

## *Pantalles: el malestar a la cultura de la imatge* *“Reformatar” la ment*

*Presentat en els IX DEBATS de la SEP. CaixaForum, Centre Social i Cultural de l'Obra Social “la Caixa”. Barcelona, 3 i 4 juny 2011*

*“El mundo es lo que ocurre y lo peor sería considerar que lo que ocurre es un error”  
Ludwig Wittgenstein*

Un mail anuncia la seva arribada mentre fem un cop d'ull als últims titulars del diari digital. Al mateix temps una alerta de Twiter o Facebook parpelleja en la pantalla mentre descarreguem la nostra música o pel·lícula preferida a l'hora que parlem per Skype. Aquesta podria ser una escena ja força quotidiana per a molta gent. (Som uns 2.000 milions de internautes. Segons Internet és clar!!!)

En poc mes de dues dècades **el panorama de les comunicacions ha canviat exponencialment. Però, aquests nous sistemes ens han canviat a les persones?** Sense pretensió de contestar la pregunta en una jornada, si podem compartir algunes idees o obrir noves preguntes.

El títol d'aquesta Jornada, que imagino té el sentit de ser un homenatge a Freud, podria ser llegit de manera parcial i remetre'ns només a la crítica negativa. És cert que la paraula “malestar” ens evoca significats incòmodes, però si atenem a la idea de Freud podem ampliar-los. Per a ell el *malestar* es basa en el combat entre les forces de la vida capaces d'originar noves construccions i les tendències destructives latents en les persones i en la seva organització social, aclaparats a l'hora pel pes d'uns ideals impossibles de aconseguir. Aquestes tensions, internes i externes, entre el que és saludable o és insà, són la vida mateixa. Res és ni tant bo ni tant dolent, ni nosaltres ni el món que hem i continuem creant.

En aquesta lluita entre *malestar* i *benestar* és on voldria situar la meua participació a la taula de Debats. Es a dir, en les debilitats i les fortaleces, les amenaces i les possibilitats que les noves formes de comunicació obren davant nostre.

A mida que preparava la xerrada en donava mes compte de l'amplitud del tema, se m'obrien en la ment tantes "pantalles" que no sabia a quina atendre. Per tant, he reduït el focus i només comentaré alguna de las coses que he pensat com a propostes pel debat amb els companys de taula i amb vosaltres.

La **primera idea** és remarcar el fet que **encara no tenim la distància temporal suficient per valorar com i quant ens poden influenciar les noves formes de comunicació.**

Necessitem donar-nos temps per conèixer-les i així evitar caure en estereotips que omplim la falta de pensament. Els canvis arriben a tants extractes personals i socials, i amb tal rapidesa que costa imaginar com seran els propers anys.

Les noves tecnologies han posat en crisis els sistemes anteriors i malgrat que la paraula "crisis", últimament ens resulta tan poc simpàtica, no es necessàriament quelcom negatiu. Podem pensar-la com en d'idioma xinés on la paraula "crisis" (危机, *weiji*) es compon de dos ideogrames: *perill i oportunitat*. **Tot progrés tecnològic, en el moment de la seva aparició, ha estat temut o inclús rebutjat. Qualsevol innovació molesta perquè canvia l'ordre establert i ens enfronta a la incertesa, però si ens quedéssim amb les pors ens perdriem les oportunitats que també comporten les novetats.**

En la dècada del noranta del segle passat, va començar el boom de la informàtica personal, l'ús massiu dels mòbils i del Internet, una eina de la que ara ens constaria molt poder prescindir (alumne que pregunta extremadament encuriós, com ens ho fèiem nosaltres en la nostra època universitària per fer els treballs). Durant aquest temps els medis de comunicació han canviat vertiginosament i malgrat **no saber si ens han canviat a nosaltres, el que es bastant evident es que han canviat els nostres hàbits.** (mòbils, mails, blogs o foros, descarregues, xarxes socials, realitats virtuals,...)

La arribada d'aquestes tecnologies a la comunicació en la nostra cultura, **està produint un canvi singular en la representació dels sers humans** tant a nivell individual com col·lectiu. **La cultura de la imatge ha guanyat terreny a la cultura literària en relació a la manera definir la realitat.** Avui la realitat no sempre es descriu sinó que majoritàriament es fotografia, es retransmet o es filma, a ser possible en directe. Tot el que succeeix -manifestacions en els països àrabs, acampades 15-M, intervencions bèl·liques, reality shows, cotilleos dels "famosos", descobriments científics, ...- està a les xarxes socials, a les que han

començat a denominar el “**cinquè poder**”. (Potencialitat en la mobilització de masses per que, de moment, no hi ha restriccions a la Xarxa per fer sentir les veus.)

Les informacions ens arriben a les pantalles instantàneament i s’ha de processar/consumir de igual manera: immediatament. En aquest escenari d’allaus de informacions es on situo la **segona idea** a compartir. **Com ens aproximem al coneixement des d’aquests mitjans**, en els que només *clicant* qualsevol dels servidors especialitzats podem tenir accés a molta més informació de la que podríem adquirir en tota la nostra vida voltant per les biblioteques.

El terreny del processament cognitiu de la informació és en el que hi ha més recerca -més fàcil d’observar, quantificar, boom de les neurociències,...- En ell que s’estan començant a sentir les **veus dividides dels experts** que, en articles i llibres, exalcen o satanitzen les noves tecnologies. Els que estan **a favor** asseguren que **aprendre a desenvolupar varies tasques a l’hora, així com tenir la capacitat per seleccionar una informació determinada entre una gran quantitat de dades son aspectes força positius per mantenir-se actius**. Per altra banda, **els més crítics** comenten que tanta facilitat per saltar d’un link a un altre ens converteix en lectors superficials, àvids de informació ràpida que no precisem aprofundir ni analitzar, i **ens alerten que estar exposats tot el temps a una quantitat ingent de informació online fa que la capacitat de concentració i la memòria -de treball- disminueixi i ens faci menys hàbils per aprendre i pensar**. Es a dir, segons aquesta corrent de pensament, contra més fem servir la Xarxa, més entrenem al cervell per distreure’s. És el que es comença a denominar “**pensament PowerPoint**” com sinònim de simplista.

Processament de informació, memòria, atenció,... semblen només aspectes cerebrals però tenen repercussió a la ment. Des d’un **punt de vista psicoanalític, el risc està en confondre “informació” amb “coneixement”**. En el món de les “pantalles” actuen com a sinònims, però es força diferent seleccionar dades a prestar atenció als textos amb un pensament crític. Seguint les idees de W. Bion i especialment de D. Meltzer, podríem pensar que el desig de conèixer el misteri de l’objecte, quedaria convertit en una aproximació externa sense profunditat, i amb la il·lusió omnipotent de que veritablement hem arribat a conèixer el seu interior. El desig epistemològic (epistemofílic) suposadament es satisfaria, majoritàriament, per mitjà de identificacions adhesives en lloc de introjectives. Les persones en aquesta posició actuen més per imitació que no pas per idees pròpies, deixant el terreny abonat per a la uniformitat del pensament grupal

Fins aquí he parlat de la necessitat de guanyar perspectiva per adaptar l'imaginari social a les noves tecnologies i de la seva influència en relació amb el coneixement. Ara voldria apuntar una **tercera idea** sobre **la importància que tenen les noves tecnologies en la manera de vincular-nos**.

Està bastant acceptada la idea de que **vivim en una cultura narcisista. Els mitjans pel seu impacte i capacitat d'incidir, corren el risc d'alimentar aquest model**. La cultura de la imatge, el consum de bens materials com camí cap a la felicitat, el temor a la mort i l'envelliment, del que saben força el metges i cirurgians plàstics. La fascinació per la celeritat, els llibres per aconseguir l'èxit que son top de llistes, els esports de competència,... En definitiva, ser el numero "un" és l'objectiu mes important.

En aquest escenari **els vincles han canviat, ens hem fet mes "socials" en el món virtual, malgrat sembla que al mateix temps ens hem aïllat mes en el món real**. Avui hi ha patologies adherides al us de Internet o dels mòbils que segueixen un patró similar al de les addiccions. Comencen a veure persones que tenen mes dificultats per comunicar-se en las situacions de contacte real que amb un interlocutor a kilòmetres de distancia per mig d'un Chat. (sopar de família, filla truca a mare en la mateixa taula assegurant-se d'aquesta manera que l'escoltarà.)

Per altra banda, també es veritat que **persones amb dificultats en les relacions** per problemes de personalitat (timidesa, inseguretats,...) o per moment vital (edat, separacions,...) pertinença a col·lectius estigmatitzats,... **poden, per mig del que s'ofereix en la Xarxa, connectar i conèixer persones que d'altra manera seria força més complicat**.

En definitiva, la personalitat del individu determinarà l'ús que en faci dels mitjans, igual que d'altres coses de la seva vida. Així doncs, la Xarxa actua com un canal de mediació de la nostra pròpia manera de funcionar. Malgrat això, **l'eina modula i els mitjans poden afavorir o donar una forma especial a les nostres manifestacions**. Per tant hem de tenir en compte algunes **condicions del món de les "pantalles"**. En ell **transitem per un terreny a meitat camí entre els fets reals i els desitjos no realitzats, on realitat i ficció poden confondre's amb certa facilitat**. Persones que canvien la seva identitat o construeixen de fictícies. Altres que es desinhibeixen i expressen *on-line* allò que mai farien en la presència de l'altre i **sobretot es conjura la soledat**, estar sempre connectats per tenir la il·lusió de no estar sols. En algun lloc de la Xarxa he llegit que avui la pàtria pròpia es el mur de Facebook o Twiter.

La Xarxa ens permet mostrar-nos de manera que considerem desitjable, segons un *Jo ideal* o un *Ideal del Jo*. **Construir un Jo acceptable en la “realitat objectiva” consta bastant temps. En canvi el Jo de la “realitat virtual” pot modificar-se a la carta i ràpidament.** El que no sempre és negatiu, per exemple els adolescents fan sovint un joc de identitats, es fan perfils que, mitjançant els comentaris dels altres, poden saber si resulten o no atractius. Juguen a canviar les seves identitats anant més enllà de límit biològic, psicològic i social experimentant noves formes de ser, que podran ser exportades al món real un cop les hagin comprovat en el virtual.

Però no sempre ho aconsegueixen i es poden quedar enganxats en la mentida, en la il·lusió de ser un altre. Llavors existeix el risc de construir un Jo que es complementi des de la pantalla per mig de realitats “virtuals” i s’instal·lin en un món a on s’esborra la clàssica separació entre **objectiu i subjectiu, verdader i il·lusori**.

Les realitats virtuals, o **simulacres de realitats, que componen aquest món, són força diferents de les produccions artístiques** que representen alguna cosa de manera diferent al que es habitual. Tensen la distància entre el que considerem realitat i la seva representació, però no creen una altra realitat. Ens podem transportar per un quadre, una peça musical, una obra de teatre, però sabem que és una realitat produïda i no la confonem amb la “verdadera”. En canvi la **realitat virtual** representa la possibilitat d’evocar imaginativament un ambient sense que sigui present. Així la *presència* i *l’absència* prenen altre sentit i en el terreny dels vincles, apareixen formes de relació que no sabem com catalogar. **Quines són les diferències entre una relació “cara a cara” i una de “xateig”?**

De entrada podem pensar que **el cara a cara precisa dels cossos i del seu impacta**. Hem de **recórrer certa distància en temps i espai** per arribar a l’altre. **Les relacions a la Xarxa** no precisen d’aquests elements, **són immediates i suposadament sense limitacions**. (Mur de FB d’un noi mort en accident que continua actiu pels amics)

En unes Jornades de la Revista Catalana de Psicoanàlisi la Carme Garcia va presentar un taller en el que parlava justament de les relacions *online*. Una de les idees que expressava era que, si bé com hem dit, pot ser una manera adequada d’eixamplar el cercle social, també pot passar que els usuaris d’aquests medis, si arriben a tenir una cita “cara a cara”, tinguin la falsa sensació de que realment coneixen a l’altre pel fet d’haver estat xatejant durant hores amb algú de inici desconegut. Sovint les decepcions són inevitables, com també algunes repercussions (p.e. mantenir relacions sexuals sense prevenció per la idea de que ja tenim suficient confiança).

**Malgrat sigui cert que les noves tecnologies poden estimular les idealitzacions, les relacions d'objecte parcial i el predomini del processos primaris, no sempre és així, ben al contrari de vegades trobem que les persones expressen en el seus missatges una important càrrega emocional i simbòlica (texts de sms, mails; emoticons; "perdudes") Tal vegada és un prejudici pensar que la coneguda relació "cara a cara" a temps real, sigui suposadament mes sincera i profunda.**

**Per tant, la Xarxa genera patologia o la posa al descobert?**

Per últim una **quarta idea**, que està en relació amb un camp del meu interès professional.

**La influencia del consum de les noves tecnologies de comunicació i entreteniment digital que han aterrat suaument i amb total acceptació en el món dels nens i dels adolescents.**

Probablement **és avui en dia on la diferencia entre com son criats els nostres infants i com ho van ser els seus pares es mes gran.** Els nens/adolescents d'ara estan en contacte quasi directe amb els mitjans, en la majoria dels casos mes que els seus propis pares.

Segons ens explica el psicoanalista Julio Moreno, **abans les joguines miniaturitzaven el passat, ara es el futur el que es representa en elles.** Els nens i joves ara juguen sobre el que serà no sobre el que ja ha estat. Potser **els infants ja no tinguin la funció de preservar el que va passar sinó d'anticipar el que vindrà.**

Ara els nens no son, o al menys no juguen, com el Juanito de Freud o el Richard de Klein. **Els jocs actuals no son exclusivament associatius, sinó també connectius.** La lògica associativa, és la que es representa en el joc clàssic tal com ho va entendre el psicoanàlisis. **En aquest tipus de joc trobem, per associació lliure, un sentit que prové del món intern, on emergeixen els significats i les fantasies del que juga i on s'està en llibertat de ser creador.** Els *connectius* son els jocs en la pantalla d'un videojoc, on no es juga fent associacions, sinó connectant imatges. El jugador queda una mica "esborrat" mentre juga i son les qualitats de l'objecte extern les que marquen el joc i no la historia associativa o el món intern de cada un. Si el nen s'identifica amb els objectes del joc o no, és una altra cosa. Però la proposta és que qui jugui recorri algun dels múltiples camins ja escrits.

En el terreny de les **identificacions** comprovem que també **han canviat els seus herois.** Els clàssics eren coneguts pels seus atributs personals, de valentia, bondat, etc. Els actuals per les seves pertinences, objectes que lis donen el poder la capacitat de *mutar*, de ser un altre. Els herois fins ara (Spiderman, Superman, el Zorro,...) eren

**sempre un, no es transformaven en un altre, es disfressaven però seguien sent ells. Ara no, ara es converteixen en un altre** (Bola de Drac, Pokémon, Transformers,...). **La solidesa de la subjectivitat sembla que està canviant**, o almenys a això juguen els nostres infants.

Els nens i adolescents d'avui, malgrat fan servir tots dos tipus de jocs, mostren una marcada preferència pels connectius. **Son uns jocs millors o més de “veritat” que uns altres? Els hem d'ensenyar com deuen jugar?**

Una postura sensata seria entrar en el seu món de jocs per trobar en ell els personatges de la seva fantasia i els seus models de identificació. Probablement veuríem que no es tracta d'una deformació, sinó d'altra tipus de pràctica en la que també existeix la frustració, encara que fragmentada, en altra escala i amb altra tipus de participació que en el jocs associatius. Com ens diu el autor citat, tal vegada podríem comprovar que **la prevalença de l'objecte per sobre del subjecte que presenten el jocs connectius, no és una desviació patològica, sinó un fet de la realitat en la que vivim**. Potser d'aquesta manera afrontariem millor dues de **les formes patològiques que trobem cada dia: la addicció o la fòbia als mitjans connectius**.

En resum, el temps de la globalització, ens agradi o no, no serà passatger. Per tant, no cal discutir si aquesta conjuntura es beneficiosa o no per la espècie humana, perquè segurament està sent les dues coses a l'hora, depèn de l'ús que es doni a les eines que disposem. Potser el que podem observar es que vivim un xic desbordats per la realitat que ens envolta, sigui real o virtual, o ambdues barrejades.

Les “pantalles”, com metàfores de les noves tecnologies, poden beneficiar i perjudicar. Per tant no podem exaltar-les en bloc ni tampoc condemnar-les indiscriminadament. Està a les nostres mans fer-ne un bon us. Seguint el camí invers del mite de la caverna de Plató, vivim en un món de llums procedents de variades pantalles i potser en convindria d'anar des de la llum externa fins la pròpia obscuritat, buscant dintre de cada un allò que ens alliberi del gaudir passiu front les “pantalles”.

Es diu que *si no estàs en Internet no existeixes*, però veien la quantitat de informació que flueix per la Xarxa, *si estàs... tampoc existeixes*. Per tant, tindrem de seguir reinventant-nos cada dia.

**Rosa Royo Esqués.** Psicòloga especialista en Psicologia Clínica i en Psicoterapia (EFPA/COP). Psicoanalista (SEP/IPA) Supervisora de institucions públiques i concertades de salut mental i especialitzades en l'atenció als maltractaments i l'abús sexual infanto-juvenil i familiar. Professora del Institut Universitari de Salut Mental (Universitat Ramón Llull). e.mail: [rosaroyo@copc.cat](mailto:rosaroyo@copc.cat)

