

## “Las pantallas, ¿excluyen, aíslan y segregan?”

En nuestros días, la exclusión, la desintegración, el aislamiento, la segregación, la fragmentación de los códigos culturales, el desinterés por el prójimo, la abulia por el otro, el individualismo, son algunos de los síntomas y malestares sociales cotidianos, comunes y preocupantes. ¿Cuál es el origen, el sentido y lo determinante de tan acuciante problemática? ¿Qué papel cumplen las imágenes de las pantallas en la realidad actual? ¿Cuándo un niño con problemas en el desarrollo pasa muchas horas frente a la pantalla, que ocurre con su experiencia infantil?

En la contemporaneidad, la infancia vive tiempos dramáticos, en este periodo vital de la vida, se actúan escenas que nos asombran, alarmándonos y nos impulsan a reflexionar sobre las experiencias cotidianas, a las cuales los niños se exponen.

Genaro, a los dos años, pasa mucho tiempo con el celular de su mamá, mira videos. Cuando le envían mensajes a la madre, si puede, se las ingenia “hábilmente” para eliminarlos.

Al llegar de las últimas vacaciones, la mamá lo deja en el sillón sin el celular, Genaro no deja de llorar, hasta que logra nuevamente que se lo den e inmediatamente, en ese instante, se calma, deja de llorar y se sumerge en la alienación de la pantalla.

El día del cumpleaños del hermano, Genaro no quiere jugar a nada, inquieto, no para de moverse y molestar. Lloro y grita con desesperación para que le den el celular. Se tira al piso boca abajo y comienza a golpearse. Finalmente acceden a darle el teléfono, de allí en más, mira el celular mientras los familiares y amigos soplan las velitas y se sacan fotos con el hermano junto a la torta. Genaro está en el mundo virtual. ¿Acaso será ese el mundo de su comunidad?

Los padres de Francisco, de tres años, van con él a visitar a sus amigos. Al llegar, le piden a su hijo que los salude pero él continúa con la mirada fija en la Tablet, sin percatarse de lo que ocurre alrededor, en su entorno.

A la hora de la cena, Francisco se acomoda, sentándose a upa de la mamá. En ningún momento, suelta la Tablet, parece adherida al cuerpo de él. La madre le da de comer, toma el tenedor, picha la comida, dándosela en la boca, mientras él sostiene la mirada fija en la pantalla.

Al terminar de ingerir la comida, se traslada a otra silla sigue prendido a la Tablet hasta que se agota la batería. En ese momento, la mamá le indica que mientras se cargue, no puede hacer uso del dispositivo. Francisco, estático, se coloca al lado del enchufe, pasan algunos minutos, hasta que se encarga nuevamente, para seguir con ella otra vez de nuevo. Los padres terminan de cenar, saludan y se retiran, Francisco, ensimismado en la Tablet, absorbido por completo, no dice una palabra.

Valentín tiene tan solo ocho meses de vida, la mamá lo transporta en el cochecito, mientras lo hace, le deja su celular para que mire el video que más le gusta. De esta manera, afirma ella: “Está tranquilo, puedo hacer muchas cosas, mientras él está calmado, no llora, ni se inquieta, le encanta el celu...”

El pequeño bebé, también tiene una Tablet que le regalaron para cuando el cumplió seis meses, en ella, tiene aplicaciones espaciales para él, sin lugar a ninguna duda, se “entretiene” mucho tiempo en la misma posición, pasivo, pegado a la pantalla.

Fernanda (dos años) y Ana (de cuatro años) son hermanas y están cenando junto a sus papás. Ambas lo hacen con su propia Tablet en la mesa. Los papás están con su celular, la cena transcurre del siguiente modo: cada uno está con su pantalla, comen tranquilos, mientras la miran. Entre ellos, no hay miradas, ni tampoco palabras.

La más pequeña, Fernanda, mira un video, Ana también tiene auriculares para oír con precisión el sonido de las imágenes. El papá dialoga entusiasmado por Facebook. La mamá, envía mensajes y fotos por Whatsapp. Todos están en “familia”, disociados uno de los otros. El tiempo pasa, divide el espacio en común, se fragmenta y desvanece en el simple tedio del alimento.

Termina la cena, casi sin ninguna palabra en el medio. Fernanda, despreocupada, va al sillón, que le resulta más cómodo, a continuar con la pantalla. Ana, a su habitación a ver otra imagen que la cautiva tanto como la primera. Los papás, retiran los platos y cubiertas, los colocan para lavarlos, alguna comida va en la heladera, el resto, la depositan en la basura. La mamá, se mete en el baño con el celular en la mano. El papá, queda solo, jugando con el teléfono arriba de la mesa.

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 quién mira a quién?

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.

La potencia de la imagen es de tal magnitud, que se asemeja a los agujeros negros, cuya fuerza gravitatoria de atracción, impide que la luz escape y termina succionando el brillo que le daría existencia. La experiencia infantil, corre riesgo de perderse en la opacidad oscura de la escena, devenida preponderantemente imaginaria.

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 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 che, 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 vuelven 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, absorbido por lo real de la imagen, lo aspira, lo ata con un hilo invisible y lo mantiene tieso, pero en un movimiento solitario. Él y la imagen, sin otra mediación. Desolado, en las imágenes, que ininterrumpidamente, repiten la misma secuencia, palabras y expresiones 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 lo capturan a él hasta hacerlo existir como parte de ellas?, ¿Cuál sería el límite, el umbral que le posibilitaría abrirse del encierro imaginario?

Lo originario del lazo social acontece en la infancia como condición de la experiencia infantil. El niño, solo puede acceder al lenguaje, a la condición simbólica y corporal del pensamiento, al desarrollo psicomotor y a la constitución subjetiva a partir de la relación con los otros, primordiales y semejantes a él.

Si un niño, tiene muchas dificultades o no puede relacionarse con otro, la primera imagen corporal (que es la imagen del cuerpo de otro) no podrá originarse como tal. Esta verdadera imagen que unifica la experiencia, es constituyente del sujeto y abre la posibilidad intrínseca de hacer lazo social. Para generarlo, los pequeños tienen la posibilidad de jugar con esta imagen, es decir, de hacer uso de ella. ¿Pero qué ocurriría si la primera imagen del cuerpo es la pantalla?

Poner en juego la imagen corporal, solo es posible a partir de la relación con un Otro, en una experiencia cómplice, que fundamenta su enlace a partir de la ficción afectiva que implica el acto de jugar. Al hacerlo, el niño habita el cuerpo, los objetos y el mundo, en una escena amorosa donde prima la trasmisión del don, que a la vez, lo erogeniza, libidiniza y le permite lanzarse hacia el afuera con una intensidad verdaderamente revolucionaria, que se inscribe y deja una huella, un pliegue. El mismo funciona como una impronta generadora de plasticidad, transformación y metamorfosis subjetiva .

Desde esta perspectiva, es el pliegue, la huella de esa experiencia constituyente la que da lugar al despliegue de un espaciamiento del tiempo, ciertamente diferente. La potencia de esa escena, crea, inventa, lo revolucionario para ese niño y para el otro, que lo aloja y lo espera en un mundo que se le presenta por primera vez. En realidad, el lazo social se produce porque fluye el desconocimiento, sostenido en el amor como impulso de lo porvenir. Se teje así lo originario de la comunidad, en tanto don de amor para, por y con un otro, donde a su vez se enlaza la diferencia y crea la identidad.

La fuerza y la potencia del lazo social como don de amor dirige y alienta el deseo de saber, lo que hace que un niño constituya su universo jugando otra escena, basada en el desdoblamiento en la pérdida de la realidad como cosa en sí y la creación ficcional en escena. De este modo, habitan por unos instantes, la increíble humanidad de jugar a ser otro, solo puede hacerlo porque incorpora la vitalidad del juego.

La experiencia de un niño con otro semejante a él y al mismo tiempo diferente, provoca la novedad de lo que acontece juntos en el encuentro, des-encuentro con aquel que llega a relacionarse. Esta experiencia escénica le permite al niño ser y existir, confronta lo social con la construcción de la alteridad y abre las vías del devenir deseante de un niño.

El encuentro con el otro y lo otro, provoca la pérdida de la experiencia anterior y se abre a la indeterminación de lo posterior (del quizás), siempre y cuando, al desprenderse da lugar a la sorpresa. Ella es efecto de un acontecimiento, que funciona plegando y desplegando la potencia, en escenas fundantes de la natalidad originaria de nuevas redes afectivas, que afectan al cuerpo subjetivándolo.

Cuando lo central de la experiencia infantil, pasa por las pantallas, se crea la segregación de todo aquello que difiere de ese hacer, en esa escena se eclipsa la alteridad y el deseo de cualquier dimensión desconocida. La fuerza mimética en potencia se consume en la misma acción que emprende. Sin comienzo ni final, no admite lo que difiere de ella y la deuda simbólica (eje en el cual se configura la herencia).

Frente a estos espejos, la imagen reflejada se conecta con la siguiente que sigue en la serie, produce un efecto de conexión, de acople que presentifica la simultaneidad, es la propia-impropiamente imagen que se completa hasta llegar en algunos niños a coagular el sentido, de un espejo del cual forma parte y con quien se totaliza.

La infancia es sensible a la recepción, expuesta al deseo del Otro, soporta la experiencia estructurante del quizás o sea, de la potencia de la indeterminación. Lo cual lo torna vulnerable y anuncia una posición sostenida en la confianza en el otro, confía en lo imposible de la experiencia del quizás.

La pantalla muchas veces empobrece, ya que determina un modo de mirar, de expresar y pensar. La imagen reflejada adquiere sustancia, materialidad de imagen, más que producir imaginación, la apacigua porque le da. Da lo que si tiene, más y más imágenes, de algún modo, eclipsan el quizá (s) y determinan las nuevas imágenes a reflejar en un mundo que paradójicamente achata la magia de la imaginación y en este contexto, la sustancia de la imagen, deviene sostén real de una realidad sensiblemente irreal.

La realidad irreal que sustentan las imágenes constantes en las pantallas, sostiene una conectividad engendrada en cada instante, según la incidencia de la contemplación. ¿Podríamos pensar en una serie de imágenes conectadas, de manera tal, que no tienen invisibilidad? ¿Pueden poner en escena una presencia plenamente visible? ¿Unas imágenes transformadas en cosas?

Si vía las pantallas se achata o elimina el espacio-tiempo intermedio, entre la percepción de la imagen y el re-conocimiento, se sustancializa lo imaginario, fusionándose con el sujeto hasta llegar a ser uno. Todo lo cual, produce un efecto que llega a coagular el lazo social con las imágenes, que se le proponen e imponen para hacer y existir como, con y en ellas.

Un niño para reconocerse en la imagen que le es propia juega con ella, se ríe jubilosamente, desaparece y aparece de esa sutil pantalla que él inventa en cada gesto actuante. Entre la imagen percibida en esa pantalla-espejo y el re-conocerse, hay un espacio intermedio, un lugar entre ambas, en él acontece la relación originaria y amorosa, de crear el lazo lleno de vida que enaltece a la imagen con la propiedad de su existencia.

En el intervalo “entre”, donde se teje la relación con el otro y el niño, genera el don de amor con el cual desea ser imagen del otro, en ella, se re-conoce y al unísono, se des-conoce, para continuar dando vida al deseo de saber y conocer. De esta manera simbólica, real e imaginaria a la vez, el niño anuda, entreteje y se reconoce en el mundo que lo rodea. A la vez que imagina la propia historicidad, los secretos que causan el hacer y la plasticidad de su experiencia.

Genaro, Francisco, Valentín, Fernanda, Ana y Agustín, seis niños como muchos otros, (con o sin problemas en el desarrollo y la estructuración subjetiva), 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 asimilan tanto la imagen hasta llegar a tener, en algunos casos, un acento o prosodia neutro, propio de los dibujos animados, series o films para niños.

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 placer del deseo de ser y relacionarse con otro. 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 como potencia 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 sostienen 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.

Al jugar, viajan, pierden lo habitual para pensar lo diferente, lo azaroso e 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. No hay fantasía sin la puesta en acto del límite, del borde, para lanzarse nuevamente a jugar.

Cuando un niño se encuentra con otro juegan, al hacerlo, realizan el acto primordial e inconsciente de ponerse en el lugar del otro. No es un simple hecho banal, sino lo originario de la trama social e histórica, en tanto don de amor entregado a otro sin esperar nada a cambio. Es una realización a pura “perdida”, “pierde” su lugar, se ubica en otro y a su vez, se desprende del afecto amoroso que dicha pérdida implica. No es del orden del dar y recibir, es lo que se dona y causa placer en la realización. El placer de la complicidad de la experiencia compartida, que aloja la hospitalaria sensación de existir juntos con otro en una comunidad.

Finalmente, invirtamos el interrogante del comienzo: ¿En el mundo contemporáneo, la comunidad de los niños, son las pantallas? ¿Nos dirigimos cada vez más hacia una infancia virtual?

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