



Dispositivo analítico y pandemia: recuperando la posibilidad de crear

Frison, Roxana¹ y Gaudio, Roxana.¹

¹ Universidad Nacional de la Plata. Facultad de Psicología. La plata, Buenos Aires, Argentina

Palabras claves

PANDEMIA
SUBJETIVIDAD
VIRTUALIZACIÓN

Resumen

Introducción: Silvia Bleichmar plantea la depuración de los enunciados psicoanalíticos con el fin de recuperar la rigurosidad de aquellos que se mantienen vigentes en la praxis actual, y que constituyen el punto de partida para las novedades requeridas a un cuerpo conceptual complejo y abierto a las mutaciones de las subjetividades y problemáticas contemporáneas. Desde dicho posicionamiento el Psicoanálisis es interrogado a partir de las problemáticas contemporáneas y la emergencia de las modificaciones que la declaración de la pandemia por el COVID-19 impuso a la continuidad de proyectos, y de dispositivos de abordaje. Objetivos: Situar las particularidades que asume la subjetividad en la infancia y la adolescencia en el marco de la pandemia por COVID-19. Delimitar las modificaciones requeridas en el encuadre analítico y en la escena de juego a partir de la virtualización del encuentro clínico. Metodología: Acorde al problema y a la elaboración de los objetivos se utilizará una estrategia metodológica de tipo cualitativa. Resultados/Contribuciones: Los trazos que configuran las subjetividades en niños y adolescentes hoy, se desprenden de la lógica digital. Ahora, atravesamos un momento histórico-social en el que prima “la realidad virtual” porque la realidad material, nos ha expulsado de los espacios conocidos, de juegos compartidos, de trabajo y estudio. Asimismo, la práctica analítica hace uso de los medios virtuales, se instaló como práctica on line, a distancia, respondiendo al requerimiento de la continuidad de tratamientos en el compromiso ético que este tiempo de “anormal normalidad” amerita. En vinculación a lo planteado surgen los siguientes términos: Disrupción, irrupción, ligados a traumatismo, indefensión y al tríptico: miedo, amenaza, incertidumbre. Nociones que articulan interrogantes en torno a la singularidad en la producción de subjetividad, así como respecto del recurso virtual para la práctica analítica como soporte de la escena de juego, hoy.

Información de contacto

rofrison@yahoo.com.ar



1. Introducción

El presente trabajo se desprende del Proyecto de Investigación: “Juego y constitución psíquica: su vínculo con lo histórico - social. El campo lúdico como soporte identificadorio en la infancia y la adolescencia” de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de La Plata, cuya directora es la Profesora Roxana Gaudio, y se articula hoy, a la singularidad de la producción de subjetividad en las condiciones de época surcadas por la pandemia por COVID-19, así como por las medidas de aislamiento social, preventivo y obligatorio instrumentadas frente a la situación epidemiológica actual. En función y como consecuencia de ello, nos proponemos delimitar y compartir algunos interrogantes suscitados por la modalidad de atención a distancia que se ha presentado como opción para dar continuidad a los tratamientos psicoterapéuticos. Modalidad de atención anclada en una ética comprometida con el paradigma de derechos sobre el que se sustenta la Ley de Salud Mental.

De esta manera, en el marco de la investigación sostenemos que los diversos modelos conceptuales, en su recorte, ofrecen una lectura posible respecto del funcionamiento de la psique, infiriéndose desde sus fundamentos teórico - clínicos sus alcances y límites. Desde esta concepción y por ende desde el posicionamiento asumido, la investigación encuentra su fundamento en aquellas nociones conceptuales que dan cuenta de la especificidad de los tiempos de constitución psíquica, y de la singularidad en sus posibilidades de producción, en articulación al encuentro dado con el campo de la clínica, y en vinculación a la raíz que halla en las referencias que ofrece la coordenada socio - histórica.

Consiguientemente, emprender una investigación que aborde la temática de juego, implica establecer el estatuto metapsicológico del mismo, así como en el campo de la cultura, en su enlace con el lugar y los aportes que encuentra y se producen en el espacio clínico con niños y adolescentes; al tiempo que supone sostener una cierta concepción en torno al funcionamiento del aparato psíquico que el mismo juego en su despliegue o en su ausencia posibilita develar. A partir de ello, la investigación se dirige a indagar la modalidad de articulación que se produce entre los enunciados identificadorios ofrecidos por la cultura que dan cuenta de, y se sostienen en un espacio - tiempo singular, que entendemos son vehiculizados por las ofertas de juego propias de la época. Enunciados identificadorios, que la misma propuesta de juego entonces transmite, al tiempo que en el despliegue de dicha escena constituye. Es decir, en el trabajo de investigación, nos abocaremos a explorar al juego como escenario propicio para transmitir los enunciados identificadorios singulares de época, en tanto la oferta de juego a niños, niñas y adolescentes, teorizamos, lleva la marca de los tiempos.

Concebimos que las modalidades lúdicas, pertenecientes a cada época, dadas en el marco de una determinada cultura, se presentan como una de las vías posibles que vehiculizan y transmiten modos de inscripción de las coordenadas temporales y espaciales, favoreciendo el predominio de particulares enunciados identificadorios, singulares modos de producción de la subjetividad,



modos de organización del malestar subjetivo; que en la actualidad se presenta bajo la forma de lo desligado, sin los velos que provee Eros. En tal sentido, es nuestro interés situar el lugar ocupado por el juego, en tanto nexos posibles entre los enunciados identificatorios (atravesados por las coordenadas tiempo - espaciales propias de la época) y el predominio de formas desligadas en la constitución de la psique y por ende en la producción de subjetividad. El espacio lúdico parece insertarse y develar la constitución de una trama ligadora o desorganizante.

Examinar los modos en que el juego se despliega hoy, supone, tal como hemos expresado, el enlace con aquellas nociones que dan cuenta de la constitución psíquica, así como de la producción de subjetividad; en tanto el campo de lo lúdico, en su vertiente constitutiva, encuentra un lugar central en ambas nociones. De esta manera Diana Kordon expresa:

El psiquismo es una estructura de cierta estabilidad, con sub-instancias y funciones de diversos grados de desarrollo y de complejidad. Las tópicas formuladas por Freud dan cuenta de una estructura. El yo ideal, el ideal del yo, los mecanismos de defensa, son formaciones del psiquismo. La actividad de representación y la construcción fantasmática son también operatorias propias de dicha estructura.

[...] el psiquismo está abierto a diferentes situaciones de la vida, es decir que no queda constituido de una vez y para siempre, sino que es susceptible de modificaciones significativas (2017, p. 116).

Asimismo, plantea que:

La subjetividad se define como los modos de sentir, de pensar, de dar significaciones y sentidos al mundo y a uno mismo. La concebimos como bifronte, con un aspecto personal, individual y un aspecto colectivo. Cada período histórico promueve modelos y contenidos específicos. Por lo tanto, la subjetividad tiene un carácter histórico - social (2017, p. 117).

En consonancia con lo planteado, Piera Aulagnier le otorga a lo social un estatuto metapsicológico. La función que ejerce el registro socio - cultural supone que, así como el discurso de la pareja de padres anticipa un lugar para el infans, también lo hace el grupo social de pertenencia. Anticipación que da cuenta de la noción de violencia primaria, en tanto:

[...] acción mediante la cual se impone a la psique de otro una elección, un pensamiento o una acción motivados en el deseo del que lo impone, pero que se apoyan en un objeto que corresponde para el otro a la categoría de lo necesario (1977, p. 36).

Así, el cuerpo social ofrece y deviene en el marco de referencia identificatoria que posibilita el cuestionamiento y alejamiento del inicial soporte constituido por la pareja de padres, e inviste la posibilidad de proyectarse a futuro. Es también, a través de la voz del grupo, que se introduce la articulación del eje de la temporalidad, en tanto posibilidad de proyección a futuro. Por ende, la

noción de Contrato Narcisista “se instaura gracias a la precatectización del conjunto del infans como voz futura que ocupará el lugar que se le designa por anticipación” (Aulagnier, 1977, p. 163).

A través de este concepto, la autora plantea la existencia de un factor responsable de lo que se juega en la escena extra - familiar, que interviene en el modo de catectización del niño por parte de los padres. La relación que mantiene la pareja parental con el niño lleva la huella de la relación de la pareja con el medio social que la rodea. El discurso social constituye un soporte identificadorio para el sujeto que busca y debe encontrar en ese discurso referencias que le permitan proyectarse hacia un futuro.

Nuestras tareas, docente, investigativa y clínica, por tanto, tienen como marco teórico el Psicoanálisis. Desde la construcción fundante de Freud, obra de origen, son múltiples los autores clásicos y contemporáneos que, con sus propuestas teórico-clínicas, enriquecen nuestra praxis en el propósito de sostener dispositivos que estén a la altura de las demandas que las presentaciones actuales del padecimiento psíquico suponen.

Silvia Bleichmar (2005) plantea enfáticamente el requerimiento de la depuración de los enunciados psicoanalíticos con el fin de recuperar la rigurosidad de aquellos que se mantienen vigentes en la praxis actual, y que constituyen el punto de partida para las novedades requeridas a un cuerpo conceptual complejo y abierto a las mutaciones de las subjetividades y problemáticas contemporáneas. Desde dicho posicionamiento el Psicoanálisis es puesto en cuestión, interrogado en sus fundamentos a partir de las problemáticas contemporáneas y la emergencia de las modificaciones que la declaración de la pandemia por el COVID-19 impuso a la continuidad de proyectos, de ritmos, de hábitos, y de dispositivos de abordaje del padecimiento subjetivo.

Así surgen preguntas en torno a: Disrupción, irrupción, términos que circulan con preponderancia, ligados a traumatismo, desvalimiento, indefensión y desamparo, e interrogantes en torno a la materia y el recurso virtual para la práctica analítica: ¿Qué particularidades asumen el cuerpo, la erogeneidad, cuando en el encuentro no circula materialidad? En la lógica conectiva: ¿Qué lugar asumen la mirada, la voz, la palabra, cuando todos ellos producen efectos en el cuerpo?

Breves relatos de diversos encuentros clínicos en la escena virtual con niños, niñas y adolescentes, nos invitan a realizar el trabajo teórico - clínico en articulación con la exploración sostenida sobre la subjetividad, el cuerpo, el juego, en vínculo con las nuevas tecnologías, y en particular, en tiempos de pandemia.

2. Materiales y Método

En palabras de Ricardo Rodulfo (2012):



Como siempre, el jugar no puede liberar a nadie de los problemas de la vida, pero proporciona una oportunidad. Mientras hay margen de juego, existe una maniobra de negociación con la realidad como para que un coeficiente de singularidad persista y se establezca, sin verse confiscado por las presiones expropiatorias de los procesos de domesticación que preferimos denominar como adaptación. Si el jugar no se rinde, si la cualidad lúdica florece y no se apaga hay eso que, a falta de un término mejor, se nombra “subjetividad”, y que ya podríamos reemplazar con el menos comprometido con la metafísica de singularidad (p. 212).

Los trazos que van delineando, configurando las subjetividades actuales, se desprenden de la lógica digital, de la impronta de la tecnología en la producción de subjetividad de los sujetos en constitución, particularmente permeables a las exigencias pulsionales y sociales. Ahora bien, atravesamos un momento histórico - social en el que prima “la realidad virtual” porque la realidad material, fáctica, nos ha confinado, expulsado de los ámbitos y espacios conocidos, de juegos compartidos, de trabajo y estudio. La doble vertiente del confinamiento, tal como planteamos: la existencia de la pandemia y la declaración del aislamiento social, preventivo y obligatorio como medida de cuidado comunitario frente a esta situación epidemiológica, provocan efectos sobre las subjetividades, en particular, las subjetividades de niños, niñas y adolescentes afectados. A su vez, la práctica analítica desplegada en estos tiempos hace uso de los medios virtuales, se instaló como práctica online, a distancia, no revistiendo el carácter de opcional sino respondiendo al requerimiento de la continuidad de tratamientos en el compromiso ético que este tiempo de “anormal normalidad” amerita.

Desde hace ya varios años asistimos y venimos trabajando en torno a las transformaciones que sobre la subjetividad de niños, niñas y adolescentes, propician el desarrollo exponencial de las tecnologías y la impronta de la imagen portada por las pantallas, presentes en la cotidianeidad y elecciones de los sujetos desde la más temprana infancia. Nos interrogamos al respecto: ¿Cómo se ponen de manifiesto los trabajos psíquicos que supone el tema de la presencia - ausencia, no - presencia en la realidad virtual? ¿Cómo se despliegan las exploraciones que la curiosidad infantil contempla, preguntas sobre el origen y el tratamiento de lo extraño, extranjero, lo propio, familiar? La lógica conectiva propia de la tecnología, imprime no sólo un singular modo de enlace y comunicación, también propicia una construcción particular del cuerpo, del tiempo y del espacio en tanto coordenadas que organizan la subjetividad.

El juego, en tanto manifestación espontánea de los niños y niñas, supone, en términos de Donald Winnicott, “crecimiento psíquico”. El autor subraya el marco que otorga al juego definiendo entonces que lo universal es el juego y corresponde al campo de la salud, ubicando la relevancia y el estatuto diferencial que adquiere en la situación analítica, al sostener que la psicoterapia se da en la superposición de dos zonas de juego (la del paciente y la del terapeuta).



Desde este posicionamiento, la convocatoria a jugar instaurada en la situación analítica, se emplaza como una invitación que posibilita el entramado de una escena, en cuyo interior se presentan el principio de placer y el más allá del principio de placer. El juego en su carácter de producción simbólica, de trabajo realizado por el psiquismo infantil, requiere de la delimitación y articulación de dos ejes: el del placer, al que remite “lo lúdico”, y el de la realidad. En el acto de jugar algo se inscribe. El juego se presenta entonces, como vía de acceso a la simbolización, a la complejización del aparato psíquico a partir de la constitución de una trama ligadora. En el recorrido que supone la escena de juego pulsión de vida y pulsión de muerte encuentran su asiento.

Entre los modos de organización de la psique, de emplazamiento de la producción de subjetividad y los enunciados prevalentes brindados desde el campo social, el juego como producción simbólica, en la infancia y la adolescencia, se recorta en la actualidad en un lugar central, concentrando en su interior una serie de interrogantes a partir de la singularidad de presentación que asume.

A través de su despliegue, se instala la diferenciación, se construye el espacio, se representa el cuerpo, se delimita el tiempo. Al respecto, y en relación a la actividad lúdica particularmente en la adolescencia, Ricardo Rodolfo propone pensarla en la línea de la conquista de la autonomía:

¿A qué se destina la capacidad lúdica en la adolescencia? [...] hasta ir a desembocar en el campo del trabajar, cuya articulación con el jugar es tan delicada como esencial para que no prime una adaptación pasiva a la vida en común (2012, p. 206).

Un retorno a lo exploratorio, dice el autor, por el camino de lo que nomina como segunda deambulación, propia de la pubertad y la adolescencia temprana. En la actualidad, los juegos y las actividades que priman entre ellos, están predeterminados, cercando las posibilidades de invención y espontaneidad, marcas particulares que históricamente se enlazaron al juego. La globalización también supone el efecto de universalización de los juegos y entretenimientos, respondiendo privilegiadamente a una lógica del consumo: niños, niñas y adolescentes son situados en un lugar de consumidores activos en su pasividad.

Tal como lo plantea Esteban Levin:

No se trataría de eliminar las pantallas de la vida del niño, pues ellas son parte del universo infantil actual, pero tampoco se puede suponer que a través de ellas el niño podrá instituirse en la historicidad infantil que lo nombra como sujeto. Uno de los grandes peligros latentes sería quedar consumido en la posición de objeto de la gran pantalla global (2006, p. 34).

En articulación a ello, puede inferirse como en la actualidad de la cultura globalizada, en los enunciados identificatorios portados por el discurso del conjunto no se prioriza el planteo de objetivos, los cuales suponen el investimento del tiempo por venir, existiendo en forma



privilegiada la preocupación por un presente vivido colectivamente. En este sentido plantea Byung - Chul Han (2016) en La sociedad de la transparencia:

El tiempo se convierte en transparente cuando se nivela como la sucesión de un presente disponible. También el futuro se positiva como presente optimado [...] La presión de la aceleración va de la mano del desmontaje de la negatividad [...] La negatividad de lo otro y de lo extraño, o la resistencia de lo otro, perturba y retarda la lisa comunicación de lo igual. La transparencia estabiliza y acelera el sistema por el hecho de que elimina lo otro o lo extraño (2016, pp. 12 - 13).

Ahora bien, en esta coyuntura global, social, frente a este tiempo de catástrofe o desastre originado por el brote del COVID-19, y en consecuencia, las medidas tomadas por los Estados para mitigar los efectos de esta problemática epidemiológica; la realidad virtual, el uso de las tecnologías y por ende la presencia de las pantallas en la cotidianeidad, no constituyen una elección entre otras, sino la opción ya no sólo para jugar, sino sobre todo, para sostener las posibilidades de comunicación y en nuestro caso, de los tratamientos psicoterapéuticos.

Tomás es un joven que, iniciado su tratamiento a los 13 años de edad y sostenido a lo largo de un par de años, retoma su trabajo psicoterapéutico, cada vez que se encuentra con un avatar vital que lo interroga y lo convoca a recuperar su espacio de puesta en pensamiento y palabra. Este año, como lo hiciera ya en algunas oportunidades desde nuestro primer encuentro analítico, solicitó volver a tener una entrevista. Fueron tres encuentros presenciales interrumpidos por la aparición de la pandemia y la medida de confinamiento obligatorio. Después de dos semanas, se comunica para preguntar sobre la posibilidad de continuar su tratamiento a distancia. Se plantean las opciones: llamado telefónico, videollamada, zoom o skipe. Opta por zoom, interesado en instalarse en el celular, la plataforma que constituye otra novedad.

Las sesiones se sostienen con una frecuencia semanal, el tiempo de trabajo se extiende por 40 - 45 minutos cada vez. Él ingresa a la sesión - reunión de zoom configurada por la terapeuta y así como ella “abre” la sesión, también la “cierra” luego de un saludo en el que interviene la palabra de despedida y los movimientos con las manos que ambos espontáneamente realizan y que pareciera situarse en el lugar del beso con el que suelen despedirse en presencia.

Tomás, durante las primeras sesiones online, no dejaba de deambular por su departamento con el celular en mano. El motivo que originó el pedido de retomar su tratamiento este año, se enlaza a su salida exogámica: junto a su novia resolvieron alquilar un departamento y dar inicio a una convivencia que sostienen compartiendo el hecho de haber salido de sus respectivos hogares familiares a partir de esta decisión.

Una “presencia” de la analista en su nuevo espacio, lugar que fuera de alguna manera “mostrado” en sesión. Se lee un elemento transferencial en juego y el requerimiento de agregar al relato



verbal, una imagen compartida de lo que es experimentado como un logro subjetivo, la concreción de un proyecto de salida...en un momento de encierro.

A la primera entrevista concurren los padres de Luz, de 7 años de edad, situando que desde bebé fue más inteligente que ellos, que logra funcionar muy bien en todos los espacios salvo con ellos y sus abuelos. Expresan: “no acepta un límite, es quien quiere establecer las reglas, no tolera el no, no soporta esperar. Las cosas deben ser como ella quiere y en el momento en que ella lo decide. Discute con nosotros como si fuera un adulto más”.

En el marco de las sesiones iniciadas vía Skype relata no querer salir de su casa frente al desarrollo de la pandemia, de modo tal que la mínima demora en un espacio público genera un nuevo estallido. En ese contexto ha decretado que el COVID-19 no podrá entrar a su hogar, de manera tal que vía producción gráfica ha realizado el correspondiente cartel que da cuenta de la prohibición de ingreso del virus, y de la peligrosidad del exterior.

Durante las sesiones da cuenta del interés de permanecer en su casa y de no retomar las actividades presenciales escolares. A su vez se resiste a realizar las tareas señalando que no son relevantes ya que no van con nota de su señorita, así como expresa no extrañar a sus compañeros. Sus padres perciben malestar en la niña cuando se desarrollan las clases a través de alguna plataforma virtual, momentos en los que se retrae y refugia en una posición de silencio.

Luz refiere que sabe que no es así, pero desde el inicio de la cuarentena siente que las fotos y los sticker que ha puesto en su habitación la miran permanentemente generándole incomodidad. Por momentos solicita que nos mantengamos en silencio o apenas susurra ante la posibilidad de que sus padres puedan escucharnos en sesión, situación que no se daba ante el desarrollo de los encuentros presenciales, cuando a su vez los padres permanecían en la sala de espera.

Durante las sesiones virtuales la escena de juego cobra protagonismo a diferencia de la asunción de su palabra en torno a aquello que es del orden de lo conflictivo en el marco del vínculo con la pareja parental. Así propone la realización de desfiles de moda, la asistencia a fiestas de casamiento, como la realización de un recital virtual que contará con una entrada, que llegará a través del correo, en la que se hallará el correspondiente código de ingreso al concierto.

Ramiro reinicia el tratamiento a los 11 años de edad, continuando hoy a través de medios virtuales, luego de haber consultado por primera vez a los 8 años. Su madre refiere que, a diferencia de su padre, con ella Ramiro es irrespetuoso, no controla sus reacciones, siempre exige más, no tolerando la puesta de límites y la espera.

De este modo expresa, “permanentemente está conectado a alguna pantalla”. “Todos los problemas comienzan cuando le digo que debe dejar de jugar con la play”. “Por estar conectado a las pantallas miente, esconde, es irrespetuoso, me hace frente cuerpo a cuerpo”. “El único modo que tengo de frenarlo es filmándolo”. “Me doy cuenta que molesta junto a algunos compañeros



durante las clases virtuales. No quiere hacer las tareas. Dice que no importa si las hace o no ya que los profesores no le tomarán exámenes y no le pondrán nota”. Al respecto él expresa: “Papá y mamá son distintos. Papá se ganó mi respeto, mamá no”.

Carla es una joven, estudiante universitaria. Lleva varios años de análisis, sostenidos en forma interrumpida. En esta oportunidad la interrupción fue impuesta por la pandemia. A partir de un intercambio de mensajes en los que la terapeuta aclara que trabajará on-line a los fines de sostener y dar continuidad a los tratamientos, Carla opta por esperar. Al término de un mes de cumplida la medida de aislamiento, decide retomar y hacerlo a través del llamado telefónico.

La coordenada temporal le supone un especial trabajo, Carla hace un esfuerzo por “llegar a horario” a sus diversos compromisos, entre ellos, su análisis. Subyace como hilo conductor de los relatos en sesión, el llegar tarde, postergar, abandonar. Actualmente, los llamados telefónicos que suponen el inicio de una nueva sesión y se retrasan unos minutos respecto del horario acordado, se ven anticipados por un whats app con una palabra escrita: ¡Hola! y un emoticón que representa una jovencita corriendo. Elemento que es incluido en el trabajo terapéutico.

Se despliega a lo largo de los encuentros analíticos, una profusa producción onírica. El relato de sueños que se ligan a un punto de detención de su proyecto de vida, un acontecimiento cuya inscripción se resignifica en el actual detenimiento global, del contexto macro y que también supone un trabajo psíquico de reconfiguración de su proyecto actual.

3. Resultados

Los medios virtuales elegidos otrora por niños, niñas y adolescentes, son impuestos en la situación actual, no sólo para jugar sino sobre todo para comunicarse. La práctica analítica no queda ajena, por la inédita situación de pandemia que estamos viviendo, del uso de los medios virtuales. La marca de lo disruptivo también nos afectó y no hemos tenido el tiempo requerido para metabolizar el modo de implementación de los dispositivos analíticos. En este tiempo los terapeutas abrimos e intercambiamos interrogantes, modos de operancia que suponen el uso de herramientas que ofrecen las plataformas virtuales, particularidades que asume la clínica actual remitida a erigirse obligadamente, a desplegarse y sostenerse, de manera virtual y remota. No constituye un tiempo para teorizar, sino para construir y deconstruir, ensamblar las nociones que enmarcan nuestra práctica y armar borradores de lo que vamos experimentando.

En el mencionado contexto dimos continuidad a los tratamientos psicoterapéuticos. Asistimos a niños, niñas y adolescentes que juegan con la finalidad de desmarcarse de mandatos familiares, con diversas dificultades. Van quedándose sin lugares para desplazarse, para recorrer el espacio, para el armado de escenas. A su vez en el confinamiento, aparecen múltiples derivaciones del término invasión: la mirada molesta de los padres para los púberes y adolescentes, por ejemplo,



que creativamente, se arman un espacio de privacidad: las modalidades y horarios elegidos para el intercambio entre pares, dan cuenta de la existencia de movimientos exogámicos creativos en el adentro.

Nos parece de sumo interés, tomar nota de las nociones propuestas por Rodolfo (2012) en relación a la cualidad de lo lúdico presente en las diversas situaciones de intercambio producidas en particular, en estos tiempos de aislamiento, cercenamiento de posibilidades y detención de proyectos, tal como refiere el autor:

[...] Distinción entre el jugar involucrado en prácticas que todo el mundo considere juegos y la cualidad de lo lúdico metida en toda clase de situaciones y actividades que no son generalmente reconocidas como pertenecientes al campo de los juegos [...], y que si alguien las bautizase así sería para censurar al adolescente (“para él todo es un juego”). En mi perspectiva, esa cualidad lúdica, transferible a las más diversas zonas de la vida, es más importante aún que el juego en sentido estricto o propio, porque detectarla supone detectar un rasgo proteico esencial en el jugar, que no queda demasiado ligado a ningún juego ni práctica determinada, como un virus que se aloja aquí y allá y “hace la suya” [...] la presencia o ausencia de tal cualidad en tal o cual actividad –el trabajo, el estudio, la sexualidad- es decisiva para juzgar lo verdaderamente positivo o alienante de esa actividad (2012, pp. 208 - 209).

4. Conclusiones/Contribuciones

A partir de lo expuesto, se introducen una serie de interrogantes, que surcan tanto el campo de la investigación en curso y punto de partida del presente trabajo, en su articulación con el primado de novedosos modos de implementación del dispositivo analítico en la distancia, a través del emplazamiento de los medios virtuales de comunicación, de modo tal de sostener la presencia, la situación analítica como encuentro, tal como propone Piera Aulagnier: ¿Qué construcciones sobre el cuerpo son posibles? ¿Qué lugares ocupa en función de las coordenadas tiempo - espaciales que condicionan su producción? Como plantea Piera Aulagnier (1984), el cuerpo, con su sustrato orgánico, es una construcción y como tal, se encuentra atravesado por un conjunto de enunciados, de discursos sobre los que se teje su trama constitutiva. Aquellos enunciados identificatorios que inauguran la historia discursiva del cuerpo se fundan en la palabra y el contacto que inviste al cuerpo en el encuentro madre - hijo, y aún antes, en la red deseante y discursiva que lo antecede. “La situación de encuentro” involucra la espera, y promueve un efecto de narcisización; sostenido en el marco de regulación del campo pulsional que promueve la cultura. En función de ello, plantea Jacques Le Goff en Una historia del cuerpo en la Edad Media:

El cuerpo tiene una historia. La concepción del cuerpo, su lugar en la sociedad, su presencia en el imaginario y en la realidad, en la vida cotidiana y en los momentos excepcionales, han cambiado en todas las sociedades históricas. El cuerpo tiene una historia. Forma parte de ella. Incluso la constituye, tanto como las estructuras económicas y sociales o las representaciones mentales de



las que es, de algún modo, su producto y agente. En efecto, el cuerpo es hoy la sede de la metamorfosis de los tiempos nuevos (2006, pp. 12 - 18 - 52).

Por tanto, ¿qué serie de contradicciones se presentan al interior de los enunciados que configuran el mundo actual respecto de la trama de informaciones que recibe y metaboliza el niño como sujeto en constitución, ¿qué lugar ocupan los juegos virtuales, y qué peculiaridades introducen, en el emplazamiento del tejido simbólico que oficia de regulador de la pulsión? En un alto porcentaje, los juegos virtuales invitan al niño a un espacio que promueve la descarga directa de la pulsión, sea a través de la expresión directa de la agresividad o a través de la autorización para transgredir las pautas culturales que se deslizan en los enunciados parentales desde los comienzos de la vida.

Ahora bien, ¿qué particularidades podrán propiciar en el espacio de juego las coordenadas que involucra el mundo virtual? y por ende ¿en la constitución psíquica, en la producción de subjetividad? ¿Qué peculiares características revisten el tiempo y el espacio en la trama de encuentro singular que aportan las nuevas tecnologías de la comunicación? ¿Qué enunciados identificatorios se promueven, despenden y/o constituyen a partir de las novedosas propuestas lúdicas de época?

A partir de la singular propuesta de juego sostenida en las nuevas tecnologías, ¿qué consecuencias se introducen en la constitución de la subjetividad, ante la nueva presentación del tiempo y del espacio? ¿Qué consecuencias supone la cultura de la transparencia, de lo igual, donde prima la simetría? ¿Qué lugar se concede a la creación? y consecuentemente ¿al campo representacional, al crecimiento psíquico? ¿Qué articulación posible se constituye entre pulsión de vida y pulsión de muerte? y, por ende, ¿qué particulares vestiduras asumirá la organización del sufrimiento? Por tanto, ¿qué cuerpo allí se constituye? ¿Qué dificultades en la simbolización se introducen en el escenario de lo corporal, en el sostenimiento de sus límites?

Como plantea Silvia Bleichmar (2005), el sujeto en la actualidad continua inmerso en el campo de la cultura y de la producción de sentido. Ahora bien, ¿con qué otro se encuentra?, ¿qué enunciados identificatorios anteceden y se transmiten al “cachorro humano”? Interrogantes que hallan su articulación y andamiaje en el nexo dado entre las invariantes en la organización psíquica, con aquello que es del orden de lo epocal e historizable, y que atraviesa la producción de subjetividad.

La renuncia abrupta de hábitos, modos de establecer lazos y sobre todo proyectos, que trajo aparejada la instalación de la pandemia y la medida de confinamiento consecuente, tiene una incidencia subjetiva frente a la cual cada sujeto puede responder y maniobrar de acuerdo a sus recursos, su capacidad creativa y de establecer lazo.

Disrupción, irrupción, nociones ligadas a traumatismo, indefensión y al tríptico: miedo, amenaza, incertidumbre. Conceptos que articulan interrogantes en torno a la singularidad en la producción



de subjetividad, así como respecto del recurso virtual para la práctica analítica como soporte de la escena de juego, hoy.

Los niños, las niñas y adolescentes en esta época de pandemia también están afectados, no siendo ajenos al lugar y los efectos que las coordenadas socio - históricas imprimen en la producción de subjetividad, así como respecto de los tiempos de organización de la psique.

... y la clínica nos interroga, también en estos tiempos de pandemia. Nos convoca a la revisión de nuestras construcciones teóricas y a soportar un tiempo de pausa para avanzar en nuestros desarrollos conceptuales, al modo de una transición en la que seguimos interviniendo asegurando una presencia, la continuidad de un lazo y un espacio de intercambio, abierto singularmente a un trabajo de interrogación. Por tanto, a través de los relatos clínicos presentados, seguimos hilvanando, enlazando, a los fines de acompañar los procesos de apropiación de la novedad, los duelos, las marcas que aún no han encontrado una significación que las torne metabolizables, tramitables, pensables.

Los despliegues de Tomás por el espacio físico de su departamento, un deambular durante la sesión online que ¿puede ser leído como una escena psíquica de exploración del mundo, con un apuntalamiento exogámico? Luz y el uso de sus recursos simbólicos puestos al servicio de ¿mitigar los efectos del traumatismo sobre su subjetividad? Situación clínica en que se presentan las dificultades de la regulación, entonces, esta niña: ¿Desafía los mandatos parentales - sociales? ¿Se torna activa en la búsqueda de todo aquello que se encuentra ligado al placer y hoy le es expropiado? Un como si, puesto al servicio de lograr salidas con las que puede poblar todos los espacios cercenados por la pandemia y el confinamiento.

Ramiro, con sus manifestaciones clínicas, también nos interroga, ¿denuncia la inconsistencia de los adultos? ¿Realiza un intento de dejar expuesto al sistema en sus contradicciones, en sus resoluciones paradójicas que vuelven a marcar la indiferenciación, el desaliento?

Carla y un estar en tránsito, de construcción de su subjetividad y sus proyectos. Una joven que, a través de una figura ofrecida por la comunicación online, representa sus dificultades por llegar al encuentro con el trabajo de pensar - se. Pero llega, y se dispone al trabajo, marcando las dosis tolerables para proseguir.

... interrogantes entonces, que contemplan la singularidad de la época tanto en la producción de subjetividad, como en la huella que imprimen en el encuadre analítico, e introducen un tiempo de espera frente a la "tentación de cierre conceptual". Interrogantes que atraviesan y marcan la singularidad de los encuentros, hasta tanto el otro de su respuesta...

Referencias

- Aulagnier, P. (1977) *La violencia de la interpretación*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Aulagnier, P. (1984) "Nacimiento de un cuerpo, origen de una historia". En *Cuerpo, Historia, Interpretación*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Bleichmar, S. (2005) *La subjetividad en riesgo*. Buenos Aires: Editorial Topía.
- Chul Han, Byung (2015) *El aroma del tiempo*. España: Editorial Herder.
- Chul Han, Byung (2016) *La sociedad de la transparencia*. España: Editorial Herder.
- Kordon, Diana (2017) "Tenemos el desafío de un trabajo en común". En *Huellas. Psicoanálisis y territorio*. Buenos Aires: Editorial Brueghel.
- Levin, E. (2006) *¿Hacia una infancia virtual? La imagen corporal sin cuerpo*. Buenos Aires: Editorial Nueva Visión.
- Rodolfo, R. (2012) *Padres e hijos*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Winnicott, D. (1995) *Realidad y juego*. Barcelona: Editorial Gedisa.