

El sufrimiento psíquico en los niños en los tiempos actuales – Intervenciones subjetivantes:

Beatriz Janin

Revista Actualidad Psicológica: Infancias y Sociedad. Año 2016.

Diagnósticos tempranos que “sellan” la vida, niños medicalizados por “trastornos de conducta”, biologización del sufrimiento psíquico y borramiento de las determinaciones intersubjetivas caracterizan esta época en relación a la salud mental infantil.

Niños desatentos, niños que no hablan, niños que se mueven sin rumbo, niños desafiantes... nos interpelan y muchas veces son silenciados con diferentes métodos. Sabemos que pensar los avatares de la infancia es casi imposible sin situarla en un contexto. Los niños están sujetos a modelos socio-culturales que marcan fuertemente su subjetividad. En este trabajo trataré de plantear algunas de las cuestiones que se juegan en la actualidad y en qué inciden en la constitución psíquica.

Fundamentalmente, hay una idea de niño que debería poderlo todo, que tendría que ser “ya” un “triunfador”, o prepararse para eso, alguien sin dificultades, sin avances y retrocesos al que a la vez se bombardea con estímulos difíciles de procesar.

Los desarrollos tecnológicos: una conexión que puede dejar a los niños sin adultos
Los avances tecnológicos suponen una apertura, una posibilidad de conexión con el mundo que es absolutamente novedosa y enriquecedora. Poder comunicarse casi instantáneamente con el resto del mundo amplía el universo, abre caminos, permite una información al instante e inclusive facilita sostener vínculos a distancia. Pero también trae aparejadas nuevos modos de angustias y soledades. Fernando Mires dice: “Entiendo por modo de producción microelectrónico un orden basado en un conjunto tecnológico específico que impone su lógica y sus ritmos al contexto social de donde se originó, que organiza y regula relaciones de producción y de trabajo, pautas de consumo e inclusive el estilo cultural predominante de vida”. (F. Mires, 2009, pág 23).

Sitios como facebook muestran la intimidad expuesta y borran los límites entre lo público y lo privado. El narcisismo y la existencia misma se sostienen en la cantidad de seguidores que se tienen en la red, aunque no sepamos nada de ellos.

Zygmunt Bauman dice que se piensa en los jóvenes como otro mercado para ser adocenado y explotado. El objetivo, según el autor, es ejercitarlos para que se conviertan en consumidores. Refiere: “En un ensayo de 2011: La juventud en la era de la desechabilidad, Giroux dice: Utilizando la fuerza adicional de una cultura que comercializa todas y cada una de las facetas de la vida de los niños, mediante Internet y las varias redes sociales, y con las nuevas tecnologías de los media como los teléfonos móviles, el objetivo de los grupos corporativos apunta a una inversión masiva de los jóvenes en el mundo del consumo por unos caminos más directos y extensivos de los que jamás habíamos visto en el pasado. Un estudio reciente de la Kaiser Family Foundation descubrió que la gente joven de edades comprendidas entre los 8 y los 18 años pasa en estos momentos más de siete horas y media al día con los teléfonos, ordenadores, televisiones y otros artefactos electrónicos, en comparación con las menos de seis horas y media de hace cinco años. Si a esto le añadimos el tiempo adicional que invierten los jóvenes en mandar textos, hablar con sus teléfonos móviles o realizar múltiples tareas al mismo tiempo tales como ver la televisión mientras se ponen al día en Facebook, entonces la cantidad de horas sube a una media de un total de once horas diarias.” (Bauman, 2013, pag 64/65). En el terreno de las comunicaciones se acabaron los tiempos de espera. Y la espera muchas veces es motor de fantasías y sueños. Ya nadie espera la llegada de la carta, porque el correo electrónico es inmediato, y esto lleva a que se espere una respuesta también inmediata. Con el WhattsApp uno puede saber si el destinatario del mensaje recibió la información y hasta si la leyó y está escribiendo una respuesta. Y es frecuente escuchar en las/los adolescentes la queja: “estaba conectado pero no me contestó”.

Todo se supone en un “ya ahora”, sin tiempo de reflexión. La urgencia domina la actividad cotidiana y se piensa que todos estamos permanentemente pendientes de los mensajes de los otros. Una cuestión que nos debe llevar a preguntarnos por los efectos en las relaciones humanas de esta conexión permanente con las pantallas. ¿Cuáles son las desconexiones que acarrea? ¿O podremos estar con múltiples relaciones simultáneas?

Hay una irrupción del otro que se presenta a través de señales sin cuerpo, como una presencia continua. ¿Esta presencia, como exigencia permanente de otro “real” ¿resta espacio a la imaginación?

El predominio del lenguaje visual sobre el verbal también crea una serie de interrogantes. Las imágenes son representaciones que prevalecen sobre la palabra. Así, los cuentos han perdido valor. La televisión, los videos, ocupan el lugar de los relatos. Pero hay diferencias. Las palabras son un tipo de representación que permite traducir pensamientos y afectos, de modo que puedan ser compartidos, respetando secuencias. Los cuentos permiten ligar las huellas de vivencias, armando mitos que pueden ser re-creados y modificados, dando lugar a la imaginación. Cuando alguien cuenta un cuento, posibilita un tiempo de reflexión, de preguntas. Es otro humano, un semejante, relatando una historia. Posibilita la instauración o el enriquecimiento del proceso secundario y permite elaborar traumas.

En términos de transmisión, los relatos de historias reales o fantaseadas permiten la apropiación y recreación de lo transmitido.

Las imágenes, por el contrario, sobre todo en la medida en que provengan de aparatos (diferente al caso en que sean utilizadas por alguien como acompañantes de la expresión verbal) no tienen en cuenta los tiempos ni las reacciones del niño. Lo dejan como espectador pasivo frente a estímulos rápidos e incontrolables, generando la confusión entre aquello que ellos generan y lo que les viene de afuera.

La incidencia de las pantallas en la estructuración subjetiva. Es diferente la visión del rostro humano, del cuerpo del otro, que viene acompañado de sabores, olores, sensaciones táctiles y auditivas, a lo visual de las pantallas, que no sólo estimula de un modo recortado sino que deja al niño pasivo frente a un exceso de estímulos. Sobre todo, cuando no hay otro con quien intercambiar. Cuando a un niño de un año se le da un celular para que se entretenga, mientras el adulto está pendiente de otras pantallas ¿qué tipo de relación le estamos proponiendo? ¿Son nuevos modos de silenciar la infancia? ¿Si no se le diera el celular, demandaría atención y habría que hablarle o jugar con él?

Nadie puede negar la importancia de la tecnología y todos los avances que ha implicado, pero quizás uno de los temas a discutir es no tanto qué se usa sino cómo se usa. Nuevas construcciones experienciales, nuevas vivencias que dejan marcas que tenemos que pensar... porque ya no son las marcas del contacto corporal y tampoco las de la imagen solamente, sino que hay una conjunción de elementos que tienen aparecen como una nueva realidad (virtual). Y en las vidas virtuales no hay tiempo (o el tiempo es siempre inmediato) y la muerte no existe (hay muchas vidas). Es decir, se replantea el tema de la castración: todo es posible... Es uno el que domina la situación, el dueño de la escena, en una especie de alucinación de la propia acción. Y esto en un ritmo vertiginoso. La confusión con el personaje puede ser total.

Así, es llamativa la omnipotencia que provoca el sentir que el mundo se maneja con botones, que la muerte no existe, porque siempre puede haber más vidas y que uno puede transformar todo y crear universos diferentes con sólo tocar una pantalla o un teclado. ¿Qué nuevos efectos tiene esto? Ese niño que siente que es todopoderoso con la máquina no puede ya todo en la escuela ni con sus pares. Si con la máquina puede suprimir la presencia del adversario apagando un botón, en la vida los otros no pueden ser apagados, siguen presentes con sus reclamos y sus demandas... La prevalencia de la imagen está íntimamente ligada al tipo de información que reciben los niños de hoy.

El filósofo italiano Franco Berardi atribuye a la hiperexpresividad, a una sociedad en la que el problema es la hipervisión, el exceso de visibilidad, la explosión de la infosfera y la sobrecarga de estímulos info-

nerviosos, los problemas de atención en la infancia. La rapidez de los estímulos a los que los niños están sujetos los deja sin posibilidades de procesarlos, así como carentes de elementos para procesar sus propios pensamientos despertados por esos estímulos. Considera que la constante excitación de la mente por parte de flujos neuroestimulantes lleva a una saturación patológica, que desemboca en dificultades para atender a un estímulo durante más de unos segundos: “La aceleración de los intercambios informativos ha producido y está produciendo un efecto patológico en la mente humana individual y, con mayor razón, en la colectiva. Los individuos no están en condiciones de elaborar conscientemente la inmensa y creciente masa de información que entra en sus ordenadores, en sus teléfonos portátiles, en sus pantallas de televisión, en sus agendas electrónicas y en sus cabezas.” (F. Berardi, 2003, pág 18-19). El niño queda entonces solo frente a un exceso de estímulos que no puede metabolizar, en un estado de excitación permanente. La motricidad, con el dominio del propio cuerpo y del mundo, es una vía posible para tramitar esa excitación y transformarla, pero el movimiento suele estar sancionado, lo que lleva a que el niño quede acorralado entre el exceso de estímulos y la intolerancia de los otros frente a la excitación desencadenada. El problema no es sólo el bombardeo de estímulos sino que el otro no ayude a procesarlos, tomado a su vez él mismo por la multiplicidad de conexiones y de urgencias. Considero que esta situación no solo provoca niños hiperactivos sino que es fundamental para pensar las dificultades en la adquisición del lenguaje con las que nos encontramos cotidianamente. Más que un mundo de palabras, les ofrecemos un universo de imágenes, en el que los flujos de información son muy veloces y en los que no hay tiempo para el pensamiento, para la construcción de proceso secundario. Así como hay niños de tres años que manejan la computadora también son muchos los que presentan dificultades para estar con otros humanos.

Me pregunto si este predominio de lo tecnológico y los medios audiovisuales no tiene algo que ver con la supuesta epidemia de niños autistas, denominados así en gran medida porque tienen retraso en la adquisición del lenguaje. El lenguaje preexiste al individuo y por ende es algo a adquirir, a incorporar, pero esa incorporación se da en un juego de pasiones. Pasiones que el lenguaje se empeñará en traducir, pero también en constreñir en tanto sujeción a un orden diferente.

Si un niño está horas frente a aparatos... ¿qué consecuencias tiene ese exceso de estímulos visuales? El preconiente visual tiene claras diferencias con el verbal. Por ejemplo, no permite representar abstracciones ni enlaces complejos. Como ejemplo están los sueños, donde para mostrar relación algo queda superpuesto, o ligado espacialmente. En ese sentido, supone una cierta pobreza representacional.

Por eso pienso que el uso particular que se hace de los medios como la televisión y la computadora, incide en este fenómeno de dificultades en la adquisición del lenguaje, en tanto los niños quedan expuestos durante muchas horas a este tipo de estímulos. Es claro que las máquinas no le hablan a uno, aunque hablen. No hay con quien erotizar el lenguaje, como cuando el niño hace la...la y hay otro que le contesta del mismo modo. Y tampoco hay posibilidades para el niño de intentar ver de dónde sale la voz, como cuando intentan aferrar las palabras, tocando la boca del que emite el sonido. ¿A quién señalar cada objeto e ir preguntando el nombre de las cosas, frente al televisor? Y esto también habla de la diferencia de ver una película o jugar con la computadora “con” el niño, acompañándolo en sus dudas y experiencias, contestando sus preguntas, a dejarlo solo con máquinas.

La aceleración del tiempo: la urgencia toma todo. Así como la información llega al instante, todo debe resolverse rápido. No se da tiempo ni al niño ni a los padres ni a la escuela para elaborar situaciones. Cualquier dificultad debe encontrar su solución inmediata. No se considera que toda situación tiene su historia, sino que impera el aquí y ahora, como si solo existiera el presente. Esto supone una modificación de la idea de tiempo. Esto con los niños cobra mucha importancia, en tanto si la infancia es el tiempo del crecimiento, de las transformaciones, de la apertura de posibilidades, pensar que un niño tiene que poder cumplir con todos los logros estipulados socialmente en los primeros años de su vida supone desconocerlo como sujeto en crecimiento. Y esto puede derivar en sensaciones muy tempranas de fracaso. Además, en tanto la institucionalización de los niños se realiza en tiempos muy tempranos, la comparación con los logros de los otros también se hace prematuramente. Esto lleva a que muchas variaciones que podrían ser transitorias, por tiempos diferentes en la adquisición

de las potencialidades, se vivan como permanentes, signando a alguien para siempre. De este modo, se supone que el rendimiento de un sujeto durante los primeros años de su vida determina su futuro, desmintiendo que todo niño, como sujeto en crecimiento, está sujeto a cambios. Desmentida que lleva a coagular un proceso, dificultando el desarrollo.

Y suele aparecer la necesidad de resolver todo rápidamente, sin dar lugar a la duda. Ese niño tiene que acomodarse ya a lo que se espera de él, sin poner en juego al contexto.

El niño como consumidor: ser y tener como equivalentes. El consumo desenfrenado, se pueda o no consumir, aparece como parte del ideal cultural, con la tendencia a llenar todos los vacíos con objetos. De este modo, los vínculos quedan en segundo plano, no hay tiempo para desear o los deseos son imperativos y cambiantes permanentemente, obturando el armado de fantasías. Lo que importa es la posesión del objeto, más que lo que se pueda hacer con él. El placer queda degradado a una satisfacción instantánea que tiene más que ver con la pulsión de dominio (sobre el objeto y sobre el semejante que se lo provee) que con un despliegue erótico. Esto lleva a un estado de excitación permanente, en el que se busca acumular posesiones más que profundizar vínculos o producir actos creativos. Y esto puede llevar a actuaciones violentas, a querer apropiarse de cualquier modo de aquello que sería el símbolo de la felicidad, que otorgaría poder o por lo menos un lugar de reconocimiento. Lo que se intenta sostener es el narcisismo. La problemática se centra en el ser y el tener no implica placer en el uso del objeto sino que es la garantía para pertenecer a un grupo o simplemente para ser alguien. Es un consumidor que queda consumido en el mismo acto.

En relación al armado de deseos lo que predomina es la excitación sin contención. Esto lleva a sensaciones de vacío que tienden a llenarse con más consumo, ya sea de pantallas o de diversos objetos. Pero son objetos que se “caen” como tales, con los que no se sostienen los deseos ni permiten la expresión de fantasías. Entonces, hay excitación desmedida y lo que queda después es el vacío, porque el objeto pierde su valor en el momento mismo de poseerlo y a la vez si no se lo tiene se supone que se pierde el ser. Esto está fuertemente motorizado por un mundo en el que la publicidad busca atraer especialmente a niños y adolescentes como los consumidores por excelencia.

También con los tratamientos el tema del consumo cobra importancia. Así como los adultos consumen pastillas para paliar cualquier tipo de sufrimiento (por insomnios, exceso de peso, depresión, angustia, etc.) los niños también caen bajo la lógica del mercado y así se los medica indiscriminadamente.

El individualismo y la competencia: el reemplazo del juego libre por la adquisición de competencias. Si un modo privilegiado de elaboración de situaciones difíciles es el juego dramático, el que este tenga poco espacio dificulta aún más la tramitación del sufrimiento.

No se favorece el “jugar solo” bajo la mirada del adulto, como desarrolla Winnicott, (1971) ni se comparten sus juegos. Se lo llena de juguetes que se mueven solos, frente a los que el niño queda como espectador y con los que no puede construir el pasaje pasivo-activo. Los niños de clases media y alta tienen tantas horas ocupadas en actividades regladas (ocho horas de clase más actividades extra-escolares) que no tienen tiempo para jugar libremente. Y los niños de sectores desfavorecidos económicamente se ven obligados a trabajar o a suplir a los adultos en las tareas de la casa o cuidando hermanitos, por lo que tampoco tienen espacios de juego.

Muchos niños no juegan al football entre ellos, cuando tienen ganas, sino que van a “la escuelita de football”, no pintan tirados en el piso, sino que hacen un taller de arte... Es decir, todo se plantea como aprendizaje regulado por adultos. Y el juego libre está desvalorizado. “¿No estamos dejando pasar años importantes de la vida si aceptamos lo que ella quiere?” preguntan los padres de una niña de siete años que va a doble escolaridad y hace deportes pero se niega a realizar otras actividades regladas. Es decir, se piensa una sociedad donde hay que luchar por un lugar en forma despiadada y para ello hay que acumular competencias (esta palabra remite claramente a la idea de preparar para competir). Esto resulta en una presión brutal para niños y padres y anula la creatividad, en tanto niega al juego ese lugar fundamental de posibilitador de salidas creativas.

A la vez, no se tiene en cuenta que los avatares de un sujeto están indefectiblemente ligados a los avatares de un grupo social, de un país, de una época y que nadie conoce qué es lo que se puede necesitar para vivir en el futuro, justamente por la rapidez de los cambios y porque ningún logro es puramente individual, sino que siempre hay un componente colectivo. Pienso que si un niño puede crear, fantasear y formar parte de un grupo de niños, tiene las condiciones básicas para poder desplegar sus posibilidades por los caminos que decida tomar y ese momento histórico le ofrezca.

Pero en tanto se supone que un niño se prepara para ese futuro temido acumulando saberes y competencias, lo que se les niega es el medio para desarrollar sus potencialidades creativas (quizás lo más importante para poder afrontar los cambios). Todos tienen que saber lo mismo, todos tienen que poder realizar las mismas acciones, olvidándose de la diversidad de las posibilidades humanas. Mientras tanto, la infancia deja de ser el tiempo de juegos y cuentos, para convertirse en una preparación para el “éxito” en una especie de jungla.

En tanto el jugar libremente está ubicado como una “pérdida de tiempo” (suponiendo que el tiempo es algo que hay que atesorar), los niños son sancionados cuando no pueden acomodarse a la situación exigida y juegan en clase o cuando tienen que hacer la tarea.

La felicidad como exigencia: la desmentida del sufrimiento. Estamos en una época en la que la felicidad ha pasado a ser una exigencia. Es muy difícil tolerar el sufrimiento, propio y ajeno. La sociedad neoliberal necesita que todo el mundo esté en condiciones de producir y consumir (sobre todo los niños y los adolescentes) y para esto no se puede estar deprimido, o por lo menos, no demasiado deprimido. Es decir, siendo muy feliz nadie se sometería a las exigencias brutales de la sociedad actual y estar un poco triste puede incentivar los deseos de consumir pero si se está muy deprimido no se podrá producir ni consumir lo que el mercado requiere. Por eso los estados anímicos tienen que estar regulados, desde la infancia. En *La Fábrica de la Infelicidad*, Franco Berardi (Bifo) afirma:...”las drogas ilegales fueron sustituidas por las sustancias legales que la industria farmacéutica pone a disposición de sus víctimas, y se inició la época de los antidepresivos, de los euforizantes y de los reguladores del humor. Hoy la enfermedad mental se muestra cada vez con mayor claridad como una epidemia social o, más precisamente, sociocomunicativa. Si quieres sobrevivir debes ser competitivo, y si quieres ser competitivo tienes que estar conectado, tienes que recibir y elaborar continuamente una inmensa y creciente masa de datos. Esto provoca un estrés de atención constante y una reducción del tiempo disponible para la afectividad. Estas dos tendencias inseparables devastan el psiquismo individual.” Yo agregaría, tomando lo dicho en el apartado anterior, que también implica una reducción de tiempo para el juego libre, lo que en un niño es serio. Berardi agrega que en la sociedad moderna no había problema en que alguien estuviera triste porque igual manejaría el turno, pero ahora, que gran parte del trabajo implica energías psíquicas, la patología mental ha estallado en el centro de la escena. Esto explicaría la enorme preocupación actual por las enfermedades mentales, o más bien por lograr que nadie salga del curso prefijado. A la vez, en una sociedad en la que son difíciles los vínculos de cooperación y solidaridad, hay una necesidad de que el sufrimiento sea ocultado, que el dolor no se muestre. Así, se considera que los duelos tienen que ser rápidos y que los seres humanos no tenemos derecho a estar tristes. Esto lleva a situaciones en las que se les exige a los niños una rápida superación de todas aquellas situaciones que les resultan difíciles y dolorosas, como separarse de los padres en la entrada al jardín de infantes, o la pérdida de un juguete, o la muerte de un animal querido. El ideal es la adaptación rápida a las penurias de la vida, pensando al ser humano con el modelo de una máquina. Es decir, hay que funcionar bien, cueste lo que cueste. Resumiendo:

El sufrimiento humano se ha transformado en un reducto de la biología, medicalizando la vida cotidiana. Se niegan las determinaciones históricas de ese sufrimiento, lo que produce una desubjetivación del ser humano, en tanto se elimina el factor intersubjetivo en su estructuración. Se supone que todos debemos ser engranajes dentro de una maquinaria al servicio de los intereses de pocos. Se considera que todo niño tiene que ser un gran consumidor y un futuro productor y se lo empuja a un supuesto “éxito”, desvalorizando el juego como actividad central de ese momento de la vida. En lugar de proyectos que apunten a la felicidad en un tiempo futuro, lo que permitiría abrir recorridos deseantes y sostener la infancia como un tiempo de construcción, predomina la búsqueda de un placer inmediato.

Estrategias de resistencia: el psicoanálisis y las intervenciones subjetivantes
En la novela Memoria de elefante, de Antonio Lobo Antunes, el protagonista, un psiquiatra que se replantea su vida, dice: “Guarnecer a las personas con diagnósticos, oírlas sin escucharlas, quedarse fuera de ellas como al borde de un río del que se desconocen las corrientes, los peces y la concavidad de la roca donde nace, presenciar el torbellino de la crecida sin mojarse los pies, recomendar un comprimido después de cada comida y una píldora por la noche y quedarse saciado con esa hazaña de scout ¿qué me hace pertenecer a este club siniestro?, meditó... “(A. L. Antunes, 2007, pág 39). De un modo poético, esta novela muestra esa desconexión de muchos profesionales con el sufrimiento de aquellos que piden ayuda. Desconexión que muchas veces se considera “científica”, en tanto el supuesto es de una falsa “objetividad” frente al “objeto de estudio”, es decir, el niño.

Muchos niños vienen ya con un “diagnóstico”. Es decir, no se consulta con preguntas sino con supuestos saberes adquiridos por el discurso de otros profesionales, por la escuela o por la consulta a internet. Muchas veces, esos “diagnósticos” son realizados de un modo en el que se desconoce de entrada al niño como tal. O sea, se interroga a los padres con un cuestionario armado de antemano, que pregunta exclusivamente sobre aquello que se quiere encontrar y se observa al niño sin darle tiempo a establecer un contacto con el entrevistador, sin tener en cuenta sus ritmos, sin pensarlo en relación a una historia familiar y a un contexto. De este modo se arriba a una sigla tomada del DSM. Pero sabemos que un “sello” no es inocuo, que un niño se constituye a partir de la imagen que los otros le devuelven, que los otros son espejos en los que se refleja y son los que le brindan una imagen que lo captura y le otorga el “ser”. Entonces, tenemos que ser muy cuidadosos para no fijar como estable un tipo de funcionamiento que puede ser transitorio o que podemos modificar con el trabajo analítico. Cuando un niño llega al consultorio y nos presentamos y le explicamos quiénes somos y le preguntamos qué es lo que él quisiera cambiar, qué es lo que no le gusta de lo que le pasa, si piensa que lo podemos ayudar en algo de eso, le estamos dando de entrada un lugar como sujeto. Así, lo ubicamos como alguien que puede decir sobre su sufrimiento, tenga la edad que tenga y del modo en que pueda, y esto implica una intervención subjetivante, porque le devolvemos el lugar de ser humano que padece y a quien no conocemos de antemano.

Instauramos dudas allí donde había certezas, generamos preguntas y posibilitamos de ese modo una transformación en la representación que los padres y el niño mismo tienen. Construimos una historia, posibilitamos mediatizaciones, facilitamos armado fantasmático. Estas son intervenciones en las que ubicamos al otro como siendo un semejante diferente. Podemos realizar intervenciones en las que algo nuevo se construya, en tanto trabajamos con un psiquismo que, a la vez que está sujeto a la repetición de su historia, está en plena construcción. Construcción en la que los otros inciden cotidianamente. Las intervenciones del analista, con niños y adolescentes, pueden posibilitar creación de espacios psíquicos. Cuando tenemos en cuenta su sufrimiento por sobre todo lo demás, cuando lo pensamos con posibilidades abiertas y no le pronosticamos un futuro aciago a los dos años, estamos oponiéndonos al intento tan frecuente en estas épocas de catalogar a todos en momentos muy tempranos de la vida. En este sentido, el psicoanálisis es una práctica subversiva, porque va contra de la idea de sujeto del neoliberalismo, de una persona que más que ser un sujeto sea una suerte de objeto de la sociedad de consumo.

El psicoanálisis tiene como fundamento la escucha del sufrimiento del otro, la consideración del otro como sujeto e intervenciones que supongan el despliegue de posibilidades que han quedado obturadas o que no se pudieron constituir. Por eso, en los niños hablamos muchas veces de intervenciones estructurantes, que posibiliten constitución psíquica.

En Salud Mental, armar redes, establecer ligazones con otros, realizar prácticas en el sentido de Eros en un mundo en el que la estigmatización y la exclusión favorecen la primacía de Tánatos. Ser los que cuestionamos y nos cuestionamos, ubicando al otro como un par con el que se puede realizar una aventura interesante.

En el terreno de la clínica con niños, resistir a los mandatos de época supone que todo niño sea ubicado en una historia y en un contexto familiar y social y que haya proyectos, sueños y esperanzas que lo lancen hacia un futuro. Apostar a la esperanza y el cambio es lo opuesto a estigmatizar, a confundir el sufrimiento psíquico con el “ser”, a ubicar a alguien como discapacitado.

Bibliografía:

ANTUNEZ, Antonio L. (2007) Memoria de elefante. Edit Sudamericana, Buenos Aires.
AULAGNIER, Piera: (1975) La violencia de la interpretación. Amorrortu Ed. Buenos Aires, 1977.
BAUMAN, Zygmunt (2013) Sobre la educación en un tiempo líquido, Conversaciones con Ricardo Mazzeo, Paidós Ibérica.

BERARDI, Franco (2007) Generación post-alfa. Tinta Limón Ediciones, Buenos Aires.
(2003) La fábrica de la infelicidad. Edit Traficantes de sueños, Bs As.
JANIN Beatriz (2011) El sufrimiento psíquico en los niños, Noveduc, Buenos Aires.
(2013) Intervenciones en la clínica psicoanalítica con niños, Noveduc, Buenos Aires.
MIREN, Fernando (2009) La revolución que nadie soñó o la otra posmodernidad. Libros de la Araucaria, Santiago de Chile.

WINNICOTT, D R (1971) Los procesos de maduración y el ambiente facilitador, Buenos Aires, Hormé