

SUBJETIVIDADES CONTEMPORÁNEAS: IMÁGENES Y PROCESOS DE SIMBOLIZACIÓN EN NIÑOS Y ADOLESCENTES

Cantú, Gustavo; Patiño, Yanina

Agencia Nacional de Promoción Científica y Tecnológica - Universidad de Buenos Aires

RESUMEN

Las nuevas formas de simbolización en niños y adolescentes atraviesan todos los ámbitos de su vida y modifican la interpretación del mundo desde los orígenes. En estas nuevas formas de simbolización, la imagen adquiere un valor fundamental, no sólo como signo, ícono o indicio (al servicio de la comunicación con otros) sino también como espacio potencial de producción simbólica, es decir de la ligazón tanto con los objetos culturales como con la propia subjetividad. En este trabajo -que se enmarca en dos Proyectos de investigación subsidiados por la ANPCyT (PICT 2008-01188) "Tratamiento psicopedagógico en niños y adolescentes en situación de pobreza" y por UBACyT (PS050 2008-2010) "Procesos de simbolización y transformaciones psíquicas durante el tratamiento psicopedagógico"-, se postula que los usos de la imagen no derivan linealmente de las características del objeto sino de los procesos psíquicos singulares y complejos que cada niño y adolescente despliega a partir de la oferta simbólica actual. Las imágenes televisivas y las imágenes virtuales constituyen dos materialidades específicas con legalidades diversas. Pero tanto unas como otras son pasibles de ser utilizadas por algunos sujetos como instrumento de la imaginación, la reflexión y la autonomía, y por otros al servicio de la pasividad, la repetición y la dependencia.

Palabras clave

Subjetividad Imagen Simbolización Niños y adolescentes

ABSTRACT

CONTEMPORARY SUBJECTIVITIES: IMAGES AND PROCESSES SYMBOLIZATION IN CHILDREN AND TEENAGERS

The new forms of symbolization in children and teenagers cover every scope of their lives and modify their world interpretation from the very beginnings. In these new forms of symbolization, the image gets an essential value, not only as a sign, icon or clue (in favour of the communication with others) but also as a potential space of symbolic production, that is of the link with both cultural objects and their own subjectivity. This work -which is enclosed in two Research projects funded by the ANPCyT (PICT 2008-01188) "Psychopedagogic treatment in children and teenagers in poverty situation" and by UBACyT (PS050 2008-2010) "Symbolization processes and psychic transformations during the psychopedagogic treatment"- it is postulated that the uses

of image do not derive directly from the characteristics of the object, but from the singular and complex psychic processes that each child and adolescent displays from the actual symbolic offer. The TV images and the virtual images are two specific materials with different legalities. However, both are liable to be used by some subjects as an instrument of imagination, reflection and autonomy; and by other subjects in favour of passivity, repetition and dependence.

Key words

Subjectivity Image Symbolization Processes Children and teenagers

Introducción

El sujeto actual está expuesto a una multiplicidad de estímulos inexistentes en épocas anteriores, y a partir de ellos debe producir un trabajo muy intenso de simbolización para atravesar situaciones desconocidas.

Desde la perspectiva psicoanalítica este trabajo psíquico de simbolización remite a una actividad de enlace y articulación de distintas formas de representación que se transforman y complejizan de acuerdo con la disponibilidad psíquica para el investimento de los objetos.

Las nuevas formas de simbolización en niños y adolescentes atraviesan todos los ámbitos de su vida y modifican la interpretación del mundo desde los orígenes. En estas nuevas formas de simbolización, la imagen adquiere un valor fundamental, no sólo como signo, ícono o indicio (al servicio de la comunicación con otros) sino también como espacio potencial de producción simbólica es decir de la ligazón tanto con los objetos culturales como con la propia subjetividad.

Al referirnos a la imagen se hace necesario diferenciar tres órdenes de realidad: la materialidad de la imagen, ya sea en la televisión, en una computadora o en un teléfono celular, constituye un primer nivel de realidad. Pero en sentido psicoanalítico la imagen es la imagen psíquica, construcción representacional que no se reduce a una copia de la realidad externa sino que es creación de la imaginación radical (Castoriadis, 2001) y es una realidad de otro orden que la realidad exterior. No se trata de una realidad segunda en sentido cronológico, puesto que no es posterior a la realidad material sino su condición de posibilidad. Y tenemos finalmente una realidad tercera, en el espacio transicional. Pode-

mos considerar que en su relación con las imágenes el sujeto construye una nueva realidad. En ese sentido diremos que tanto las imágenes televisivas como las de la computadora, las consolas de juego y las pantallas de los celulares son pasibles de ser usadas por cada sujeto para la construcción de una realidad virtual.

Las imágenes televisivas y las imágenes virtuales constituyen dos materialidades específicas con legalidades diversas. Pero tanto unas como otras son utilizadas por algunos sujetos como instrumento de la imaginación, la reflexión y la autonomía, y por otros al servicio de la pasividad, la repetición y la dependencia. En este trabajo -que se enmarca en dos *Proyectos de investigación subsidiados por la ANPCyT (PICT 2008-01188) "Tratamiento psicopedagógico en niños y adolescentes en situación de pobreza"* y por UBACyT (PS050 2008-2010) "Procesos de simbolización y transformaciones psíquicas durante el tratamiento psicopedagógico"-, se postula que estos usos de la imagen no derivan linealmente de las características del objeto sino de los procesos psíquicos singulares y complejos que cada niño y adolescente despliega a partir de la oferta simbólica actual.

La imagen televisiva en niños pequeños

En los últimos 30 años, hemos asistido a importantes cambios en la oferta televisiva para niños. En el pasado, ocupaba apenas unas horas dentro de la grilla; hoy, la oferta de series animadas se multiplicó vertiginosamente y se halla disponible las 24 horas del día. Asimismo aparecen cada vez más ofertas audiovisuales que contemplan las etapas evolutivas de los primeros años. Es así como a edades muy tempranas los dibujos animados que ofrecen las distintas señales televisivas *Cartoon Networks, Discovery Kids, Baby TV, Disney Channel*, nuestra señal local y pública *Paka Paka*, ofrecen a su vez, su soporte en la red con juegos y actividades interactivas a los que se accede a través de sus sitios web, ofreciendo así la oportunidad de interactuar dentro y fuera de la pantalla.

Algunos canales, como *Baby TV*, ofrece segmentos animados de escasos minutos, con ritmos lentos, actividades de ausencia-presencia que reproducen el *fort-da* freudiano, con la concomitante posibilidad de incorporar la anticipación, la tolerancia a la espera, entre otras. Otros programas, como *Dora la exploradora*, ofrecen tiempo para responder alguna pregunta que se formula, otorgando la posibilidad al niño de constituirse en un espectador activo.

Estas ofertas proponen nuevas modalidades de soporte en la imagen que generan recursos simbólicos novedosos, que no han sido lo suficientemente estudiados aun, pudiendo constituirse en oportunidades para el despliegue psíquico.

Debido a la gran atracción que estos fenómenos contemporáneos despiertan tanto en el público infantil como en los profesionales pertenecientes a diversas ramas de las ciencias sociales, su indagación requiere de un modo de abordaje desde el paradigma de la complejidad (Morin, 2001) y un marco teórico que dé cuenta

tanto de los aspectos históricos-sociales como de los subjetivos. El estudio de la subjetividad, sobre todo en la actualidad, implica una mirada compleja, siendo aquella un articulador conceptual que encuentra su referente en el epistemólogo Gonzalez Rey (2006), quien reconoce la correlación constitutiva entre lo social y lo individual y define a la subjetividad como un sistema de significaciones y sentidos subjetivos, abierto y en proceso, producidos en un contexto socio-cultural determinado. Por su parte, Castoriadis (1997), a partir de su conceptualización de la "imaginación radical", profundiza en las relaciones entre la constitución del psiquismo singular y la producción histórico-social.

Desde algunas perspectivas, quizás por la celeridad del avance de las ofertas tele-tecno mediáticas actuales, se desliza una mirada centrada en los aspectos negativos o patologizantes que, las actividades de mirar televisión y jugar en la web pudieran generar, como ser, procesos fallidos de transicionalidad y diferenciación con el afuera, la dependencia/adherencia a la pantalla, y que lejos de consolidar, rigidifican el pensamiento, sin considerar en qué situaciones y de qué procesos psíquicos depende que los niños, usuarios de estos productos multimedia, generen recursos restrictivos o potenciadores de la simbolización.

Mientras tanto, desde una perspectiva que se afirma en el pensamiento complejo, otras líneas de investigación se inclinan a pensar que los niños no asimilan masivamente lo que se les ofrece y que lejos de suponer un uso homogéneo de los productos tele-tecno-mediáticos, existen modalidades singulares y heterogéneas de búsqueda, elección e interacción que cada uno realiza con los objetos a través de un modo de circulación pulsional predominante que busca sucesivas formas satisfactorias y placenteras, pudiendo constituirse en una oportunidad para el enriquecimiento del psiquismo (Schlemenson, 2006).

Las relaciones cotidianas que los niños establecen con los productos tele-tecno-mediáticos generan experiencias que intervienen en sus procesos psíquicos y repercuten en la calidad de su producción simbólica, entendida como la particularidad interpretativa que un niño tiene en relación con el mundo circundante. Por ejemplo, la madre de M., 11 meses, enciende el televisor mientras la niña está sentada sobre su falda, unos instantes más tarde, la pequeña le ofrece el control remoto acompañando con un balbuceo que la madre codifica como el pedido de cambio de canal. El televisor no estaba sintonizado en el canal de dibujitos que parece gustarle a la pequeña. ¿De qué experiencia se trata allí?, ¿cuándo el control remoto o el mouse se presentan como oportunidades de transicionalidad?

A partir de este tipo de observaciones es que nos interesa conocer qué es lo que los niños hacen con eso que se les oferta.

Es así como la modalidad singular con la que cada niño invierte y/o desinvierte los objetos ofertados por los medios masivos de comunicación (TV, Internet) va a estar relacionado con la calidad de los intercambios vincula-

res iniciales con sus otros significativos, de acuerdo a sus experiencias de origen, al entramado singular, complejo y heterogéneo que se produce entre las relaciones libidinales iniciales y las maneras de circulación del afecto en su forma de ligazón e investimento a los objetos sociales (Castoriadis, 1977). En este punto es preciso recuperar conceptos tales como *reverie* de Bion, *metabolización* de Aulagnier, y *holding* de Winnicott.

Otro concepto fundamental es el de *función encuadrante* (Green, 1995) como sostén o condición misma para el despliegue de la actividad de representación cuya función es la creación de sentido que sea metabolizable por el psiquismo.

Esta "*función propicia un espacio y tiempo adecuado, singular, de transición gradual, de desfasaje óptimo entre presencia y ausencia, entre la indiscriminación y la inauguración del orden de la diferenciación entre la ilusión fantaseada y la desilusión que impone la exigencia de la realidad*" (Alvarez, 2010). Entendemos que en niños muy pequeños no es sin la regulación de pautas en relación al tipo de programas para ver y al tiempo permitido para mirar televisión por parte de los que sostienen las funciones simbólicas primarias, mediatizadores del mundo externo, lo que promoverá la creatividad e imaginación.

Por otra parte, si bien la saturación de estímulos a edades muy tempranas, podría no favorecer el desarrollo de lenguaje, y otras habilidades, es posible pensar que los niños pequeños acceden a partir de la fragmentación, a través de elementos indiciarios que aparecen en las series animadas para la construcción de sentidos posibles, y no necesariamente a partir de la totalidad de lo ofertado en la imagen. Asimismo, los programas específicos para niños muy pequeños pueden ser de ayuda para el establecimiento de ritmos y regularidades tales como bañarse, ir a dormir, lavarse los dientes, alimentarse, etc. Sin embargo es preciso señalar que no siempre las características de repeticiones y estereotipos que algunas de las propuestas ofrecen están al servicio de la potencialidad del investimento significativo.

Por todo lo anteriormente expresado es que, más allá de las transformaciones y las características de la oferta mediática actual, nos interesan los modos singulares con los cuales el psiquismo se enfrenta y responde a ellas. Para ello se caracterizarán los procesos de subjetivación, teniendo en cuenta, desde el Psicoanálisis Contemporáneo los indicadores de intersubjetividad en el desarrollo de la autonomía (Guerra, V., 2009) y las modalidades predominantes de organización y complejidad psíquica: proceso originario (presencia-ausencia), proceso primario (interno-externo), proceso secundario; variables cuya permanencia trascienden ciertos modelos sociales e históricos.

Es sólo a partir de la articulación de los procesos transicionales entre la dinámica intersubjetiva y la dinámica intrapsíquica en juego en cada caso en particular que podremos comprender cómo la experiencia de mirar televisión y el uso de productos multimedia no necesariamente producirá restricciones por su modo de recep-

ción pasiva frente a los estímulos que un niño percibe, sino también, en calidad de activadores simbólicos, aperturas para el despliegue de experiencias subjetivantes, tales como las que un niño experimenta cuando dinámica y activamente sonríe, aplaude, baila, habla, canta frente a la pantalla.

Para ello, se propone un proceso investigativo en donde se explore la calidad de la oferta social existente a partir de las características de las propuestas televisivas, en sus modalidades temporales y espaciales, en sus temáticas prevalentes, los sentidos ofertados, y, su relación con los procesos psíquicos, constitución de la temporalidad y la espacialidad, que quedan comprometidos en tal actividad.

La responsabilidad de investigar estos fenómenos actuales, en un proceso de transición entre lo instituido y lo instituyente, radica en la importancia hacia la comprensión y prevención temprana de problemas en la infancia y adolescencia tales como los déficits en la simbolización. De este modo, consideramos al Psicoanálisis no sólo como programa de investigación sino como práctica social, que nos posibilite reflexionar y generar estrategias de intervención acordes a los tiempos y las problemáticas actuales.

La imagen digital en adolescentes

a. Interactividad y transicionalidad

Una de las principales características de las imágenes y los dispositivos tecnológicos actuales es su interactividad. A diferencia de las tecnologías como la televisión, las actuales no siguen un modelo de transmisión lineal y unidireccional, sino que permiten que el usuario modele de diferentes maneras el dispositivo y las operaciones que éste produce. De ese modo, la televisión se basa en la transmisión de un contenido prediseñado a los receptores, cuya acción sobre el dispositivo es de selección, recepción e interpretación. Los nuevos dispositivos habilitan en cambio infinidad de acciones antes imposibles: los sujetos pueden no sólo buscar y recibir información prediseñada de fuentes múltiples (tal era el paradigma de la llamada web 1.0, ordenada aún bajo el principio de *broadcasting*), sino que actualmente (en la llamada web 2.0) es posible ser productor de los contenidos que circulan: editar la información disponible (por ejemplo en *Wikipedia*), editar fotografías (con *PhotoShop*, *Picassa*, etc.) y compartirlas con otros usuarios (en sitios como *Fotolog*, *Metroflog*, etc.), grabar, editar y hacer accesibles a todo el mundo videos caseros (en sitios como *Youtube*), comunicarse con otras personas (*MSN*, *Skype*), localizar amigos o personas conocidas con quienes se ha perdido el contacto por mucho tiempo (en sitios como *Facebook*), enviar y recibir información acerca de sus actividades actuales y "lo que está pasando en este momento" en tiempo real (en *Twitter*), por nombrar solo algunas de las posibilidades más conocidas y utilizadas por niños y jóvenes.

Es decir que la relación con las imágenes en una computadora implica una heterogeneidad de acciones por parte del sujeto. Son estas acciones las que nos intere-

san. Así como Winnicott nos enseñó a diferenciar minuciosamente el juego del jugar y a éstos del juguete, centrándonos en el jugar como proceso, intentaremos centrarnos no en los dispositivos ni en los resultados sino en las acciones de producción que los sujetos realizan con dichos dispositivos. No nos interesa tanto el juego como el jugar, no tanto el chat como el *chatear*, no el fotolog sino el *postear*, no el celular como dispositivo de mensajes de texto sino el *mensajear*, no las fotografías sino el *photoshopear*. Esto es, nos interrogamos por las formas de producción del sujeto y no por las características de los objetos como supuestos en-sí.

Por ejemplo, en una pantalla sensible al tacto o *touchscreen*, es posible reducir el tamaño de una fotografía con el simple gesto de “pellizcar” la pantalla, deslizando pulgar e índice sobre el cristal hasta que la imagen muestre el tamaño deseado. Más que nunca queda en evidencia la precariedad de los supuestos epistemológicos de la modernidad: postular objetos en-sí, separados y preexistentes al sujeto parece poco menos que ingenuo luego de haber experimentado la interactividad de estos dispositivos. Si los gestos y los movimientos del sujeto son traducidos a informaciones numéricas digitales que resultan en el ajuste de la imagen, ¿dónde termina el movimiento de los dedos y dónde comienza el de la imagen? El placer pasible de resultar de esta acción parece derivar entonces de las reminiscencias de la experiencia originaria, en la que la omnipotencia autoengendrante no distingue territorios separados entre sujeto y objeto, entre el deseo y su realización. A diferencia de los pesados mecanismos metálicos de las tecnologías anteriores, en las que el usuario podía ver el proceso físico que daba lugar a las transformaciones resultantes, en las tecnologías actuales la eficacia inmaterial e invisible de los dispositivos parece más ligada a la magia que a la causalidad objetiva.

Esta interactividad se convierte en potencialidad de un espacio lúdico que sostiene la tensión ilusión/desilusión necesaria para la complejización psíquica, pero sólo a condición de que el psiquismo pueda aprovechar la difuminación del límite interno/externo que los dispositivos promueven. En cambio, si el aparato psíquico se empeña en mantener una frontera trabajosamente construida y en riesgo permanente de dilución, la rigidificación resultante del límite que separa el psiquismo de la realidad exterior fracasa en crear subproductos del espacio potencial entre los dos espacios ya que en esos casos el trabajo de sostener la separación y la diferencia actúa en desmedro del trabajo de ligadura entre dichos espacios. Entonces encontramos usos puramente instrumentales de la tecnología, ligados a la actividad sobreadaptada y a la resolución de situaciones adaptativas pero con escaso compromiso subjetivo, sin placer sustitutivo ni registro psíquico significativo.

b. El uso de la imagen personal en el fotolog

Una de las prácticas frecuentes de los jóvenes en la red es el fotolog. Este espacio ha adquirido popularidad entre niños y adolescentes y puede definirse como una página web personal que contiene fotos, comentarios

(posts) del autor y de los visitantes que ingresan a ella, además de hipervínculos (links) a fotologs seleccionados por el autor como favoritos.

Este carácter personalizado convierte al fotolog en una de las propuestas paradigmáticas de la web 2.0, distinguida justamente por el hecho de que los usuarios adoptan en ella un rol de productores de la información y no de meros receptores de lo ya diseñado por otros. De este modo, los usuarios pueden -dentro de los límites que impone la estructura y diseño del fotolog y en función de sus propias posibilidades y formas de simbolización- apropiarse de este espacio como un encuadre para la producción de subjetividad y para el intercambio significativo con otros.

En el fotolog existen por lo menos dos modalidades semióticas articuladas: imágenes y texto. Podemos preguntarnos cuáles son las funciones de las imágenes en el fotolog, ya que lejos de tener un papel de mera constatación documental, en ese caso las fotografías tienen como efecto transferir la experiencia privada desde el plano de lo cotidiano e insignificante a un mundo de imágenes y momentos idealizados alrededor de los cuales pueden construirse representaciones significativas de sí mismo y el grupo (Slater, 1997). En ese sentido, fotos de bodas, de graduación, de cumpleaños, retratos grupales escolares, etc., están atravesadas por significaciones sociales que en tanto instituidas se encuentran codificadas[1]. Ese es su aspecto instituido. Pero además, en tanto instituyentes tienen efectos productivos: convierten en trascendentes las situaciones y las personas, sacándolas del devenir cotidiano para realzar el sentido idealizado de su valor para el sujeto o el grupo. Este aspecto instituyente de las fotografías es el que nos interesa destacar.

Noblia ha realizado una caracterización de los procedimientos visuales más notorios en los blogs: la fragmentación del cuerpo y principalmente de la cara, la segmentación de la unidad, el collage, la reiteración, el reflejo, la inversión, la deformación (Noblia, 2007). La autora da cuenta de la prevalencia de la imagen del propio cuerpo en las fotografías posteadas en los fotologs. Por supuesto que también se postean fotos familiares o grupales, pero lo que aparece como más pregnante es ese tipo de fotografías con respecto al resto. No se trata muchas veces de fotografías con función “testimonial”, como por ejemplo las fotos de vacaciones o de eventos significativos en la vida del sujeto. Lo que se muestran por el contrario son puestas en escena de sí, imágenes no necesariamente realistas sino más bien ligadas al principio de placer. Placer lúdico de representarse a sí mismo de otras formas o placer de manipulación de las imágenes que dan cuenta de la exploración de facetas de sí.

De ese modo el fotolog se convierte en un instrumento mediante el cual los sujetos construyen formas de interpretación de su propia realidad psíquica y de su propia experiencia con otros. El movimiento que concreta en una producción simbólica aquello absolutamente íntimo que es experimentado, sentido o pensado se dirige ha-

cia otro que desde el espacio público actúa como una suerte de espejo que valida y cualifica las experiencias, devolviendo no una identidad, sino una faceta de sí mismo. Por lo tanto no se trata en este caso de un instrumento de comunicación (en el sentido de transmitir información sobre un tópico), ni de expresión (en el sentido de exteriorizar o hacer visibles aspectos de la propia interioridad ya construidos, de poner afuera lo que ya estaba adentro), sino de un proceso de producción y enriquecimiento de las representaciones acerca de sí mismo y de sus relaciones con el propio mundo interno y con los otros por la mediación de la respuesta del otro. Por supuesto que estas posibilidades de uso de la imagen están condicionadas por el funcionamiento psíquico. En algunos casos, estos usos no implican necesariamente la creatividad puesta en juego en su despliegue, sino que en algunos sujetos es posible su utilización por mera adquisición del código figurativo. En esos casos, las variaciones consisten en distintas poses y ángulos, apenas diferentes uno del otro. Muchos de los procedimientos de tratamiento de la imagen comunes en los fotologs son usados frecuentemente en publicidades y medios masivos hegemónicos, de modo que su uso puede producirse por simple asimilación sin implicación subjetiva en la producción de sentidos.

Conclusiones

Turkle ha observado (Turkle, 1997) que el espacio virtual comparte algunas de las características con que se describe a los espacios transicionales (Winnicott, 1986). Pero esto es cierto sólo a condición de que el aparato psíquico pueda aprovechar el dispositivo para generar un modo de funcionamiento particular. Es decir que la transicionalidad no es una característica del dispositivo sino que concierne a la posibilidad de cada sujeto singular de producir simbólicamente mediaciones e intercambios fluidos entre los espacios psíquicos.

En los casos en que es posible constituir ese espacio, el sujeto se sumerge en esa realidad que construye a partir de su trabajo psíquico. La relación que los sujetos establecen con las imágenes no escapa a las modalidades que signan nuestra relación con los objetos en general, puesto que lo virtual es un fragmento de lo real; por lo tanto está atravesada por el deseo de unirse con el objeto sin perderse y a la vez el deseo de separarse sin perderlo. Es decir que la dinámica fusión-separación es un eje constitutivo de nuestra relación con los objetos en general y con las imágenes en particular.

La instalación de esta dinámica requiere un funcionamiento particular del límite interno-externo, que permita tanto la inmersión en la escena virtual a salvo de la amenaza de no poder salir de ella, como al mismo tiempo la toma de distancia y la ausencia, sin amenaza de pérdida. Cuando esta dinámica está obstaculizada, el deseo de fusión lleva al sujeto a indiscriminarse del objeto con pérdida de la distancia. Una suerte de "dependencia" del objeto con incapacidad de dejar la actividad y con debilitamiento o ruptura de los lazos significativos hacia fuera. Pero al deseo se opone la defensa y surgen

en ocasiones formas de contrainvestidura destinadas a controlar y mantener a raya el deseo de fusión.

El trabajo psíquico sobre la imagen implica una doble tarea, la de alejarse de los derivados pulsionales donde nace, sin dejar de mantener el contacto con las raíces afectivas que le confieren sentido. Por lo tanto, si bien está estructurado por la organización lógica y temporal del lenguaje como estructura y ordenado al servicio de la comunicación, la transmisibilidad y la resolución de situaciones de observación, de juego, de intercambio o de construcción, esta incidencia de legalidad secundaria -que caracteriza al preconsciente-conciente, impuesta por la organización del lenguaje- no excluye a los procesos primarios, sino por el contrario los presupone como condición de posibilidad. La articulación de los procesos primarios con los secundarios, que Green denomina *procesos terciarios* (Green, 2001) permite que este trabajo constituya un proceso subjetivamente apropiado y no un mero mecanismo de sobreadaptación. Estos tres criterios: transicionalidad, procesos terciarios, enraizamiento pulsional, nos permiten diferenciar las diferentes formas de trabajo psíquico sobre la imagen en los niños y adolescentes.

BIBLIOGRAFÍA

- Alvarez, P. (2010). Los trabajos psíquicos del discurso. Editorial Teseo
- Bleichmar, S.: El desmantelamiento de la subjetividad. Topía Editorial. 2009
- Barthes, R. (2008). La cámara lúcida (J. Sala-Sanahuja Trad.). Buenos Aires: Paidós. (Original publicado en 1980)
- Beceyro, R. (2005). Ensayos sobre fotografía. Buenos Aires: Paidós.
- Castoriadis, C. (2001). Figuras de lo pensable (J. Algasi Trad.). Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica. (Original publicado en 1999)
- Green, A. (2001). De locuras privadas (J. L. Etcheverry Trad.). Buenos Aires: Amorrortu. (Original publicado en 1986)
- Noblia, M. V. (2007). De amores y odios: la construcción multimodal de la identidad en los fotolog. En A. Spiegel (Ed.), Nuevas tecnologías, saberes, amores y violencias: Noveduc.
- Schlemenson, S. (2006). Infancia y subjetividad en el uso de las nuevas tecnologías. Revista del Instituto de Investigaciones de la Facultad de Psicología, UBA, 2, 119-127.
- Slater, D. (1997). La fotografía doméstica y la cultura digital (E. Sanz Trad.). En M. Lister (Ed.), La imagen fotográfica en la cultura digital. Barcelona: Paidós.
- Turkle, S. (1997). La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet. Barcelona: Paidós.
- Winnicott, D. (1986). Realidad y juego (F. Mazía Trad.). Buenos Aires: Gedisa. (Original publicado en 1971)