



## Ahora: avatares de la subjetividad del cuerpo y de la creación lúdica en la actualidad

Lic. Roxana; Frison y Lic. Roxana Elizabeth Gaudio

[rofrison@yahoo.com.ar](mailto:rofrison@yahoo.com.ar)

Facultad de Psicología | Universidad Nacional de La Plata (UNLP)

Eje Temático: Psicología Clínica

### Resumen

El presente trabajo se enmarca en el Proyecto de Investigación de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de La Plata “EL JUGAR COMO ACTIVIDAD SUBLIMATORIA. PROCESOS DE SIMBOLIZACIÓN EN NIÑOS Y ADOLESCENTES DE LA CIUDAD DE LA PLATA: UN ESTUDIO EXPLORATORIO”, cuya directora es la Profesora Andrea Mirc.

Es a partir de las invariantes planteadas por Sigmund Freud, en tanto movimientos organizadores de la psique, en articulación a los modelos identificatorios propios de cada tiempo, que se sostiene el predominio de particulares modos de presentación del sufrimiento. De manera tal que, en la época actual, asistimos al desvanecimiento del síntoma como la vía regia de organización del sufrimiento. El mencionado Proyecto encuentra su fundamento en aquellas nociones conceptuales que configuran los tiempos de constitución psíquica, así como en los particulares modos de organización del sufrimiento que se anudan a los singulares enunciados que ofrece la cultura hoy. Entre los modos de organización de la psique y los enunciados predominantes brindados desde el campo social, el juego como producción simbólica se recorta en un lugar central, concentrando en su interior una serie de interrogantes.

Las experiencias y vivencias infantiles se organizan y desarrollan en la actualidad, en una época en la cual la atracción por la imagen tiene un lugar privilegiado. La globalización impone hoy sus coordenadas al niño y al adolescente. La velocidad de los tiempos y los cambios socioculturales produce diferencias notables en la constitución de subjetividad. En la complejidad del mundo actual, un mundo digital: ¿qué modificaciones en el registro sensorial, en la inscripción del afecto, en la psicomotricidad, se producen en la infancia?

La cultura contemporánea afecta lo infantil, no propicia la delimitación clara entre ficción y realidad, entre lo aparente y lo real, entre la verdad y la mentira. Los niños y adolescentes contemporáneos hacen de la pantalla su realidad y esto conlleva distorsión corporal,

temporal y espacial. Se promueve una construcción particular del espacio: la bidimensionalidad. La escena de juego no se desarrolla en el recorrido espacial tridimensional y temporal, ¿se pierde entonces el carácter de escena? ¿Qué serie de contradicciones se presentan al interior de los enunciados que configuran el mundo actual respecto de la trama de informaciones que recibe y metaboliza el niño como sujeto en constitución? ¿Qué lugar ocupan los juegos virtuales, y qué particularidades introducen, en el emplazamiento del tejido simbólico que oficia de regulador de la pulsión? ¿Qué particularidades imprime en la constitución psíquica que el Otro Humano sea “sustituido” por la realidad virtual? ¿Qué construcciones sobre el cuerpo son posibles? ¿Qué lugares ocupa en función de las coordenadas tiempo-espaciales que condicionan su producción? La clínica actualmente nos confronta con la necesidad de interrogar las categorías psicopatológicas con las que trabajamos, en función de contemplar los tiempos de la constitución psíquica en articulación con la singularidad que imprime la época. Los movimientos de desinversión prevalecen por sobre el trabajo de ligadura propio del proceso secundario a consecuencia de cierta precariedad simbólica en la que se sostiene el yo. Asistimos con suma frecuencia en el despliegue lúdico de un niño actual y no precisamente ubicado en el tiempo lógico de la primera infancia, a la repetición de secuencias, en los que inferimos ciertos mecanismos estereotipados, marcados por la prevalencia del cuerpo, de la satisfacción pulsional directa, de un lenguaje de acción por sobre el lenguaje simbólico con la consiguiente pérdida en el campo de la representación que supone.

En la actualidad, tenemos que pensar, que proponer e instrumentar dispositivos, estrategias para acompañar nuevos modos de simbolización del malestar. Malestar cuyo exceso podemos pensarlo como producto de la frustración en la cultura. Asistimos a formas de desubjetivación frente a las cuales la sociedad responde paradójicamente, ya sea con una tolerancia tal que pone de manifiesto la “naturalización” de problemáticas altamente preocupantes, ya sea demandando una “inmediata” solución que anule todo campo de diferencia. Lo que aparece fragmentada, o desarticulada tal como lo plantea Silvia Bleichmar, es la ley interior como mandato, como obligación hacia el semejante, lo cual supone que la noción de semejante ha sufrido una deformación, denigración, instituyéndose el mismo en obstáculo para el deseo o la acción propia, competidor, adversario o socio, no un otro con el cuál establecer relaciones de reciprocidad.

**Palabras clave:** subjetividad, juego, simbolización, cuerpo

## **Abstract**

The present work is part of the Research Project of the Faculty of Psychology of the National University of La Plata, "PLAYING AS A SUBLIMATORY ACTIVITY. PROCESSES OF SYMBOLIZATION IN CHILDREN AND ADOLESCENTS OF THE CITY OF LA PLATA: AN EXPLORATORY STUDY" whose director is Professor Andrea Mirc.

It is on the basis of the invariants proposed by Freud, as organizer movements of the psyche, in articulation with the identification models characteristic of each time; Which holds the predominance of particular modes of presentation of suffering. In such a way, that in the present time we witness the fading of the symptom as the royal way of organizing suffering. The aforementioned project finds its basis in those conceptual notions that shape the times of psychic constitution, as well as in the particular modes of organization of suffering; Which are tied to the singular statements offered by culture today. Between the modes of organization of the psyche and the predominant statements offered from the social field, play as a symbolic production is now being cut out in a central place, concentrating a series of questions within it.

Children's experiences and experiences are organized and developed, at present, in an era in which attraction for the image has a privileged place. Today, globalization imposes its coordinates on children and adolescents. The speed of time and socio - cultural changes produce remarkable differences in the constitution of subjectivity. In the complexity of today's world, a digital world: what changes in the sensory register, in the inscription of affection, in psychomotricity, occur in childhood?

Contemporary culture affects the infantile, does not favor the clear delineation between fiction and reality, between the apparent and the real, between truth and lies. Contemporary children and adolescents make the screen their reality and this entails bodily, temporal and spatial distortion. It promotes a particular construction of space: two-dimensionality. The game scene does not develop in the three-dimensional and temporal space path, Is the scene character lost then? What series of contradictions are present within the statements that shape the world today with respect to the information that the child receives and metabolizes as a constituent subject? What place do virtual games occupy, and what particularities do they introduce, in the location of the symbolic fabric that acts as the regulator of the drive? What particularities impress on the psychic constitution that the Other Human is "replaced" by virtual reality? What constructions on the body are possible? What places does it occupy according to the temporo - spatial coordinates that condition its production?

The clinic currently confronts us with the need to interrogate the psychopathological categories with which we work, in terms of contemplating the times of the psychic

constitution in articulation with the singularity that prints the time. Disinvestment movements prevail over the bonding work of the secondary process as a consequence of a certain symbolic precariousness in which the self is held. We are most often present in the playful display of a current child, not precisely located in the logical time of early childhood, to the repetition of sequences, in which we infer certain stereotyped mechanisms, marked by the prevalence of the body, of satisfaction Direct drive, of a language of action over the symbolic language with the consequent loss in the field of the representation it implies.

At present, we have to think, propose and implement devices, strategies to accompany new modes of symbolization of discomfort. Malaise whose excess we can think of as a product of frustration in culture. At present, we are witnessing to forms of desubjectivation in which society paradoxically responds, either with a tolerance such as revealing the "naturalization" of highly disturbing problems, or demanding an "immediate" solution that nullifies any field of difference . What appears fragmented, or disarticulated as Silvia Bleichmar puts it, is the internal law as a mandate, as an obligation to the fellow, which means that the notion of such has suffered a deformation, denigration, and instituted the same as an obstacle to the desire or The action itself, competitor, adversary or partner, not another with which to establish relations of reciprocity.

**Keywords:** subjectivity, game, symbolization, body

### Palabras preliminares

El presente trabajo se enmarca en el Proyecto de Investigación de la Facultad de Psicología de la Universidad de La Plata (UNLP) "EL JUGAR COMO ACTIVIDAD SUBLIMATORIA. PROCESOS DE SIMBOLIZACIÓN EN NIÑOS Y ADOLESCENTES DE LA CIUDAD DE LA PLATA: UN ESTUDIO EXPLORATORIO", cuya directora es la Profesora Andrea Mirc. El mencionado Proyecto encuentra su fundamento en aquellas nociones conceptuales que configuran los tiempos de constitución psíquica, así como en los particulares modos de organización del sufrimiento que se anudan a los singulares enunciados que ofrece la cultura hoy. Entre los modos de organización de la *psique* y los enunciados predominantes brindados desde el campo social, el juego como producción simbólica se recorta en la actualidad en un lugar central, concentrando en su interior una serie de interrogantes.

En función de la articulación dada entre el Principio de Permanencia y el de Cambio que atraviesa la constitución psíquica, se delimita al factor cultural como aquel que brinda los elementos de información sobre los que se funda el cambio, aportando los materiales sobre los cuales se van a establecer las coordenadas espacio-temporales, el campo de la

subjetividad. Consecuentemente, es a partir de las invariantes planteadas por Sigmund Freud, en tanto movimientos organizadores de la *psique*, en articulación a los modelos identificatorios propios de cada tiempo que se sostiene el predominio de particulares modos de presentación del sufrimiento. De manera tal que, en la época actual, asistimos al desvanecimiento del síntoma como la vía regia de organización del sufrimiento.

Silvia Bleichmar (2005) diferencia dos modos de manifestaciones clínicas: aquella que se rige por la lógica del síntoma y la que responde a la lógica del trastorno. Se entiende al síntoma como una satisfacción sustitutiva, como una formación de compromiso que posibilita el deslizamiento de sentidos sostenido en un conflicto intrapsíquico, es decir, íntersistémico. Por el contrario, el trastorno no supone la línea del conflicto y, por lo tanto, no se encuentra ligado a la formación de compromiso, sino que supone la puesta en juego de la satisfacción directa de la pulsión, por ende, no contempla un sentido a ser develado. Freud plantea en *Pulsiones y destinos de pulsión* (1989) que la pulsión será, a partir de la complejización de sus destinos, el “verdadero motor del progreso psíquico”. El exceso que insiste, de modo no ligado, en las patologías más severas de la infancia y la adolescencia, suponen un “punto de fijación” de los modos de descarga que llevan a una compulsión a la repetición traumática, el sujeto queda fijado a la pulsión, lo pulsional insiste.

Trastornos en la alimentación, el aprendizaje, el desarrollo psicomotor, el lenguaje, la estructuración subjetiva, problemáticas que suponen depresión, adicciones, apatía y violencia son motivos de consultas. Padecimientos cuya particularidad radica en su dimensión de actos, en los que subyace una distorsión de la representación psíquica del cuerpo. Sujetos que parecen desafectados por las palabras que utilizan, portadores de enunciados en los que las palabras parecen escindidas de su connotación emocional. Tales problemáticas aparecen cada vez con más frecuencia, por lo cual su vínculo con lo histórico-social se torna insoslayable; y es en articulación a ello que enuncia Luis Hornstein: “En el sufrimiento presente se ve la incidencia de lo socio-cultural” (2013: 31). La clínica, actualmente, nos confronta con la necesidad de interrogar las categorías psicopatológicas con las que trabajamos, en función de contemplar los tiempos de la constitución psíquica en articulación con la singularidad que imprime la época.

### **Discurso socio - cultural y subjetividad**

Bleichmar (2014) plantea que la única manera de preservar la vida se sostiene en la antecendencia del saber del adulto sobre el saber del niño. En el origen del proceso de constitución subjetiva están presentes el exceso y la violencia. Es nuestra tarea delimitar lo que es del orden de lo necesario, lo estructurante y lo que supone un exceso innecesario que atenta contra la autonomía:

La humanización es perturbación de la función: no solamente es comer, sino comer dentro de ciertas condiciones; no solamente es dormir, sino dormir dentro de ciertas condiciones. Esto, que parece una perturbación, es en realidad el origen de la vida simbólica. Es precisamente esta perturbación la que abre todas las vías de la vida social (Bleichmar; 2014:129).

La inteligencia se constituye en una antecendencia del otro y para que esa vida tenga un sentido: la vida humana es posibilidad de proyectar un futuro.

En consonancia con ello, Piera Aulagnier (1977) le otorga a lo social un estatuto metapsicológico. La función que ejerce el registro socio-cultural supone que, así como el discurso de la pareja de padres anticipa un lugar para el *infans*, también lo hace el grupo social de pertenencia. Anticipación que da cuenta de la noción de violencia primaria, en tanto:

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

Así, el cuerpo social ofrece y deviene en el marco de referencia identificatoria que posibilita el cuestionamiento y alejamiento del inicial soporte constituido por la pareja de padres, e inviste la posibilidad de proyectarse a futuro. Es también, a través de la voz del grupo, que se introduce la articulación del eje de la temporalidad, en tanto, posibilidad de proyección a futuro. Por ende, la noción de Contrato Narcisista “se instaura gracias a la precatectización del conjunto del *infans* como voz futura que ocupará el lugar que se le designa por anticipación” (Aulagnier, 1977: 163).

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

La constitución subjetiva no puede pensarse por fuera del devenir histórico, no puede cercarse sin establecer su vinculación con lo histórico-social. En este sentido, expresa Bleichmar, no hay subjetividad que no se asiente en el marco de lo social, vale decir, de las relaciones con el otro humano. La producción de subjetividad incluye las variables sociales que lo inscriben en un tiempo y espacio singulares.

El contexto cultural configura el tiempo de la infancia con relación a su propuesta de modelos identificatorios. Contando con los enunciados proporcionados por los otros significativos, el yo tiene la posibilidad de construir su versión de la historia. En el lugar del relato ofrecido por el portavoz elabora una construcción que le permite dar sentido a su presente, reconocerse en un pasado e invertir un futuro. En consecuencia, se puede pensar al yo como un proyecto dado que éste implica una diferenciación y articulación temporal.

## Ahora

El trabajo de historización constituye una condición necesaria para acceder a la categoría temporal y para invertir un proyecto identificatorio. ¿Con qué particularidades se instaura el proyecto identificatorio cuando desde el campo de lo social se propicia lo instantáneo, donde la espera tiene poco lugar? Propuesta, entonces, que genera un vacío representacional como efecto de la prevalencia que cobra el plano autoconservativo en los mensajes provenientes de los enunciados parentales y del marco institucional. Vertiente autoconservativa que se articula con las situaciones de riesgo reales o fantaseadas vinculadas a las amenazas que supone la sociedad actual y a la posibilidad de quedar excluido del sistema productivo.

Los niños y adolescentes actuales se encuentran inmersos en un espacio de sociabilidad de lo provisorio, sostenidos en una cultura en la que predomina el a corto plazo con el consecuente problema de representar y anticipar un futuro. Tiempo y espacio se reconfiguran, de modo tal que Zigmund Bauman (2007) plantea que el espacio global se encuentra definido por el orden de la extraterritorialidad, donde, por un lado, la sociedad se presenta como una red “de conexiones y desconexiones”, al tiempo que, por otro, se instala la dificultad de sostenimiento de “proyectos a largo plazo”. En los enunciados identificatorios portados por el discurso del conjunto no se prioriza el planteo de objetivos, los cuales suponen el investimento del tiempo por venir, existiendo en forma privilegiada la preocupación por un presente vivido colectivamente.

## El otro

La imagen virtual y digital que se les ofrece a los niños en las pantallas es puntual, es efímera, es fugaz e intercambiable. No contempla la relación con el otro promoviendo una experiencia individual y solitaria. ¿Qué particularidades imprime en la constitución psíquica que el Otro Humano sea “sustituido” por la realidad virtual? El encuentro se establece bajo la pérdida de la resonancia afectiva propia del encuentro.

La familia se redefine hoy, tal como lo plantea Bleichmar, como el espacio en que una generación cuida a la otra dejando a un lado las relaciones de parentesco que fundan esas relaciones. La transmisión intergeneracional atraviesa un cambio significativo en cuanto ha cedido su lugar a otras modalidades de transmisión. Ha sido vehiculizada históricamente por la familia y hoy ésta ha sido desplazada por los medios de comunicación social. Los niños y adolescentes actuales, sostenidos en una cultura de lo inestable, de lo fugaz, en la que predomina el a corto plazo y la ausencia de futuro; carecen de objetivos, solo existe la preocupación por un presente vivido colectivamente. En la actualidad, tenemos que pensar, que proponer e instrumentar dispositivos y estrategias para acompañar nuevos modos de simbolización del malestar. Malestar cuyo exceso podemos pensarlo como producto de la frustración en la cultura. En la actualidad asistimos a formas de desobjetivación frente a las cuales la sociedad responde paradójicamente, ya sea con una tolerancia tal que pone de manifiesto la “naturalización” de problemáticas altamente preocupantes, ya sea demandando una “inmediata” solución que anule todo campo de diferencia. Lo que aparece fragmentada, o desarticulada tal como lo plantea Bleichmar, es la ley interior como mandato, como obligación hacia el semejante, lo cual supone que la noción de semejante ha sufrido una deformación, denigración, instituyéndose el mismo en obstáculo para el deseo o la acción propia, competidor, adversario o socio, no un otro con el cuál establecer relaciones de reciprocidad.

### **Escena de juego y cuerpo hoy**

Las experiencias y vivencias infantiles se organizan y desarrollan, en una época en la cual la atracción por la imagen tiene un lugar privilegiado. La globalización impone sus coordenadas. La velocidad de los tiempos y los cambios socioculturales produce diferencias notables en la constitución de subjetividad. En la complejidad del mundo actual, un mundo digital: ¿qué modificaciones en el registro sensorial, en la inscripción del afecto, en la psicomotricidad, se producen en la infancia?

La cultura contemporánea afecta lo infantil, no propicia la delimitación clara entre ficción y realidad, entre lo aparente y lo real, entre la verdad y la mentira. Los niños y adolescentes contemporáneos hacen de la pantalla su realidad: esto conlleva distorsión corporal, temporal y espacial. Se promueve una construcción particular del espacio: la bidimensionalidad. La escena de juego no se desarrolla en el recorrido espacial tridimensional y temporal. Entonces ¿se pierde el carácter de escena?

El predominio de lo visual en la infancia, promovido por los últimos avances tecnológicos, favorece un particular recorrido del cuerpo, sobre el cuerpo, al tiempo que introduce



características singulares al campo de lo lúdico. El juego en su desarrollo secuencial construye el espacio, el escenario de lo corporal y, en tanto escena, posibilita la puesta en marcha de la articulación temporal, de la unificación del espacio, dando lugar a la configuración de la subjetividad. La manera actual como se determinan los juegos y actividades de los niños excluye la espontaneidad del descubrimiento, de la búsqueda, de la invención propia del mundo infantil. Esto favorece una distorsión de la experiencia corporal dado que el niño queda capturado, dominado por una realidad artificial sin tiempo ni límite, fijo en la pantalla. Se asiste a la repetición de secuencias, mecanismos estereotipados, predominio de un lenguaje de acción por sobre el simbólico.

A partir de lo expuesto, ¿qué construcciones sobre el cuerpo son posibles? ¿Qué lugares ocupa en función de las coordenadas tempo-espaciales que condicionan su producción? El cuerpo, con su sustrato orgánico, es una construcción y, como tal, se encuentra atravesado por un conjunto de enunciados, de discursos sobre los que se teje su trama constitutiva. Aquellos enunciados identificatorios que inauguran la historia discursiva del cuerpo se fundan en la palabra y el contacto que inviste al cuerpo en el encuentro madre-hijo y, aun antes, en la red deseante y discursiva que lo antecede. “La situación de encuentro” involucra la espera y promueve un efecto de narcisización; sostenido en el marco de regulación del campo pulsional que promueve la cultura.

En función de ello, Jacques Le Goff y Nicolas Truong plantean en *Una historia del cuerpo en la Edad Media*:

El cuerpo tiene una historia. La concepción del cuerpo, su lugar en la sociedad, su presencia en el imaginario y en la realidad, en la vida cotidiana y en los momentos excepcionales, han cambiado en todas las sociedades históricas. El cuerpo tiene una historia. Forma parte de ella. Incluso la constituye, tanto como las estructuras económicas y sociales o las representaciones mentales de las que es, de algún modo, su producto y agente. En efecto, el cuerpo es hoy la sede de la metamorfosis de los tiempos nuevos.” 2006: 18).

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

## Reflexiones finales

Dice Luis Hornstein:

La subjetividad requiere considerar tres perspectivas. La primera se refiere al nivel singular, enfocando la trayectoria de cada individuo. En el extremo opuesto, está la perspectiva universal que engloba las características comunes al género humano. Hay un nivel intermedio (el particular) en el cual intervienen vectores políticos, económicos y sociales. La experiencia subjetiva puede examinarse según estos tres niveles de análisis.” (2013: 61-62).

Las teorías sobre el cuerpo que cada sujeto debe construir, se ven atravesadas por los lineamientos que propone la cultura globalizada, en donde la situación de encuentro se “concretiza” en el escenario que propone “el mundo virtual”.

Ahora bien, si la globalización insta un nuevo tiempo y un nuevo espacio ¿qué modificaciones se producirán en la constitución psíquica y en la organización patológica en tanto tiempo y espacio funcionan como coordenadas organizadoras del yo? ¿Bajo qué forma se instalan los cimientos sobre los que se emplaza el yo?

Las problemáticas actuales incluyen el cuerpo de modo central: lo corporal se instituye en sede del conflicto, convirtiéndose en el lugar donde se experimenta el sufrimiento, podríamos decir, se “corporiza”. Se planteaba al comienzo del trabajo que en la época actual asistimos al desvanecimiento del síntoma como la vía regia de organización del sufrimiento. Lo pulsional emerge con poco recubrimiento fantasmático y simbólico. Las modalidades de defensa que predominan son la escisión y la desmentida. A la cultura de lo fugaz, de lo virtual, se responde paradójicamente con el contacto cara a cara, con organizaciones en las que predomina la proximidad, en un cuerpo a cuerpo que muestra la aparición de “identificaciones no mediadas” en una inserción grupal que aglomera desde la estética y no desde el marco aportado por la existencia de objetivos comunes. Predominio de lo corporal desde una vía primaria (fallido de la simbolización, de la función mediatizadora de la palabra) que permite en su marca el camino a la representación, a la ligadura.

Los movimientos de desinversión prevalecen por sobre el trabajo de ligadura propio del proceso secundario a consecuencia de cierta precariedad simbólica en la que se sostiene el yo. Asistimos con suma frecuencia en el despliegue lúdico de un niño actual, y no precisamente ubicado en el tiempo lógico de la primera infancia, a la repetición de secuencias, en los que inferimos ciertos mecanismos estereotipados, marcados por la prevalencia del cuerpo, de la satisfacción pulsional directa, de un lenguaje de acción por



sobre el lenguaje simbólico con la consiguiente pérdida en el campo de la representación que supone.

## Referencias Bibliográficas

Aulagnier, P. (1977). *La violencia de la interpretación. Del pictograma al enunciado*. Buenos Aires. Amorrortu.

Bauman, Z. (2007) *Tiempos líquidos. Vivir en una época de incertidumbre*. España. Tusquets.

Bleichmar, S. (2005). *La subjetividad en riesgo*. Buenos Aires: Topia.

\_\_\_\_\_ (2014). *Violencia social-Violencia escolar. De la puesta de límites a la construcción de legalidades*. Buenos Aires. Noveduc.

Freud, S. (1989). "Pulsiones y destinos de pulsión". *Tomo XIV*. Buenos Aires: Amorrortu.

Hornstein, L. (2013). *Las encrucijadas del psicoanálisis. Subjetividad y vida cotidiana*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Le Goff, J. y Truong, N. (2006). *Una historia del cuerpo en la Edad Media*. Buenos Aires: Paidós.

