

# Travesía adolescente y remodelado identitario en la hiperculturalidad\*

Silvina Ferreira dos Santos\*\*

*“No soy de aquí, ni soy de allá  
No tengo edad, ni porvenir  
Y ser feliz es mi color  
De identidad”*

Facundo Cabral

## Todos a bordo

Si intentamos pensar sobre la culturalidad contemporánea, debemos recurrir a los adolescentes, sus mejores intérpretes. Nacidos en un ambiente tecnológico (Ferreira dos Santos, 2008) son los que navegan, con destreza y naturalidad, la multiplicidad y simultaneidad conectiva. Dado que las diferencias en sus posibilidades de acceso trazan desigualdad y marginalidad digital, mis aproximaciones refieren a los adolescentes altamente digitalizados que viven en grandes centros urbanos.

Cuando hablamos de lo digital nos referimos a un ecosistema o entorno habitable pero no para todos por igual. La brecha generacional es prácticamente un abismo generando discontinuidades muy marcadas entre formas disímiles de vivir y ver el mundo que casi nunca encuentran puntos de anclaje en común. En tal escenario prefigurativo (Mead, 1971, en Narodowski) las transformaciones se producen vertiginosamente. Los saberes y experiencias acumuladas previamente resultan fácilmente obsoletas e inoperantes, lo cual fuerza a un trabajo de invención, especialmente en las nuevas generaciones, y a un mayor sentimiento de orfandad.

Entonces, se producen transformaciones socioculturales, pero, además, viene mutando el modo en que se generan los cambios, de manera más precipitada, por ruptura y disloque. Lo disruptivo se instala y produce sucesivos desfasajes o discontinuidades. Ya no quedan lugares ilusoriamente firmes y seguros a los cuales aferrarse, sólo resta lanzarse a la travesía. A poco de andar nos vamos dando cuenta que la metáfora migratoria cae por la borda. Hayamos nacido o no bajo las coordenadas de un mundo tecnológico, con cada incursión digital, todos devenimos productores o hacedores de tales entornos, independientemente de lo conscientes o no que seamos.

Otro interés que me lleva a referenciar como punto de partida a los adolescentes es que éstos son sujetos atravesando una crisis vital. En este sentido, resultará

interesante pesquisar cómo se produce el remodelado identitario que el acontecimiento puberal promueve en entornos conectivos caracterizados por la multiplicidad y la simultaneidad tanto de dispositivos, textualidades como de lógicas de funcionamiento. ¿Cómo se reversiona el narcisismo en los adolescentes “post alfa” (Berardi, 2007)?

## Cartografías en crisis

“Entonces nace la catástrofe, el terremoto, el tsunami que lo arrastra todo. Todo lo que había conseguido se deshace entre mis dedos. Así que pienso, hay que volver a empezar. Hay que volver a entrelazar mechones para trenzar la vida”.

Laetita Colombini, *La trenza*, 2018

Considerando que los cambios son menos módicos y paulatinos, más bien acontecen por fractura o disloques (Farneda, 2021), ¿podemos seguir utilizando la noción de crisis para pensar el devenir adolescente y sus transformaciones? ¿Ese concepto de crisis seguirá siendo el mismo? ¿Encontramos en la clínica tramitaciones de la interrupción en la continuidad existencial que siguen un modelo procesual de superación y reorganización compleja del entramado psíquico?

Por otra parte, la conmoción narcisista y los vaivenes de la autoestima en los adolescentes son esperables por lo cual necesitan apuntalamiento social, pero ¿qué sucede cuando la sacudida vital adolescente transita en un mundo también tambaleante? (Janin, 2020). Pareciera que, en la contemporaneidad, la intemperie cubre a todos por igual, incluso los adultos están lejos de representar estabilidad y solidez (Sternbach, 2015).

El concepto de crisis con el que solemos pensar el tránsito adolescente supone un ambiente confiable y sostenedor que facilita complejizaciones psíquicas. También se representa como un impasse y pasaje entre un punto de partida y de llegada, claramente definidos.

Otros conceptos tales como trauma, catástrofe, acontecimiento<sup>1</sup> (I. Lewkowicz, 2018) que dan cuenta de las afectaciones producidas por lo disruptivo en una organización suponen una estabilidad de base. De este modo, la lógica de funcionamiento previo se desestabiliza al verse excedida (trauma), alterada (acontecimiento) o desmantelada (catástrofe). ¿Estas nociones siguen conservando potencia explicativa cuando se trata de contextos inconsistentes y fluidos? Tal como sostiene I. Lewkowicz hasta el concepto de crisis está en crisis. En la contemporaneidad cursamos crisis catastróficas en las cuales, luego de la ruptura, no se produce una reorganización bastante estable durante un tiempo. Por el contrario, se instala un devenir permanente vivido como caótico. Esta dinámica de destitución y alteración permanente (I. Lewkowicz, 2014) puede generar salidas creativas o bien derrumbes, dependerá de una articulación bastante contingente de factores.

Si el mundo viene siendo otro y otras las coordenadas, nuestras cartografías no pueden permanecer inertes. Es probable que a simple vista esa complejidad e incertidumbre que asoma pueda ser vista como caótica, aun cuando no lo sea, simplemente por resultar inconmensurable desde los recursos con los que se cuenta para abordarla. A veces, se intenta poner algún orden a través de un pensar dicotómico que organiza a costa de simplificar la heterogeneidad ocasionando polarizaciones, intolerancia, reverberación de discursos de odio y ansiedades paranoides.

Para inteligir lo complejo en juego es necesario articular o integrar dimensiones, conceptualizaciones provenientes de diversas ciencias, esfuerzos colaborativos tendientes a armar una suerte de mente expandida (Slemenson y otros, 2021). Sólo en estas condiciones podemos pensar lo “dislocado” (Farneda, 2021), lo salido de su sitio o lugar, no para volver a enderezarlo sino para poder pensar en movimiento y así ir construyendo una trama conceptual que se irá tejiendo de modo interminable.

Algunas coordenadas van siendo trazadas por los adolescentes contemporáneos al desplazar lo diferente por lo diverso, lo singular por lo múltiple y colectivo, generando visiones más ricas y complejas de la vida, las personas, el mundo y la transitoriedad. Vienen promoviendo un trabajo deconstructivo de un binarismo que ha cercenado la heterogeneidad a simples dicotomías. Acorde con este clima de época, resulta imposible sostener conceptos que pretendan ser universales o abarcativos de una totalidad que nunca es uniforme. Hacer lugar a las múltiples diferencias (sociales, económicas, culturales, geográficas, etc.) lleva a pluralizar los conceptos. De este modo, cabe hablar de adolescencias (Sternbach, 2008), identidades o existenciaris y de culturalidades o bien de hiperculturalidad (Byung-Chul Han, 2005).

### Travesía digital adolescente

*“Afuera han empezado a limpiar la piscina. Los vecinos se asoman de vez en cuando a las*

*ventanas para meterle prisa al jardinero. Por mí puede tomarse su tiempo, me agrada verlo trabajar. Arrincona las hojas que han caído en la superficie, cuela el agua con una paciencia adormecedora, luego pasa un aspirador por el fondo y vuelta a empezar. Cuando se marcha, el agua va aquietándose y, avanzada la tarde, parece una pantalla azul de ordenador. De hecho, nadar en una piscina se parece bastante a navegar por la red. Es silencioso –apenas un rumor–, es blando, es fácil sumergirse. Y también fácil ahogarse”.*

Neuman, *La vida en las ventanas*, 2002

Desde una aparente soledad en su cuarto, pantallas mediante, los adolescentes están hiperconectados con el mundo y con los otros. Fluyen de aquí para aquí, sin sacar el cuerpo ni la vista de los dispositivos, se van transformando en turistas (Byung-Chul Han, 2005, p.11) que visitan sitios, combinando una particular forma de estar en el mundo, entre lo nómada y lo apátrida.

Los entornos digitales, por su arquitectura, invitan a recorridos múltiples y simultáneos entre los que cada usuario irá trazando un itinerario de acuerdo a la espontaneidad de su gesto (aunque a veces no tanto, los algoritmos hacen lo suyo). Estando todo al alcance de la mirada y la mano, el desafío consiste en lograr alguna opacidad de la visibilidad que la subjetividad tiene online.

El modo hipertextual de hacer en lo digital (o windowing como lo llama Byung-Chul Han, 2005) hace de la errancia exploratoria un modo de experimentar caracterizado por lo indeterminado, lo incierto y en realización permanente, tal como sucede con el garabatear. En este sentido, tomo prestada la metáfora de Pontalis para referirme a ese andar o hacer digital no tanto como proceso sino como travesía. Online resulta difícil pensar en una “sucesión continua ya sea lineal o dialéctica y hasta irreversible de los fenómenos” (Pontalis, 2008) que termina llegando a buen puerto, más bien encontramos que los recorridos son rizomáticos y cada llegada relanza exponencialmente a otra partida. Podemos aventurar, además, que cuando ese hacer digital se impregna de las cualidades del jugar toma valencia estructurante, es decir, está cargado de sentido desde lo subjetivo y ligado a las tareas psíquicas que los adolescentes atraviesan (Ferreira dos Santos, 2020).

El estar-en-la-ventana/pantalla nos sumerge en otra dimensión, una realidad no real, valga el oxímoron, de carácter paradójico, ni real plenamente pero tampoco totalmente irreal.

Su hechura no admite categorías binarias para pensarla (y que hacen al proceso secundario de pensar): cercano/lejano, antes/ahora/después, público/privado, ausencia/presencia, etc. Otras coordenadas rigen allí, diferentes a las de la vida offline; otro modo de experimentar la espacialidad, la temporalidad, las relaciones con los otros, una manera no presencial

de estar (Derrida en Rodulfo, 2012), una extimidad generada por la porosidad entre lo público y lo privado (P. Sibilia, 2010). A diferencia de los adultos, para los adolescentes ambos modos de vida se encuentran entramados y configuran el mundo que habitan. Por otra parte, la frontera entre lo material (tangible) y las no-cosas (información) se va desvaneciendo (Byung Chul Han, 2021) produciendo una creciente descorporización del mundo que lleva a combinatorias híbridas o bien a Metaversos los cuales implican un vuelo mayor de lo virtual. A medida que la topología del ambiente se complejiza incluyendo lo tecnológico, la noción de mundo y sujeto de seguro ya no serán los mismos, ¿emergerá un Cyborg a partir de ese agenciamiento cada vez mayor que tenemos con lo virtual?

Cuando hablamos de digitalización nos referimos a un proceso por el cual todo dato (textos, imágenes, sonidos, etc.) se transforma en información al codificarse en números dígitos por lo cual su transmisión es exponencialmente más veloz y horizontal. Así como el surgimiento del lenguaje, su escritura e impresión generaron revoluciones culturales, esta digitalización está generando efectos aún incalculables (Serres, 2015). Para algunos se ha iniciado una nueva era, el Antropoceno (Paul Crutzen, 2000, en F. Costa) reconociendo al ser humano como capaz de producir con su actividad cambios perdurables o incluso irreversibles en el planeta. Otros enfatizan más la cuestión y hablan de Tecnoceno (Flavia Costa, 2022) considerando el impacto planetario del acelerado desarrollo tecnológico. Sabemos que la nube no es ni etérea ni está en el cielo; se encuentra de incógnito en algún lugar. Consiste en grandes servidores que producen alto impacto ambiental. La generación diaria de contenidos digitales es abismal sin que todavía nos preocupe ecológicamente la cuestión, pero sí la rentabilidad que genera este ecosistema.

En la travesía digital los usuarios tienen protagonismo, no son sólo consumidores, también con sus recorridos e incursiones producen contenidos. Cuando suben material, comentan, comparten, buscan información van dejando marcas de su recorrido, huellas digitales, de las cuales los algoritmos se alimentan.

Todo aquello que vamos haciendo en lo digital, junto con lo que otros refieren de nosotros, hace a nuestra identidad digital. Con sólo googlear nuestro nombre accedemos a ella y, en este sentido, refiere a lo que el mundo digital dice que somos a los demás usuarios. Tal dimensión identitaria es única y corresponde a un derecho humano, más específicamente a los de cuarta generación. En esa gran aldea global, las distinciones territoriales caen y pierden valor simbólico para funcionar como referencias identitarias; por ende, son las preferencias y las actividades las que ocupan su lugar produciendo así los streamers, youtubers, gamers, tiktokers, instagrammers, etc.

El agenciamiento entre dispositivos y usuarios produce transformaciones mutuas. Por ende, no es inocua la lógica de funcionamiento que caracteriza la

virtualidad: viralización, huella digital e imposibilidad de olvido, facilitación del anonimato y desinhibición (por la cualidad no presencial de estar online), entre las más relevantes. Algunas preocupaciones van surgiendo en el horizonte: uso masivo de datos y sistemas algorítmicos de procesamiento, la biotecnología como herramienta de vigilancia y una no tan lejana superinteligencia artificial (Flavia Costa, 2022). Cuando ciertas limitaciones materiales van siendo franqueadas (espacio, tiempo, cuerpo, etc.) se torna vital y necesario ocuparnos de los dilemas éticos que van apareciendo. El esfuerzo individual es necesario pero insuficiente, los “términos y condiciones” nunca son leídos o se los transgrede abiertamente como cuando los niños y niñas acceden a las redes sociales antes de la edad permitida, con el consentimiento de sus padres, pero sin su adecuado acompañamiento. Resulta necesario un enfoque integral y coordinado entre todos los actores sociales implicados (usuarios, comunidad, sociedad, empresas, estados).

Cuando nos lanzamos a la travesía digital parece que lo primero que cae por la borda es el tiempo. Los adolescentes llaman viciar a ese estar sumergido en los dispositivos “haciendo nada” o tal vez tratando de desasirse del imperativo epocal de rendimiento que alcanza incluso a lo ocioso. Este término que usan, además de referir a un exceso de tiempo, señala el riesgo cierto de “ahogarse”, bajo el hipnotismo de la pantalla, en automatismos desubjetivantes. Los algoritmos procuran la automatización de los recorridos a través de la lectura y procesamiento de los datos que los usuarios van brindando al usar las plataformas como espacios para la expresión y las interacciones.

En función del procesamiento de esos datos, el navegar online está siendo parasitado por una lógica de mercado que entre-tiene con ofertas seductoras. Se monta así un game cuyas reglas explotan la espontaneidad subjetiva, transformando a los usuarios en un proletariado asalariado. Se promueven búsquedas ansiosas por la última novedad, se alienta una falsa libertad de elección y acecha más la ansiedad de “caer en picada” si no se logran los “15 millones de méritos” o likes suficientes para tener notoriedad (aludiendo a capítulos de la serie Black Mirror) que terminan dibujando imposturas subjetivas bastante seriadas y vacías.

Paradójicamente, los dispositivos también nos permiten deshacernos del tiempo productivo y de la saturación informacional. Ese viciar supone un estado de conexión y desconexión al mismo tiempo, parecido a los estados de no integración o relajación de las que hablaba Winnicott (1971). Esos estados de no existencia funcionan como zonas de descanso de la tarea inacabada de mantener separadas y a la vez articuladas la realidad interna y la externa. Estos estados son vitales para nutrir de vivacidad la existencia porque sólo en ellos es posible sostener un impulso creador.

Sibien vamos trazando una pregnancia de la culturalidad digital, ésta convive con lo analógico, lo letrado y lo asociativo. Es decir, coexisten simultáneamente formas culturales y experienciales diversas conformando un collage que podemos llamar hiperculturalidad (Byung-Chul Han, 2005). En esta heterogeneidad vamos navegando de manera errante entre posibilidades múltiples y con ese singular recorrido que vamos trazando se configuran existenciaríos más versátiles y fluidos.

*“Siguiendo las propias inclinaciones, uno arma la identidad a partir del fondo hipercultural de formas y prácticas de vida. De esta forma emergen figuras e identidades de tipo patchwork”*

(Byung-Chul Han, 2005, p. 77.)

### Travesía identitaria adolescente en clave digital

*“Hay un tiempo en el que es preciso abandonar las ropas usadas que ya tienen la forma de nuestro cuerpo, y olvidar nuestros caminos que nos llevan siempre a los mismos lugares. Es el tiempo de la travesía: y si no osamos hacerla, quedaremos, para siempre, al margen de nosotros mismos.”*

Fernando Pessoa

Considerar el devenir adolescente como travesía (Levín, 2020) supone pensar una aventura vital sin trayectoria definida de antemano, sin decurso tan esperablemente direccionado, abierta a avatares y finales inciertos, especialmente en un tiempo epocal en el cual las certezas (ilusorias siempre) han caído por la borda.

Si bien la sensación tan adolescente de que “nada vale la pena” o “qué sentido tiene esto o aquello” siempre reflejó un trabajo de destitución de la omnipotencia infantil con la que se significaba el mundo, en la actualidad esa experiencia de encuentro con la inconsistencia (Rodulfo, 2010) también alude a una deficiencia real del ambiente en su función de sostén. Algunas sensaciones se tornan más acuciantes y urgentes en los adolescentes llevándolos a refugiarse en experiencias inmersivas en un “aquí y ahora” banal o bien en objetos dadores de sensaciones excitantes.

Ese trabajo de “quitar significación a una serie de emblemas, costumbres, valores, ideales, relatos, leyes y creencias es por sí mismo un trabajo grandioso y transformador” (Rodulfo, 2010), es un acto verdaderamente agresivo a través del cual deconstruyen sentidos y arman otros más allá de lo familiar. En este sentido, la agresión (pensada como movilidad espontánea) requiere de oposición ambiental a los embates y de sobrevivencia para así ubicar la exterioridad de la realidad por fuera de la zona del dominio mágico, justamente por la experiencia de que puede ser prescindibles y destructible. Si el ambiente abdica en su función, tanto lo familiar como lo social, la agresión vuelve sobre los propios adolescentes bajo la forma de explosiones de violencia o manifestaciones

más de tinte depresivo (abulia, cansancio, aburrimiento, etc.).

Mucho de lo que los adolescentes hacen en el mundo virtual es solidario con las tareas subjetivantes que los convocan. Cursan desasimiento, conquistas, remodelados identitarios, reorganización pulsional. En este sentido, las plataformas virtuales pueden funcionar como superficies de escritura, como lo han sido el rostro de la madre, el espejo, la hoja de papel. El trabajo de remodelado identitario adolescente cursa también allí mediante la exploración de posibilidades transitorias a modo de ensayos identitarios. Esto explica la fascinación que tienen por aplicaciones que permiten metamorfosear la imagen de sí en versiones distintas y también el gusto por hacer videos ya que en ambos casos se pone más en evidencia el movimiento mismo de realización de este remodelado.

Se observa como los perfiles en las redes sociales se van despoblando de referencias y contactos familiares, también migran a otras redes menos concurridas por adultos. Se produce una vuelta por lo especular que desplaza la mirada hacia el grupo de pares. Como en un juego de espejos, los adolescentes miran, son mirados y se hacen ver. La devoción por ser seguidos y seguir en las redes sociales, la ansiedad por cosechar likes o recibir comentarios como muestras de valoración responden a la necesidad de apuntalamiento en un tiempo de profunda conmoción narcisista y fluctuaciones acuciantes de la autoestima. De este modo, la grupalidad e incluso lo colectivo oficia de marco para explorar diferencias en esos encuentros con los otros, en un trabajo conjunto a través del cual se van produciendo reconocimientos y apropiaciones psíquicas que reconfiguran todo aquello que hasta ese momento daba soporte a lo identitario.

En este sentido, las redes están llenas de propuestas identificatorias que algunos adolescentes con déficits primarios adhieren a modo de sostener ortopédicamente un sismo narcisista que los pone al borde de agonías impensables. Tales propuestas son tomadas como máscaras o imposturas más en la línea de los trastornos esquizoides en los que prima la futilidad y la irrealidad.

En cambio, otras veces esos enunciados identificatorios pueden ser tomados por los adolescentes, no en un sentido totalizador para sostener cierta unicidad, sino como rasgos a ser explorados lúdicamente, como disfraces en este proceso de transformar el ropaje identitario. Lo más interesante en este trabajo de edición o reconfiguración es la capacidad de sostener una búsqueda a través de la cual se re-compone la trama y se producen experiencias de omnipotencia (Winnicott, 1971) que hacen que el adolescente se viva como hacedor del mundo y de sí mismo. Vemos cómo el derrotero de lo transicional es clave, cuando el adolescente puede hacer uso de ella, para re-crearse.

La cualidad no presencial del estar online permite una mayor ficcionalización en la construcción del existenciarío, mostrando el carácter ilusorio que

siempre ha tenido. Esta dimensión virtual de la identidad que creamos online opera como interfaz entre la vida online y offline. No tiene sentido plantear la cuestión en términos de dicotomía de realidad o irrealidad para pensarla. Algún grado de falsedad del self para resguardar mismidad e intimidad es una práctica necesaria y saludable. Por otra parte, muchas veces sólo en la virtualidad algunos adolescentes encuentran espacios para búsquedas más auténticas y reales de ser que en la vida offline. Lo interesante es que este trabajo de ficcionalización ya no se circunscribe a la virtualidad, vamos viendo que salta a la vida offline.

Es una tendencia que los adolescentes jueguen con sus nombres, los reversiones, tomen nombres prestados, los vayan cambiando y esperan ser llamados con él. ¿Se trata sólo de usos de Nicknames o representan modos más hipertextuales de ser? ¿Cae la ilusión de unicidad como molde de lo identitario? En este sentido, propuse hace un tiempo la producción de heterónimos como modelo para pensar la emergencia multifacética que va teniendo la identidad en la contemporaneidad. Desdoblamientos que exploran diversas formas de ser y vivir sin el forzamiento de una pretendida unicidad, coherencia y estabilidad a alcanzar.

Si vamos pensando estos trabajos de escritura psíquica en permanente devenir, el término identidad me resulta demasiado encorsetado para pensar en configuraciones adolescentes contemporáneas. En cambio, existenciarista resulta más próximo a esa narrativa singular que se va trazando al andar y armando subjetividad. Winnicott, en base a su experiencia con pacientes no neuróticos, plantea que no siempre está dada la existencia, ni necesariamente alguien ha devenido una persona. En este sentido, se despega de un enfoque más ajustado o adaptativo a la realidad para indagar cómo alguien llega a sentirse subjetivamente vivo.

Cuando se escucha a los adolescentes se entiende que los desafíos identitarios que se plantean son otros. Se los nota más preocupados por encontrar un modo personal de ser alguien y sentirse realmente vivos. Apuntan a una construcción menos ideativa de lo identitario sino más construida desde lo experiencial. Tampoco gustan de las nominaciones que acotan las posibilidades exploratorias y cierran posibilidades.

El término devenir o fluctuación, los representa. Aún con la angustia a cuestas, menos guiados por lo previamente formateado o a desdén incluso de eso, conviven con la ambigüedad y una lógica más inclusiva de lo diverso.

Cada vez más los adolescentes usan la palabra persona para referirse a "alguien" con quién entablan una relación o contacto, destacando su condición existencial más que algún rasgo identitario en particular. Incluso los nombres propios pueden trocarse, cambiarse, muchas veces éstos toman un carácter epiceno haciendo uso de lo ambiguo en un tiempo de oscilaciones y definiciones del ser, la sexualidad y los deseos.

Esta práctica subjetivante contemporánea adquiere dimensión política al corroer la hegemonía de una lógica binaria disyuntiva para pensar, armar existenciaristas y desplegar experiencias eróticas y deseantes.

Para Winnicott la gramática existencial se construye a través de varios procesos que para desplegarse necesitan contar con condiciones ambientales facilitadoras. La integración en el tiempo y en el espacio de las experiencias en una unidad (un Yo que incluye un no yo), la personalización o ligazón con el cuerpo (Yo soy o existo) y una relación creativa con el mundo que lo reconoce como existiendo (Yo soy con otros). Tal entramado subjetivo, abierto y en transformación, supone espesura dada por la cualidad creadora de vivir, sólo así nos sentimos siendo y de que vale la pena vivir. De lo contrario, nos transformamos en seres bidimensionales, que reaccionan o se defienden de las demandas internas o de lo que les llega del mundo exterior.

*"Vivir creativamente implica conservar algo personal, quizás secreto, que sea incuestionablemente uno mismo"*

**(Winnicott, 1970).**

Mucho se insiste en que los dispositivos de producción de subjetividad actuales generan seres espectrales o fantasmales (Agamben, 2008), más en sintonía con los pacientes que describe Winnicott. No podría plantear tal epidemia de trastornos narcisistas, sí pienso que nos encontramos atravesando mutaciones en las configuraciones subjetivas y psíquicas que cabe ir delineando.

Es cierto que la caída de las certezas modernas y un clima vertiginoso de transformaciones nos conecta más con la fragilidad y vulnerabilidad tan inherente a nuestra humanidad. Nos sentimos menos a resguardo porque muchos de los puntos de anclaje en los que se sostenía el ser se agotaron o son más efímeros y etéreos. También se observa cómo los escenarios culturales resultan más amigables para la configuración de existenciaristas más plásticos, fluidos y multifacéticos, tal como vemos en los adolescentes. ¿Acaso las deconstrucciones en curso que llevan adelante sobre todo el colectivo adolescente no abren un escenario más ameno con la emergencia creativa de nuevas formas de ser, estar y experimentar? Muchos serán los factores a considerar para pensar aquello que facilita o bien que genera atmósferas reaccionarias y defensivas que socavan la posibilidad de despliegue de una pauta personal de existir y vivir.

Hay muchos modos de no llegar a ser que el contexto epocal alimenta, eso es cierto. Tal vez en este escenario le cabe al Psicoanálisis rescatar la función vital y subversiva que tiene lo ilusorio, facilitar condiciones en las que pueda respirar. Galeano se preguntaba para qué sirve la utopía si al poco de caminar siempre se nos van alejando, justamente para eso se respondía, para ir andando.

## Bibliografía:

- Agamben, G. (2008). “¿Qué es lo contemporáneo?”. Recuperado en este [enlace](#).
- Berardi, F. (2007). *Generación post-alfa*. Buenos Aires: Tinta Limón.
- Byung-Chul Han (2005). *Hiper-culturalidad*. Barcelona: Herder.
- Byung-Chul Han (2021). *No-cosas. Quiebres del mundo de hoy*. Buenos Aires: Taurus.
- Costa, Flavia (2022). *Entrevista sobre Tecnoceno: algoritmos, biohackers y nuevas formas de vida*. Recuperado en este [enlace](#).
- Farnedas, P. (2021). *Ponencia presentada en el Conversatorio Pre-Encuentro Latinoamericano sobre el Pensamiento de D. Winnicott, Semiología de nuestro tiempo: agonías y potencialidad del ser*. Buenos Aires: AEAPG. Recuperado en este [enlace](#).
- Ferreira dos Santos, S.; Farrés, E.; Veloso, V. (2008). “Adolescentes y ambiente tecnológico”. Trabajo presentado en el III Congreso Argentino de Salud Mental: Modernidad, tecnología y síntomas contemporáneos. Buenos Aires: AASM.
- Ferreira dos Santos, S. (2017). “A qué juegan los adolescentes en los interminables mundos digitales”. En D. Winnicott. *Realidad y experiencia*, comp. Alicia Levin. Buenos Aires: Vergara, 2020.
- Ferreira dos Santos, S.; Veloso, V. (2019). “Especularidad digital y trama identificatoria en adolescentes”. Trabajo presentado en XII Congreso anual y XXXII Symposium: Laberintos Identificatorios: Marcas y Movimientos. Buenos Aires. AEAPG.
- Ferreira dos Santos, S. (2020). “Entre lo virtual y lo presencial: problemáticas clínicas con adolescentes hoy”, en *Clínica con Adolescentes. Problemáticas contemporáneas*, (comp.) Silvina Ferreira dos Santos. Buenos Aires: Entreideas.
- Janin, B. (2020). “Los adolescentes en épocas de desamparo social”, en *Clínica con adolescentes. problemáticas contemporáneas*, (comp.) Silvina Ferreira dos Santos. Buenos Aires: Entreideas.
- Levin, A. (2020). “La clínica con adolescentes: ¿proceso o travesía?”, en *Clínica con adolescentes. problemáticas contemporáneas*, (comp.) Silvina Ferreira dos Santos. Buenos Aires: Entreideas.
- Lewkowicz, I. (2014). “El Big Bang y la catástrofe del concepto de catástrofe”. Recuperado en este [enlace](#).
- Lewkowicz, I. (2018). “Traumas, acontecimientos y catástrofes en la historia”. Recuperado en este [enlace](#).
- Narodowski, M. (2016). *Un mundo sin adultos. Familia, escuela y medios frente a la desaparición de la autoridad de los mayores*. Buenos Aires: Debate.
- Pontalis, P. (2008). “La clínica psicoanalítica: ¿proceso o travesía?”. Recuperado en este [enlace](#).
- Rodolfo, R. (2010). “El adolescente y la inconsistencia”. Recuperado en este [enlace](#).
- Rodolfo, R. (2012). *Padres e hijos. En tiempos de la retirada de las oposiciones*. Buenos Aires: Paidós.
- Serres, M. (2015). “Las nuevas tecnologías, revolución cultural y cognitiva”. Recuperado en este [enlace](#).
- Slemenson, P. y otros (2021). “Anudando teorías”. Presentación científica del grupo de investigación Integración en Psicoanálisis en el ciclo científico de la AEAPG.
- Sternbach, S. (2008). “Adolescencias, tiempo y cuerpo en la cultura actual”, en *Adolescencias: trayectorias turbulentas*, (comp.) M. Cristina Rother de Hornstein. Buenos Aires: Paidós.
- Sternbach, S. (2015). “Padres desorientados, hijos desamparados”, en *Adolescencias contemporáneas. Un desafío para el Psicoanálisis*, (comp.) María Cristina Rother de Hornstein. Buenos Aires: Paidós.
- Sibilia, P. (2010). “Mutaciones de la subjetividad” en *La intimidad: un problema actual del psicoanálisis*. Buenos Aires. Psicolibro ediciones. Colegio de Psicoanalistas.
- Winnicott, D. (1970). “Vivir creativamente”, en *El hogar, nuestro punto de partida*. Buenos Aires: Paidós, 2004.
- Winnicott, D. (1967). “El concepto de individuo sano”, en *El hogar, nuestro punto de partida*. Buenos Aires: Paidós, 2004.
- Winnicott, D. (1968). “El jugar y la cultura”, en *Exploraciones psicoanalíticas I*. Buenos Aires: Paidós, 1993.
- Winnicott, D. (1971). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.

\* Conferencia dictada dentro de la mesa redonda “Crisis Identitaria en la Era Digital”, organizada por Aecpna, Acippia y AMPP el 1 de abril de 2022 vía Zoom.

\*\* **Sobre la autora:** Silvina Ferreira dos Santos es Psicóloga. Psicoanalista. Miembro Plenario de la AEAPG, Argentina. Miembro del Board Latinoamericano sobre el Pensamiento de D. Winnicott.

Profesora Titular de “Intervenciones Clínicas en Infancias y Adolescencias”, Universidad Maimónides, Argentina. Profesora Adjunta en las carreras de Posgrado de la Universidad Nacional de La Matanza, Argentina. Docente de seminarios virtuales: “Adolescentes en tiempos virtuales”, “Adolescentes on line” e “Infancias en contextos virtuales”. Avatares teóricos y clínicos”.

Autora de varios artículos de divulgación y científicos sobre los contextos digitales y construcción de la subjetividad, entre los más recientes: “Psicoanálisis y videojuegos: ¿final del juego?” (en Revista Digital Psicoanálisis Ayer y Hoy nro. 17, AEAPG, 2018), “Bitácora de travesía clínica: los adolescentes y la virtualidad de los tiempos” (en Revista Tópica nro.13, Ed. Vergara, 2019), “¿A qué juegan los adolescentes en los interminables mundos virtuales?” (en D. Winnicott: *Realidad y experiencia*, Ed. Vergara, 2020), “El tiempo de las infancias contemporáneas. Subjetivación y contextos virtuales” (en *De vínculos, subjetividades y malestares contemporáneos*, Ed. Entreideas, 2020), “Sextime: imperativos de época y sexualidad adolescente en lo virtual” ( en Revista Digital Psicoanálisis Ayer y Hoy nro. 23, AEAPG, 2021).

Compiladora del Libro *Clínica con adolescentes. Problemáticas contemporáneas*, publicado en el 2020 por Editorial Entreideas y su segunda edición en 2021. Nota editorial: más información en “En Clave Psicoanalítica N.º 18”)

---

1 Trauma: remite a la suspensión de una lógica por la presentación de un término que le es ajeno. Se trata de un estímulo excesivo que no puede ser captado por los recursos previos. Pero esa intensidad paulatinamente va cediendo y trabajosamente los esquemas previos van asimilando lo ocurrido hasta que vuelve todo a su lugar.

Acontecimiento: supone una alteración en la lógica de funcionamiento afectada, generando una mutación cualitativa. No se reduce a pura perplejidad frente a lo inaudito; se trata de la capacidad de lo inaudito para transformar la configuración que ha quedado perpleja frente a él. Cuando lo disruptivo excede la trama simbólica previa fuerza a una invención de recursos para poder asimilar la novedad. Entonces, se requiere de una transformación subjetiva para tal apropiación.

Catástrofe: desmantela la lógica de funcionamiento sin permitir armar otra en su función articuladora. No permite la recomposición traumática, ni la fundación acontecimental.

2 El Metaverso es un entorno donde los humanos interactúan social y económicamente como avatares, a través de un soporte lógico en un ciberespacio, el que actúa como una metáfora del mundo real, pero sin las limitaciones físicas o económicas allí impuesta.

3 Lo que conocemos como Cyborg es la unión entre lo cibernético y lo orgánico. Se trata de organismos biológicos que usan la tecnología para ampliar o mejorar sus capacidades, sus sentidos y sus formas de relacionarse con el contexto.

4 Con la revolución tecnológica de finales del siglo XX y principios del siglo XXI y la consecuente aparición de lo que se denomina Sociedad del Conocimiento, ha resultado necesaria la creación de una nueva generación de derechos humanos relacionados directamente a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TICs) y su incidencia en la vida de las personas. Esto provocó que su reconocimiento y protección por parte del Estado constituya un verdadero reto por parte del sistema jurídico. Dentro de la gama de derechos de cuarta generación encontramos, por ejemplo:

- El derecho de acceso a la informática.
- El derecho a acceder al espacio que supone la nueva sociedad de la información en condiciones de igualdad y de no discriminación.
- El derecho a formarse en las nuevas tecnologías.
- El derecho a la autodeterminación informativa.
- El derecho al Habeas Data y a la seguridad digital.