

# CUERPO Y SUBJETIVIDAD: NUEVOS BORDES Y ESPACIOS INÉDITOS

Gaudio, Roxana Elizabeth; Frison, Roxana

Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Psicología. La Plata, Argentina.

## RESUMEN

En el marco de las investigaciones “Juego y constitución psíquica: su vínculo con lo histórico-social. El campo lúdico como soporte identificador en la infancia y la adolescencia”, y “Estatutos del cuerpo en las formas actuales de presentación subjetiva en púberes y adolescentes de la ciudad de La Plata. Indagaciones preliminares”, llevadas a cabo por Docentes Investigadores de las Cátedras Psicología Evolutiva I y Psicología Clínica de Niños y Adolescentes de la Facultad de Psicología de la UNLP; exploramos respecto al lugar y las nuevas modalidades que asumen los juegos, los cambios que se producen en las configuraciones de las subjetividades actuales, la delimitación y representación de los cuerpos. Centrándonos en la reorganización que supone la adolescencia, nuevos bordes y espacios inéditos nos conducen a elaborar una serie de interrogantes a partir de la novedad que se enlaza a las condiciones de época. Asistimos a un momento socio-histórico que se ha reconfigurado a partir del predominio de la lógica que impone el neoliberalismo, en el marco de un mundo globalizado en donde tiempo y espacio ya no anclan privilegiadamente en la referencia a la demora y a los lugares, sino a la inmediatez, a lo efímero y a los flujos.

## Palabras clave

Adolescencias - Subjetividad - Cuerpo - Coordinadas socio-históricas

## ABSTRACT

**BODY AND SUBJECTIVITY: NEW EDGES AND UNPUBLISHED SPACES**  
In the framework of the investigations “Game and psychic constitution: its link with the historical-social. The ludic field as an identification support in childhood and adolescence, and “Statutes of the body in current forms of subjective presentation in puberty and adolescents in the city of La Plata. Preliminary inquiries”, carried out by Research Professors of the Evolutionary Psychology I and Clinical Psychology of Children and Adolescents Chairs of the Faculty of Psychology of the UNLP; we explore the place and the new modalities assumed by games, the changes that occur in the configurations of current subjectivities, the delimitation and representation of bodies. Focusing on the reorganization that adolescence implies, new edges and unpublished spaces that lead us to elaborate a series of questions based on the novelty that is linked to the conditions of the time. We are witnessing a socio-historical moment that has

been reconfigured from the predominance of the logic imposed by neoliberalism, within the framework of a globalized world where time and space are no longer privilegedly anchored in reference to delay and places, but to immediacy, to the ephemeral and to flows.

## Keywords

Adolescents - Subjectivity - Body - Socio-historical coordinates

## Las investigaciones: Interrogantes como brújula orientadora

En el marco de las investigaciones “Juego y constitución psíquica: su vínculo con lo histórico-social. El campo lúdico como soporte identificador en la infancia y la adolescencia”, y “Estatutos del cuerpo en las formas actuales de presentación subjetiva en púberes y adolescentes de la ciudad de La Plata. Indagaciones preliminares”, llevadas a cabo por Docentes Investigadores de las Cátedras Psicología Evolutiva I y Psicología Clínica de Niños y Adolescentes de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de La Plata; exploramos respecto al lugar y las nuevas modalidades que asumen los juegos, los cambios que se producen en las configuraciones de las subjetividades actuales, la delimitación y representación de los cuerpos.

Las investigaciones encuentran su fundamento en aquellas nociones conceptuales que dan cuenta de la especificidad de los tiempos de constitución psíquica, y de la singularidad en sus posibilidades de producción, en articulación al encuentro dado con el campo de la clínica, y en vinculación a la raíz que halla en las referencias que ofrece la coordinada socio-histórica.

En función de las mencionadas coordenadas nos interesa indagar la modalidad de articulación que se produce entre los enunciados identificatorios ofrecidos por la cultura que dan cuenta de, y se sostienen en un espacio-tiempo singular, que entendemos son vehiculizados por las propuestas de juego propias de la época. Es desde allí, que anunciamos en el título del presente escrito, que se trata de nuevos bordes y espacios inéditos. Subjetividades y cuerpos, infancias y adolescencias que habitan distintos ámbitos en forma simultánea, despliegues lúdicos en los que prima el entretenimiento que ofrecen los juegos virtuales y, por ende, la demarcación de las coordenadas de espacio y tiempo que ofrecen diferencias respecto a lo propuesto y trabajado por los modelos teóricos clásicos.

Nuevos bordes y espacios inéditos que nos conducen a elaborar una serie de interrogantes a partir de la novedad que se enlaza a

las condiciones de época. Asistimos a un momento socio-histórico que se ha reconfigurado a partir del predominio de la lógica que impone el neoliberalismo respecto del mandato de consumir, y de la falsa premisa de libertad absoluta que prescinde del lazo con un otro/otros, en el marco de un mundo globalizado en donde tiempo y espacio ya no anclan privilegiadamente en la referencia a la demora y a los lugares, sino a la inmediatez, a lo efímero, a la inespacialidad y a los flujos.

De allí entonces y centrándonos en esta oportunidad en el singular momento que supone la adolescencia, un nuevo escenario se constituye, en la medida que un novedoso territorio se configura. No son ya los adolescentes circulando, “tomando” las calles (Skliar, 2020) en sus recorridos y bordes haciendo trama, es el espacio virtual, sin límites, sin fronteras, sin superficies, simultáneo, transparente (Byun Chul-Han, 2016). Novedoso territorio que hace lazo, cuerpo allí donde es posible anide la voz y la mirada. Entonces, ¿qué otro se introduce?, ¿qué cuerpo propio y ajeno se hace presente?, ¿qué superficie es posible constituir sin la preeminencia de la materialidad física? ¿Qué lazos se establecen?, ¿qué presentaciones asume la subjetividad? ¿Qué juego se instala?, ¿juego y entretenimiento son equivalentes?, ¿se sostiene el estatuto de juego en términos de creación en la lógica que proponen los juegos virtuales?, ¿es posible conservar la categoría de juego cuando queda sometido a la lógica del mercado y por ende de la exclusión?

### **En la conjugación del tiempo presente y la pandemia: Los juegos virtuales**

La subjetividad se constituye en lo social. Marco en el que se entran lo singular, lo vincular y lo cultural. Las notas particulares que identifican a esta época socio-cultural, se enlazan a la lógica del consumo y de la conectividad. En articulación a ello plantea 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; singular, particular y universal.” (Hornstein, 2013, pp. 61-62)

La producción de subjetividad, por ende, encuentra anclaje en las condiciones de época que hoy en su complejidad no sólo engloba los posibles y límites que introduce la lógica virtual, la lógica de la conectividad, sino que se encuentra atravesada por el desarrollo de una pandemia que también contribuye a la percepción de la instalación de una temporalidad vivida en tiempo predominantemente presente. La producción de subjetividad en los adolescentes hoy, inserta en una trama que ¿anuda?, ¿desanuda?

La producción de subjetividad articula con el trabajo psíquico al que convoca este tiempo de reorganización psíquica, que contempla el trabajo de historización que conlleva al investimento

de un proyecto futuro, de elaboración de duelos, de reconstrucción de la identidad, de apropiación de un cuerpo surcado por la sexualidad genital que se instala como inédita, requerimiento de separación respecto del pensamiento parental -sus anhelos, ideales, propuestas identificatorias- y una salida exogámica en la que los referentes investidos pasan a ser los pares. Pasaje que supone la transgresión a lo instituido -adulto- para autoafirmarse en un lugar diferenciado.

¿Cómo propiciar que la transgresión, inherente al tiempo de constitución psíquica que llamamos adolescencia, dé lugar a la creatividad a partir de su enlace con Eros, cuando asistimos al desfallecimiento de reglas claras, leyes vigentes y reconocidas por el conjunto? Transgredir, supone una noción que remite a un acto y, tal como podemos encontrarla definida, significa quebrantar, violar un precepto, ley o estatuto. Este tiempo histórico de cambios, de transformaciones vertiginosas, a su vez de una precariedad creciente en recursos simbólicos y económicos, no ofrecen un anclaje estable en relación al cual pueda desplegarse la transgresión. Como producto de esta situación, asistimos a una configuración de lo social como un territorio endeble, vulnerable, que no ofrece consistencias necesarias para que en la transgresión no predomine la desligadura, Tánatos y sus consecuencias destructivas, autodestructivas.

Tiempo de parámetros desubjetivantes, aquellos que ubican como deseables, la productividad, la eficacia, la eficiencia, provocando un ataque a ritmos, tiempos, recorridos singulares que suponen los procesos de captura activa de los elementos de información, restos de vivencias y experiencias que constituyen el aparato representacional. Así se presentan predominantemente dificultades de acceso a la legalidad, episodios de violencia, adicciones, exposición a conductas auto-agresivas, dificultades en la realización del trabajo de duelo ante las pérdidas, así como en la posibilidad de introducir un tiempo de espera, desgano, trastornos del sueño, trastornos de la alimentación, desinvestimiento e inhibición ante el aprendizaje escolar, recurrentes marcas en el cuerpo (cortes, piercings, tatuajes). Actividad representativa entonces, que aparece con las reducciones propias de la lógica conectiva imperante a partir de la impronta de las tecnologías en detrimento de los vínculos humanos que activan la sensibilidad, como capacidad para detectar lo ambiguo, decodificar signos presentes en la comunicación desplegada en el encuentro con la otredad y el trabajo de diferenciación que supone: “Nuestra cultura, centralmente basada en la lógica del consumo y en el papel preponderante de los medios masivos de comunicación, instauro un tipo peculiar de lazo social que a la vez se corresponde con la institución de una subjetividad específica, congruente con esa lógica cultural.

A la vez, varían las formas que reviste el malestar en la cultura -universal e inextinguible según la perspectiva freudiana- induciendo y posibilitando formas novedosas de tramitación y expresión del sufrimiento y del conflicto.” (Sternbach, 2006, 83)

En esta línea, podemos advertir que las propuestas de juegos

que reciben los niños y adolescentes a través de las redes, y son priorizadas por ellos al momento de elegir, no suponen la preeminencia de historias a desplegar, un guion argumentativo que puedan recrear donde impriman algún elemento propio, producto de sus fantasías y lógicas, sino que se encuentran ya preestablecidos, ofreciendo piezas a utilizar para dar continuidad a una ficción ya pensada por otro.

Las propuestas lúdicas entonces, se entran en lo social y constituyen referentes identificatorios al erigirse en transmisores de pautas e ideales culturales de un momento histórico particular.

### **Tiempo y espacio: Categorías para pensar las adolescencias**

“Ciertamente, la constitución cognitiva de las generaciones que reciben las informaciones en el formato simultáneo de la electrónica es distinta a la constitución cognitiva de las generaciones anteriores.” (Berardi, 2007, p.175) La lógica secuencial, la narración, se han ido transformando en la comunicación sostenida a través de los medios tecnológicos. Los modos de aprender, hacer lazo, jugar, han cambiado. Tal como plantea Paula Sibilia (2020), nuestros modos de vivir han sido conmovidos por los avances técnicos que a su vez se articulan a otros cambios que impactan en nuestras formas de ser y estar en el mundo. La transición del universo analógico al universo digital, tal como propone la autora, se ha dado de manera intempestiva, afectando sobre todo a los niños, niñas y adolescentes en tanto sujetos en constitución, particularmente permeables a lo interno pulsional y a las pautas -propuestas identificatorias, verbales y no verbales- transmitidas desde lo social. En estos tiempos el ser y el tener se delimitan con bordes imprecisos, bajo la lógica consumista.

Subjetividades y cuerpos que se invisten, configuran y representan bajo coordenadas propias de la variable social, que en estos tiempos parece ubicar a los adolescentes más como espectadores, consumidores pasivos de la oferta del mercado, que, como ciudadanos activos, creativos, en constitución y transformación, que requieren hacer experiencia para crecer y desplegar sus potencias.

La simultaneidad que marca la construcción del tiempo en esta época, se correlaciona con múltiples espacios habitados, de manera tal que se tensiona la dualidad establecida entre las categorías presencia - ausencia. Bajo las coordenadas actuales, la noción de cuerpo da lugar a la de “experiencia de la corporalidad”. (Del Cioppo, 2019)

El horizonte sin límites al que nos convocan las redes informáticas, propician la instalación de la lógica que subyace “al quererlo todo, y de inmediato”. La tecnología y los juegos en red refuerzan y ponen en evidencia, transformaciones socio-culturales e históricas que configuran las subjetividades que se avienen y eligen esas modalidades y medios de comunicación, información y juegos.

Los ideales deslizados a través de las propuestas culturales,

instigan al placer y poder ilimitados, al tiempo que, en concordancia, no ofrecen herramientas para aceptar, tolerar y tramitar la no posibilidad, el obstáculo, la dificultad, aquello que delimita los posibles: “Aunque estos cambios en los modos de vivir han contribuido a ampliar nuestra capacidad de “prestar atención” a varios asuntos al mismo tiempo, lo cierto es que sigue siendo mínima la cantidad de imágenes, textos y sonidos que podemos procesar simultáneamente. Las habilidades “multitarea”, que se desarrollaron muchísimo en los últimos años, tienen sus limitaciones; y, además, suelen dejarnos exhaustos. Tan saturados como insatisfechos. Por más devoción que se le dedique, nunca será suficiente, ya que son múltiples -y en perpetuo aumento- las exigencias y los estímulos que nos convocan sin cesar.” (Sibilia, 2020, p. 985)

### **Pandemia y virtualidad: Adolescencias en tiempo presente**

Ramiro de 14 años, reinicia el tratamiento a los 11 años de edad continuando hoy a través de medios virtuales, luego de haber consultado por primera vez a los 8 años. Su madre refiere que, a diferencia de su padre, con ella Ramiro es irrespetuoso, no controla sus reacciones, siempre exige más, no tolerando la puesta de límites y la espera. De este modo expresa, “permanentemente está conectado a alguna pantalla”. “Todos los problemas comienzan cuando le digo que debe dejar de jugar con la play.” “Por estar conectado a las pantallas miente, esconde, es irrespetuoso, me hace frente cuerpo a cuerpo”. “El único modo que tengo de frenarlo es filmándolo.” “Estando en la calle conmigo, hemos discutido ya que no acepta esperar, no acepta lo que le propongo. En esos momentos hasta pensé en donde quedaba la comisaría más cercana por miedo a que pudiera excederse en sus reacciones.”

“Ya no sé si seguir llamando al padre para que intervenga en estas situaciones.” Ambos padres se encuentran separados desde los primeros años de vida de Ramiro, viviendo actualmente en provincias diferentes. Y continúa diciendo: “El padre y yo pensamos muy distinto, me desautoriza todo el tiempo frente a Ramiro, le habla mal de mí.” “Es igual al padre, pobrecito, ya sé hacia dónde va, ese destino de transgresión y excesos...”

Tiempo después relata: “Hace unos meses venía dándome cuenta que tenía ropa nueva, de la marca que a él le gusta y que no le habíamos comprado nosotros; al preguntarle me dijo que eran premios por jugar con la play, y en realidad estaba jugando con la play por plata.”

Por su parte, el padre plantea que con él Ramiro no tiene dificultades, que las mismas se ubican en los problemas de relación que tiene con su madre, y que esto se debe a que ella no sabe poner límites, a diferencia de él.

Respecto de sus padres Ramiro expresa: “Papá y mamá son distintos. Papá se ganó mi respeto, mamá no.” “Papá me dijo que cuando estoy con ella la respete y le haga caso, y que cuando estoy con él relaje, que en su casa hay otras reglas.” “Ella cuando discutimos siempre se acerca después para hablar. Buscarme

y tratar de hablar conmigo yo creo que es su forma de pedirme perdón. ¿Entonces para qué me reta? Papá no me pide perdón.” En torno a la escolaridad, en el inicio de la pandemia, la mamá señala: “Me doy cuenta que molesta junto a algunos compañeros durante las clases virtuales. No quiere hacer las tareas. Dice que no importa si las hace o no ya que los profesores no le tomarán exámenes y no le pondrán nota, y que entonces no va a repetir” Actualmente, habiendo ya retomado las clases de manera presencial plantea: “Ya fui unos días a la escuela, ya fue. Prefiero quedarme en casa. Acá tengo más libertad y por zoom es menos tiempo de clases. Si estoy en casa puedo tener las clases quedándome acostado, tomando un café.” “Ya lo probé y ya está la escuela presencial. En tal caso lo peor es no ver a mis compañeros.”

### Reflexiones finales: Interrogantes en curso

Nuevos bordes y espacios inéditos que nos interrogan en este momento histórico-social en el que priman la globalización, la inmediatez, la medicalización de la vida cotidiana, la decadencia de las funciones parentales, la degradación de la vida de los niños, niñas y adolescentes a partir de las exigencias de eficacia, eficiencia, crecimientos prematuros, donde no tienen lugar ni la frustración ni la espera. Ramiro prefiere quedarse “en casa”, espacio cerrado desde el cual habita múltiples sitios aviniéndose a la propuesta lúdica cuya motivación es ganar...dinero. El mercado filtrándose por los flujos inherentes a las improntas comunicacionales de la época que logra, también y sobre todo con los más vulnerables, imponer sus reglas. Vulnerabilidad que remite no sólo al momento de reorganización identitaria que supone la adolescencia, sino enlazada sobre todo a la problemática del desamparo con la que se confrontan los adolescentes en la actualidad.

Tiempo en el que se construyen lazos parento-filiares frágiles, en los que el desdibujamiento de la asimetría ataca el sostén de las funciones ligadas a la prohibición y a la contención. En tiempos de padres desorientados, endebles, que no asumen sus funciones, ¿cómo avanzan los adolescentes en los trabajos psíquicos propios de la recomposición subjetiva que atraviesan?, ¿cómo transgreden creativamente si no tienen con quién confrontar para diferenciarse y a la vez apuntalarse? Y en tiempos de pandemia, ¿qué particularidades ofrecen las subjetividades adolescentes con los atravesamientos, limitaciones, riesgos e incertidumbre propios de este momento histórico-social? Ramiro prefiere quedarse “en casa”, los lugares de socialización de la realidad material lo han expulsado y hoy elige encerrarse, ¿cómo dar curso a la exploración inherente a la adolescencia? ¿Cómo se configura un afuera en el encierro? La tecnología ayuda en esta tarea a la vez que introduce una sobreoferta de objetos que tienen efectos contradictorios. Promueve el querer todo de inmediato, y se anticipa a una posible elección. Si la propuesta cultural sostiene que todo es posible, entonces: ¿por qué elegir?, ¿por qué perder algo?, lógica que conduce, en tanto

propuesta desubjetivante, a la indiferenciación y la apatía. ¿Qué posibilidades de futuro ofrece la cultura, hoy cuando la pandemia y las respuestas ante esta catástrofe supuso la detención de proyectos? ¿Cómo propiciar la reformulación de los mismos bajo nuevas coordenadas? ¿De qué manera propiciar la creatividad, vital para todo recorrido identificatorio-relacional? En un tiempo en el que la presencia de un deseo, una mirada, un sostén y relato subjetivantes, dando cuenta de anhelos que, metabolización mediante, constituyan insumos para armar los propios, apenas se esbozan...

### BIBLIOGRAFÍA

- Aulagnier, P. (1988) *La violencia de la interpretación*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Aulagnier, P. (1994) “Nacimiento de un cuerpo, origen de una historia”. En *Cuerpo, Historia, Interpretación*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Berardi, F. (2017) *Fenomenología del fin. Sensibilidad y mutación conectiva*. Buenos Aires: Editorial Caja Negra.
- Bleichmar, S. (2005) *La subjetividad en riesgo*. Buenos Aires: Editorial Topía.
- Chul Han, Byung (2015) *El aroma del tiempo*. España: Editorial Herder.
- Chul Han, Byung (2016) *La sociedad de la transparencia*. España: Editorial Herder.
- Del Cioppo, G. (2019) Cuerpos en el tiempo o la experiencia de la corporalidad en *Psicoanálisis de las configuraciones vinculares: revista de la Asociación Argentina de Psicología y Psicoterapia de Grupo*, TOMO XLII - 2019, (89-101)
- Hornstein, L. (2013) *Las encrucijadas del psicoanálisis*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Levin, E. (2006) *¿Hacia una infancia virtual? La imagen corporal sin cuerpo*. Buenos Aires: Editorial Nueva Visión.
- Sibilia, P. (2020) El malestar de lo ilimitado. En *FRONTERAS*, Libro Virtual Congreso Fepal Montevideo 2020, (984-987). [http://fepal2020.programacientifico.info/opc/libro/FEPAL2020\\_Libro\\_Virtual\\_FRONTERAS.pdf](http://fepal2020.programacientifico.info/opc/libro/FEPAL2020_Libro_Virtual_FRONTERAS.pdf)
- Skliar, C. (2020) *Mientras respiramos (en la incertidumbre)*. Buenos Aires: Editorial Noveduc.
- Sternbach, S. (2006) *Destinos de la pasión en la trama vincular* en La pareja y sus anudamientos. Erotismo-Pasión-Poder-Trauma. Puget, J. (Comp.). Buenos Aires: Lugar Editorial.
- Winnicott, D. (1995) *Realidad y juego*. Barcelona: Editorial Gedisa.