres llegan a la consulta con un diagnóstico de “espectro autista severo”. A lo largo del diagnóstico que he mantenido con él compruebo que en su experiencia no puede jugar, ni ha podido constituir todavía el “universo” representacional. El lenguaje es

extremadamente pobre a nivel verbal y gestual. Realiza acciones fijas y muchas de ellas con objetos que necesita tocar o mover a un ritmo estereotipado. Produce acciones que no devienen experiencias simbólicas, ni de relación con otro. Sin embargo, no deja de llamarme la atención que Alejandro puede pasar horas y horas frente a una tablet, una computadora, un celular o cualquier aparato con pantalla.

Alejandro se las ingenia para encender y abrir las imágenes. Logra entrar a internet pero no juega, busca algunas imágenes y reproduce siempre la misma serie hasta que se cansa y parece buscar otras. Lo atraen siempre los mismos logos o íconos sin mediación ni detención, “entre-tenido” puede estar mucho tiempo, horas y horas en esa posición. Si alguien quiere alejarlo de las pantallas, reacciona violentamente, golpeándose la cabeza, los brazos o desparramándose por el suelo desbordado y desorganizando todo lo que está a su alcance, a través de esa acción que se acompaña con gritos desmedidos. Si en ese instante, se le vuelve a dar la pantalla, automáticamente, se calma, se tranquiliza y estabiliza como si nada hubiera pasado. Sin otro registro, se mantiene fijo, congelado en las mismas imágenes que lo aprisionan, encerrándolo en una “verdadera” relación plena de goce con la imagen que ni relata ni escenifica ninguna historia. Ellas están y lo tienen tomado a Alejandro.

El caso de Alejandro, como el de muchos otros, no deja de interrogarnos acerca de la pregnancia de la imagen en niños que paradójicamente no han podido constituir la imagen corporal. ¿Qué encuentra Alejandro en la reproducción permanente de la imagen?, ¿Por qué busca siempre relacionarse del mismo modo con ellas?, ¿Cómo configura un espacio con las imágenes de la pantalla, del cual no puede ni quiere salir y al mismo tiempo no se detiene, ni fija la mirada en otra cosa?

El único modo que encontraron los padres de Alejandro para colocarle un límite fue esconder todas las pantallas de la casa. ¿Es esta la única posibilidad frente al poder de las imágenes que lo mantienen inmutable en una profunda soledad?

Los padres de Alan, su primer y único hijo de dos años, consultan por presuntos problemas que él presenta: “Casi no habla, está desinteresado por todo, menos por las imágenes de los dibujitos. Cuando yo me voy a trabajar-afirma la madre-me despido y no me saluda, ni se pone a llorar. Al principio, nos pareció muy buenito, pero después nos llamó la atención que parecía no registrarnos, como si lo hacían los compañeros de él cuando los papas se despedían”.

Al relatar la historia de estos primeros dos años de vida, los padres dicen: “Se despierta muy temprano, a las cinco de la mañana, nosotros trabajamos todo el día y no podemos despertarnos en ese horario, entonces se nos ocurrió dejarlo mirando la televisión, que era lo único que lo tranquilizaba y nos dejaba descansar. Él se acostumbró y cuando nos vamos a trabajar, sigue con la empleada mirando la tele hasta las once. Cuando empezó a gatear y se quería

mover, también lo dejábamos en la silla para que mire la pantalla y nos deje dormir. En realidad aclara el padre-nosotros hacíamos eso por comodidad y porque no sabíamos. A los veintiún meses le sacamos la tele y ya no lo dejamos así, desde ese momento hace más cosas, comenzó a agarrar juguetes, está más cariñoso y mimoso. Hasta ese momento, casi no lo podíamos acariciar, no se dejaba, era muy arisco. Ahora ya está mejor, nos registra mucho más, no quiere que nos vayamos a trabajar. Ya nos dijeron que era un TGD o un TEA y por eso vinimos para hacer el diagnóstico. Somos padres primerizos y no sabemos bien que tenemos que hacer”.

Alan pasa horas y horas frente a la pantalla que lo estimula, le habla, canta, llena de luces, se mueve con diferentes colores. Frente a tanta estimulación, el pequeño permanece quieto, ubicado en la silla, sin poder salir. La imagen cumple la función de apaciguarlo, aquietarlo y permitir que sus padres puedan dormir y descansar. ¿Qué experiencia infantil puede producir Alan?, ¿Cómo desprenderse de la imagen cuando está encerrado en ella?, ¿Quién puede poner un límite al encapsulamiento que provocó lo imaginario?. Si la imagen no piensa, ¿se puede pensar solamente en imágenes?...Las imágenes no lloran...

Al sacarle violentamente la pantalla, sin explicación ni porque, que puede hacer Alan sin ese elemento que es parte de él, sin en realidad serlo. ¿Es posible que un niño de dos años solo pueda “relacionarse” con las imágenes de la pantalla?. Solitario, frente a la soledad del movimiento de las imágenes, Alan navega fijado a un estímulo espejo, que no le devuelve su imagen sino otra que nunca alcanza a reflejarlo y sin embargo, lo aliena hasta refractarlo del mundo del otro. Perdido, “entre-tenido” en las imágenes, el universo infantil se rigidiza y empobrece, lejos de cualquier plasticidad y pensamiento diferente.

Agustín, Alejandro y Alan, tres niños frente a las imágenes de las pantallas, ellas son parte de ellos, sin representarlos, los “Entre-tiene” hasta hacerlos existir como apéndice alienado a un estímulo eléctrico, rápido, veloz, lumínico, fractal y fragmentario. Ellos, los niños mencionados y muchos otros que asimilan tanto la imagen hasta llegar a tener un acento o prosodia neutro (al estilo centroamericano), propio de los dibujos animados, series o films para niños, no pueden pensar más que en imágenes que por supuesto no piensan, no lloran, ni donan y tampoco se emocionan, pues siempre están donde están, sin contemplación alguna.

Pensar para el mundo infantil, implica perder el cuerpo, exiliarse de él, no hay pensamiento sin pérdida de ese lugar común que es lo corporal, para recuperarlo jugando a otra escena, en la cual se reconoce diferente, en una imagen ficcional, representante del propio deseo de ser y relacionarse con otro. Justamente, los chicos hacen uso de la imagen corporal para desdoblarse y transformar la cruel realidad en fantasías e imaginación. Entonces, vuelan, mueren, reviven, saltan a otro mundo, pelean, luchan por tesoros y hablan también con y por animales, autos, títeres, muñecos, príncipes y princesas dispuestas a encarnar las escenas placenteras, pero también las más siniestras. Es el modo que tienen los niños de producir la experiencia actuante,

la simbolización en acto de todo aquello que les pasa, no entienden y les preocupa.

Los niños piensan, pensar en la infancia es creer, romper la incredulidad y creer en lo imposible para hacerlo posible en cada otra escena. Para realizarlo no hay otra posibilidad que arriesgarse, cruzar una frontera siempre “indómita”, lanzarse a la otra orilla y navegar por los mares de la imaginación que se actúa a medida que se va navegando. No hay ninguna didáctica, ni pedagogía, tampoco metodología ni técnica que pueda anticipar cual es el recorrido de este pequeño audaz y laberíntico viajero.

Viajar al jugar implica perder lo habitual para pensar lo diferente y lo nuevo, emerge allí lo azaroso y lo inesperado. En esos mares del sin sentido, en ese mundo fantástico todo puede ocurrir, puede suceder una gran tormenta y al mismo tiempo quemarse por el sol, las flores se las ingenian para hablar y oler, aunque no tengan boca ni nariz. Los animales devienen personajes parlantes y los muñecos adquieren vida, existen en la imaginación verdadera de cada niño que puede lanzarse a jugar y fugarse por unos instantes de lo real, de la realidad, para construir el propio continente imaginario, cuyo horizonte está marcado por el límite que implica dejar de jugar, terminar, dejar el juego para repetirlo y volver a empezar.

Es tan fundamental jugar, como terminar, finalizar el juego para dar lugar al espacio y ritmo de la repetición signifiante, aquella que es posible como forma que tienen los niños de relacionar las cosas más inverosímiles con las verosímiles, los deseos con los miedos y la angustia de vivir con deseos de dominar y manejar todo a su antojo. En ese mundo infantil, del jugar y la creencia es posible lo más imposible y por eso mismo es de mentira, lo cual no deja de ser de verdad como todo juego que al jugarlo esconde y pone en escena otra historia. Los adultos (padres, docentes, terapeutas, etc.) ponen el límite, “ahora hay que parar de jugar”, “tenes que ponerte las medias sino no podes jugar mas y nos vamos del pelotero...nos vamos, no se puede, tenemos que salir”, “no se puede hacer eso, se van a lastimar...si no me haces caso...ahora es hora de comer, paren de jugar, a lavarse las manos...”.

Los pequeños insisten: “Jugamos a que nadamos en el pelotero...a que volamos en la nave espacial...a que hacemos un desfile”, los padres insisten: “Chicos tienen que terminar”. También el cuerpo apremia y en ese momento hay que ir al baño. Los niños se resisten, protestan, hacen sus berrinches pero saben y aprenden que al terminar el juego pueden volver a jugar, o sea sorprenderse y asombrarse al inventar y sostener la creencia del devenir siendo otro (un superhéroe, una modelo, un zombi, un monstruo, una actriz, cocineros, bailarinas, etc.)

Pensar supone, constituirse en la imagen corporal a condición de “olvidarse” del cuerpo como órgano de la organicidad para fugarse e imaginar otros escenarios donde se realiza la metamorfosis de la realidad, todo locuaz implica la plasticidad.

Daniel es un niño de dos años y ocho meses, nació con una hipotonía generalizada, la pesadez del cuerpo inunda y fragmenta el desarrollo desde el nacimiento. El desenvolvimiento psicomotor se lentifica y retrasa al igual que las adquisiciones propias de la primera infancia. En este recorrido le costó mucho realizar cambios posturales y actitudinales. El cuerpo, la masa corporal pesa más que a cualquier otro niño de su edad. En este estado de llamativa pasividad, Daniel pasa varias horas al día “entre-tenido” frente a las pantallas de la casa. Las imágenes que lo cautivan acentúan la hipotonía, el eje postural parece no terminar de sostenerlo, en este estado de dejadez se relaciona poco con los otros y mucho con las imágenes de los aparatos.

Daniel tiene un componente orgánico de base aún no especificado que lo aplana a la organicidad, sobre esta causalidad se superpone la fuerza de la imagen que potencia la inmovilidad en la hipotonía muscular que tiene facilitada por una problemática motriz convertida en psicomotriz, pues es un sujeto que a través de la gestualidad, la pasividad e inhibición del cuerpo, habla y coloca en escena lo que le pasa.

Los padres de Daniel perciben lo obscuro del peso pesado del cuerpo, al niño le cuesta sostener el eje corporal-postural, solo está tranquilo mirando las imágenes que le ofrecen las pantallas. En esta posición, estático y obnubilado, se encuentra anclado en el cuerpo, en la desidia de las imágenes. Daniel no puede proyectarse ni potenciar el pensamiento, para hacerlo tiene que moverse, buscar aquello que no conoce ni sabe pero puede intuir. Sin darse cuenta, se deja poseer por las imágenes que lo contemplan sin acariciarlo. No hay complicidad entre ellos, la imagen lo detiene y sin quererlo cada vez se torna más hipotónico. Las imágenes no lloran...

Los padres registran esta situación, deciden que comience el jardín maternal y limitan el ofrecimiento de las pantallas como único lugar de “tranquilidad”. Daniel comienza un camino que lo lleva a despertarse, aparecen algunos sonidos, desplazamientos sensorios motores nuevos y la sonrisa ilumina el rostro. El otro (padres, familia, docentes, terapeutas) registran el movimiento del pensamiento, se percibe que Daniel piensa cuando se relaciona con los juguetes, con otros niños y adultos diferentes. Para ello toma distancia del cuerpo motor y emerge la gestualidad como sensibilidad del pensamiento e imaginación en acto. En el acto mismo de jugar, imitar y empezar de a poco a representar.

En estos casi tres años, los padres tienen diagnósticos que van desde el TGD al espectro autista, pasando por síndromes neuromotores. Daniel se ha despertado, ya no lo cautiva tanto la imagen, tampoco ha quedado etiquetado en el diagnóstico pronóstico que imponía autismo. Ahora llega al consultorio contento, la gestualidad del rostro me llama, espero que llegue, frente a la puerta exclamo: “A la una, a las dos y a las tres...”, Daniel sonríe y dice: “Tres”, me muestra los dedos, abre la puerta y nos lanzamos con avidez a buscar el ascensor que nos da la bienvenida y abre el espacio ficcional de la imaginación. Transformo el ascensor en un personaje, cambio el tono de voz, jugamos con los botones, con el espejo y las cosas que aparecen en él.

El ascensor es la primer caja de resonancia, a diferencia de la pantalla no es una copia imagen para ver, sino un espacio que al estar vacío nos brinda la posibilidad de construir lo que queremos. La aventura se siente e intuye, el ascensor deviene juguete, cohete, avión o automóvil. Al hacerlo, Daniel está muy atento, extiende el cuerpo, lo tensiona, acomoda la postura y en esos instantes la “hipotonía generalizada” como tal, desaparece en función del placer del deseo que se produce en la escena.

El ascensor como personaje enuncia un territorio, un espacio abierto a la ficción y el encuentro con el otro. Al hacer de cuenta que habla, piensa y siente en escena, en el juego Daniel es parte de la historia que se cuenta jugando. En este sentido, es una mentira verdadera, narrada a medida que jugamos en el fulgor del instante.

Si todo va bien y alguna vez si lo desean, Daniel, Alejandro, Alan y Agustín podrán jugar a los zombis, los monstruos, los dragones, pero no para decir que existen de verdad, sino para esa increíble y fantástica sensación de sentir que los zombis, los monstruos y los dragones al jugar con ellos pueden ser vencidos, y al hacerlo, sin darse cuenta comprender que lo imposible se puede hacer posible en el artificio de cada experiencia escénica. De este modo, la imaginación en acto “supera” la realidad hasta transformarla en pensamiento...las imágenes no piensan...es un sujeto quien al relacionarlas y jugar con ellas las habita, pero para ello, tiene que tomar distancia del “peso” del cuerpo para retornar a él en la imagen corporal que lo representa.

Lic. Esteban Levin

Lic. Esteban Levin es psicomotricista, psicólogo (psicoanalista), profesor de Educación Física, Director de la Escuela de Formación en Clínica Psicomotriz, Docente de la Facultad de Psicología (UBA), Profesor de la Universidad de Barcelona del Master de Psicomotricidad Terapéutica, Profesor de la Universidad Federal de Fortaleza (Brasil).

www.lainfancia.net
estebanlevin@lainfancia.net
www.facebook.com/estebanlevin.lainfancia