

# LA SUBLIMACIÓN Y EL JUGAR. ACERCAMIENTO TEÓRICO A LOS PROCESOS DE SIMBOLIZACIÓN EN NIÑOS Y ADOLESCENTES

*Sublimation and playing. Theoretical approach to symbolization processes  
in children and adolescents*

Andrea Elizabeth Mirc y Roxana Elizabeth Gaudio  
[amirc.unlp@gmail.com](mailto:amirc.unlp@gmail.com)

Facultad de Psicología | Universidad Nacional de La Plata

## Resumen

Cada marco teórico da cuenta, en su recorte, de una dimensión posible respecto del funcionamiento del aparato psíquico, delineando desde los fundamentos teórico-clínicos sus alcances y sus límites. Desde allí, establecer el estatuto de la sublimación y el jugar en su relación con los procesos de simbolización en niños y adolescentes supone sostener una cierta concepción en torno al funcionamiento de la psique, respecto de la legalidad que la rige y de sus posibilidades de producción, que el mismo juego en su despliegue posibilita develar.

Abordar una indagación sobre la sublimación, el jugar y los procesos de simbolización supone considerar los modos defensivos en la infancia y los modos de organización del psiquismo vinculados a la apropiación, el dominio y la elaboración de un campo social que involucra el deseo de nuevos conocimientos y la salida a la lógica compartida.

Las modalidades lúdicas, propias de cada época, dadas en el marco de una determinada cultura, se presentan como una de las vías posibles que vehiculizan y transmiten modos de inscripción de las coordenadas tempo-espaciales.

En esa línea, el jugar como zona de descanso de las exigencias psíquicas, extrañado de la realidad espacio-temporal pero a condición de su instalación, se puede convertir en un acto de simbolización si en ese hacer mismo se produce una transformación en los procesos defensivos primarios de inmediatez y descarga pulsional.

**Palabras clave:** jugar; simbolización; sublimación; constitución psíquica

### **Abstract**

Each theoretical framework accounts for a possible dimension to the functioning of the psychic apparatus, delineating its scope and limits from its theoretical - clinical foundations. From there, to establish the status of sublimation and to play in its relation with the processes of symbolization in children and adolescents supposes to maintain a certain conception about the functioning of the psyche, with regard to the legality that governs it and its possibilities of production that the same game in its deployment allows to unveil.

Approaching an inquiry about sublimation, play and processes of symbolization involves considering the defensive modes in childhood and the modes of organization of the psyche linked to the appropriation, domination and elaboration of a social field that involves the desire for new knowledge and the Output to shared logic.

The ludic modalities, typical of each historic moment, given in the context of a particular culture, are presented as one of the possible ways that transmit modes of registration of v time-space coordinates.

In that line, playing as a resting place of the psychic demands, missed of the reality temporal space but in the condition of its installation, can become an act of symbolization if in that same doing there is a transformation in the primary defensive processes of Immediacy and impulse discharge.

**Keywords:** to play; symbolization; sublimation; psychic constitution

## **1. Introducción**

Los temas abordados en este trabajo, forman parte de las indagaciones teóricas y elaboraciones conceptuales realizadas en el marco del Proyecto de Investigación "EL JUGAR COMO ACTIVIDAD SUBLIMATORIA. PROCESOS DE

SIMBOLIZACIÓN EN NIÑOS Y ADOLESCENTES DE LA CIUDAD DE LA PLATA: UN ESTUDIO EXPLORATORIO” perteneciente a las cátedras Psicología Evolutiva I y Psicología Clínica de Niños y Adolescentes de la Facultad de Psicología de la Universidad de La Plata (UNLP).

En particular, este trabajo expone los desarrollos conceptuales iniciales para analizar la noción de sublimación, los procesos de simbolización y el jugar como trabajo de instauración de la lógica tempo-espacial, desde una perspectiva psicoanalítica.

Asumiendo que la actividad sublimatoria es una de las vías de simbolización individual -y que ella se cruza, necesariamente, con la simbolización general- la sublimación permitiría sortear el conflicto al que están destinadas las mociones pulsionales libidinosas frente a las representaciones culturales y éticas del individuo, usando la energía sexual en representaciones culturales “socialmente valoradas”. Así, la sublimación es un proceso que atañe a la libido de objeto y consiste en que la pulsión se lanza a otra meta, distante de la satisfacción sexual, desviándola. Asimismo, las modalidades lúdicas propias de cada época, dadas en el marco de una determinada cultura, se presentan como una de las vías posibles que vehiculizan y transmiten modos de inscripción de las coordenadas tempo-espaciales.

Cada marco teórico da cuenta, en su recorte, de una dimensión posible respecto del funcionamiento del aparato psíquico delineando, desde sus fundamentos teórico-clínicos, sus alcances y límites. Desde allí, establecer el estatuto de la sublimación y el jugar en su relación con los procesos de simbolización en niños y adolescentes, supone sostener una cierta concepción en torno al funcionamiento de la *psique*, respecto de la legalidad que la rige y de sus posibilidades de producción, que el mismo juego en su despliegue posibilita develar.

Tal como conceptualiza Silvia Bleichmar ([1986] 1993), tiempo y espacio dan cuenta de la instalación de la tópica, dado que se encuentran en vinculación a la organización de la conciencia y el yo; siendo el inconciente, en su funcionamiento, extraño a dicha lógica. La no instalación de las coordenadas temporales y espaciales supone fallas en la organización de la *psique* ya que, para que el yo contenga la diferenciación entre las categorías de ayer-hoy-mañana, arriba-abajo, tiene que situarse como una “estructura en permanencia” y además “historizable”. Por lo tanto,

si la temporalidad no se encuentra constituida y consecuentemente si la espacialidad no se halla constituida, el yo no se ha emplazado en la tópica psíquica.

En tal sentido, se situará el lugar ocupado por el juego entre otros ejes, en tanto articulador posible entre las coordenadas tiempo-espacio y el predominio de formas ligadas/desligadas de presentación del sufrimiento que se despliegan y predominan en la actualidad.

Desde una perspectiva psicoanalítica, el jugar encierra en sí mismo procesos de simbolización de la *psique* y, por ende, modos defensivos en la infancia ligados al cumplimiento de deseo y rectificación de la insatisfactoria realidad (Freud, [1908] 1988).

Abordar una indagación sobre la sublimación, el juego y los procesos de simbolización supone considerar los modos defensivos en la infancia y los modos de organización del psiquismo vinculados a la apropiación, el dominio y la elaboración de un campo social que involucra el deseo de nuevos conocimientos y la salida a la lógica compartida.

Considerado el juego como constitutivo de la *psique*, su aparición y sus modalidades propician el predominio de particulares modos de organización del sufrimiento, que en la actualidad se presenta bajo la forma de lo desligado.

En ese sentido, tiempo y espacio no dan cuenta simplemente de un campo de magnitudes. En la medida que el tiempo se constituye a partir de la presencia-ausencia del otro, así como el espacio se estructura en función de la distancia y la separación que se establece respecto del otro materno, el eje del tiempo y del espacio no se reducen a la posibilidad de cuantificación, sino que son coordenadas que en tanto involucran en su constitución el encuentro con otro que se halla inserto en una determinada cultura, son del orden de lo libidinal.

## **2. Procesos de simbolización, juego, sublimación. El aporte teórico del psicoanálisis**

Entendemos que existe una relación entre el jugar, los procesos de simbolización y la actividad psíquica de la sublimación, asumiendo que lo sublimatorio hace referencia al mecanismo que permite el desarrollo de un tejido simbólico en términos de potencialidad representacional y nuevos modos de circulación pulsional, favoreciendo la complejización

de formas de producir conocimientos y novedades en lazo con los modos sociales culturales. Desde esta perspectiva, entendemos por procesos de simbolización a la actividad psíquica de representación, a partir de la cual se inscribe el mundo y mediante el cual se lo interpreta de acuerdo a los sentidos construidos.

En términos freudianos, considerar el proceso de sublimación como una de las vías privilegiadas de simbolización -en tanto mecanismo psíquico que produce actividades valoradas socialmente- es volver a situar esta noción como necesaria para la interpretación de la experiencia subjetiva en el trabajo de representación simbólica del aparato psíquico. En la última década, el interés de esta noción en nuestro campo disciplinar se ha extendido a la idea que sostiene Claude Lorin (2004) que la sublimación se propone pasar el portal del aspecto puramente individual. No solamente refiere a la génesis del estado psíquico sino que adopta lo cultural incluyendo su origen mismo.

La sublimación se dirige a un objeto que tiene "valor social": el "objeto" de la sublimación es contingente y toma su valor según el patrimonio de ideales y de creaciones artísticas impuestas y/u ofrecidas por la cultura. El patrimonio cultural ha nacido y la cultura se edifica sobre la sofocación de pulsiones, gracias a que cada individuo cede fragmentos de sus poderes de las inclinaciones agresivas y vindicativas de su personalidad.

Como modo defensivo se ubica la sublimación en relación con la instancia yoica y la idealización del objeto. La sublimación permitiría sortear el conflicto al que están destinadas las mociones pulsionales libidinosas frente a las representaciones culturales y éticas del individuo, usando la energía sexual en representaciones culturales "socialmente valoradas". La obra freudiana constituye el aporte esencial para pensar los procesos de simbolización en la infancia ligados a la pulsión de saber y sus destinos defensivos posibles.

El aparato toma el material de representación de las pulsiones que la originan, actividad escópica (pulsión de ver) y del dominio del apoderamiento. Proveen elementos para poner en marcha la investigación, de allí la idea de Sigmund Freud de que las teorías sexuales infantiles son el reflejo de la propia constitución sexual del niño. Es bajo el estímulo de sentimientos, de preocupaciones que el niño comienza a reflexionar sobre el origen, de allí que todo investigar surge por apremio de la vida, de una

vivencia, como si el pensamiento tuviese planteada la labor de prevenir la repetición de un suceso penoso. De ese modo, el niño agudiza su capacidad de pensar. Más adelante, ese pensar se emancipa y prosigue como pulsión autónoma de investigar, es decir, el pensamiento se hace autónomo. En términos defensivos, la libido escapa al destino de la represión, sublimándose, desde el comienzo mismo en un apetito de saber y sumándose como refuerzo a la vigorosa pulsión de investigar. Sublimación en lugar de irrupción desde el inconsciente, donde la pulsión puede desplegar libremente su quehacer al servicio del interés intelectual. Represión de lo sexual que baña la investigación sexual infantil por su relación con el complejo de Edipo y derivación de esta meta sexual que toma un objeto que no es sexual (objetos valorados socialmente). La consideración freudiana al valor social del objeto como condición de la sublimación, muestra la necesidad de relación entre *psique* y campo social, contribuyendo así a la comprensión de la producción de la cultura, teniendo en cuenta el trabajo del aparato psíquico del niño.

Freud señala en varios textos de su obra y desde su formulación inicial que, mediante el proceso de sublimación, se adquieren poderosos componentes para todos los logros culturales. Se dirige a un objeto que tiene "valor social": el "objeto" de la sublimación es contingente y toma su valor según el patrimonio de ideales y de creaciones artísticas impuestas y/u ofrecidas por la cultura.

Los destinos pulsionales están ligados, entonces, a los modos en que se modelan las relaciones culturales como formas de establecer pautas históricamente determinadas. La sublimación parece ser, entonces, no sólo una exigencia de la organización psíquica como destino pulsional sino también de la cultura, como condición de existencia y sostenimiento.

Entre 1927 y 1939 (a partir de su exilio y el avance del nazismo) se produce en Freud un giro en la consideración de las nociones de cultura y sublimación, lo que puede leerse en *El porvenir de una ilusión* ([1927] 1988), *El malestar en la cultura* ([1930] 1988) y *Moisés y La religión monoteísta* ([1939] 1988). La cultura ahora está siempre en riesgo por las tendencias agresivas de los hombres, impone sacrificios (a la sexualidad y a los impulsos agresivos) y los hombres no se encuentran dichos dentro de ella. Los rasgos de la cultura se hacen presentes, no sólo en el gobierno de la naturaleza, sino también en la estima y el cuidado dispensados a

las actividades psíquicas superiores (las tareas intelectuales, científicas y artísticas) y en el modo en que reglan los vínculos recíprocos entre los seres humanos.

La aparición de la pulsión de muerte da cuenta del interés por pensar una sexualidad no ligada y demoníaca, frente a un Eros representante de los aspectos de la sexualidad destinados a conservar el objeto y al yo como objeto primario (Laplanche, [1986] 2008).

La obra de Donald Winnicott ([1971] 1982) es otro de los aportes teóricos sustanciales que habilita pensar las condiciones psíquicas de la producción de simbolizaciones como trabajo psíquico, incluyendo la noción de objeto, la creatividad y el espacio potencial de experiencia. La constitución de la zona intermedia de experiencia, permite una trama subjetiva poniendo a disposición del sujeto recursos simbólicos complejos.

La psicopatología muestra que el yo organiza defensas contra el desmoronamiento de su propia organización. Su tesis consiste en que dicho desmoronamiento -temido porque amenaza tener lugar en el futuro- ya ha tenido lugar en el pasado pero, de ahí la paradoja, sin haber encontrado su lugar psíquico: no ha quedado registrado en ningún lado (Winnicott, [1971] 1982). Refiere entonces a la existencia de una tercera área que asegure una transición y una transicionalidad para pensar el movimiento entre el yo y el no yo, la pérdida y la presencia.

Winnicott hace un aporte al conceptualizar el carácter de transicional para las experiencias que se originan en un espacio tercero, libre de conflictos, introduciendo la idea ya no de destino pulsional para las experiencias culturales, sino ubicándolas en un lugar psíquico potencial y creador ([1971] 1982).

En *El creador literario y el fantaseo* (1907), Sigmund Freud plantea que el juego se emplaza como la actividad privilegiada del niño. Dicha ocupación, particularmente investida, apuntala sus "objetos y situaciones imaginados" en entidades "palpables y visibles", siendo los juguetes el soporte material sobre el que se "encarna su mundo interno". El jugar es concebido como un cumplimiento escenificado de deseo, en analogía con los sueños.

En sus escritos, Winnicott ([1971] 1982) presenta al juego como una posesión de importante valor para el niño, que se sitúa en el campo de la ilusión y que da cuenta de su capacidad creadora, en la medida que pro-

picia el trabajo representacional, es decir, la complejización del aparato. El autor sostiene que el juego encuentra su lugar en la constitución de una versión unificada del cuerpo, de sus bordes, en la diferenciación establecida entre ficción y realidad, entre principio de placer y principio de realidad. Asimismo, sitúa cómo se introduce un recorrido y un tiempo de espera, a partir de los circuitos que el juego involucra en su devenir. Subraya el marco que otorga al juego, definiendo entonces que lo universal es el juego y corresponde al campo de la salud, ubicando la relevancia y el estatuto diferencial que adquiere en la situación analítica, al sostener que la psicoterapia se da en la superposición de dos zonas de juego, la del paciente y la del terapeuta.

Desde este posicionamiento teórico epistémico, la convocatoria a jugar instaurada en la situación analítica se emplaza como una invitación que posibilita el entramado de una escena, en cuyo interior se presentan el principio de placer y el más allá del principio de placer.

El juego de trabajo -en su carácter de producción simbólica- realizado por el psiquismo infantil, requiere de la delimitación y articulación de dos ejes: el del placer, al que remite "lo lúdico" y el de la realidad. En el acto de jugar algo se inscribe. El juego se presenta, entonces, como vía de acceso a la simbolización, a la complejización del aparato psíquico a partir de la constitución de una trama ligadora. En el recorrido que supone la escena de juego, pulsión de vida y de muerte encuentran su asiento.

Ahora bien, la actividad lúdica no es ajena a las modificaciones socio-históricas, mostrando en su devenir las particularidades que la psique presenta en su organización. En la actualidad, a partir del primado de la lógica que sustenta el mundo globalizado, se sostiene una propuesta de juego atravesada por la no espacialidad, así como por el tiempo de lo inmediato, de lo fugaz.

Los nuevos modos de presentación que asumen el tiempo y el espacio, propician nuevas modalidades de funcionamiento psíquico y modos singulares predominantes que se presentan en la cualidad de la simbolización en los niños y adolescentes de hoy. La actividad de simbolización a partir del jugar, como modo de producción simbólica relacionada al mundo social extra familiar, permite explorar las modalidades características de la organización psíquica y del sufrimiento subjetivo en la infancia y en la adolescencia. Desde allí, se dirige al análisis de la moda-



lidad de articulación que se produce entre los enunciados ofrecidos por la cultura, que dan cuenta del tiempo y del espacio y las actuales formas predominantes de organización del sufrimiento.

Estos supuestos teóricos se fundamentan en las nociones conceptuales que delimitan la especificidad de los tiempos de constitución de la *psique* y de sus posibilidades de producción, articulado con el encuentro dado con el campo de la clínica, desde un abordaje teórico-clínico que tiene en cuenta el trabajo psíquico de representación y las formas que toman los destinos pulsionales ligados a los modos en que se modelan las relaciones culturales, como formas de establecer pautas históricamente determinadas.

### **3. La interpelación de la clínica**

Considerando la propuesta de Bleichmar, no hay subjetividad que no se inscriba en el marco de lo social, vale decir, de las relaciones con el otro-humano. La producción de subjetividad incluye las variables sociales, se sostiene en un tiempo y en un espacio singular.

Desde allí entonces, cabe preguntarse: ¿qué consecuencias se introducen en la constitución de la subjetividad, ante la nueva presentación del tiempo y del espacio? ¿qué lugar se concede a la creación? ¿al campo representacional? ¿al crecimiento psíquico? ¿qué articulación posible se constituye entre pulsión de vida y pulsión de muerte? Y, por ende, ¿qué particulares vestiduras asumirá la organización del sufrimiento? De esta manera, ¿qué cuerpo allí se constituye? ¿Qué dificultades en la simbolización se introducen en el escenario de lo corporal, en el sostenimiento de sus límites? Consecuentemente, se presenta el primado del cuerpo, de lo inmediato, la dificultad en el sostenimiento e interiorización de un marco legal que mediatice el encuentro con otro, así como la pérdida de la diferenciación temporal y de las dimensiones espaciales que se ven empobrecidas, reducidas en su presentación.

De tal modo, los atravesamientos sociohistóricos en el dispositivo analítico se introducen convergiendo en el espacio lúdico. Complejo escenario de la superposición de dos zonas de juego que evidencia (en su distancia) las particularidades de la clínica en el marco de la cultura globalizada, atravesada por la lógica de lo virtual, que favorece el predominio de ciertas

modalidades de presentación del sufrimiento psíquico, en donde lo desligado, lo mortífero, aparece sin los velos que le provee Eros.

Este atravesamiento cultural, las coordenadas sociohistóricas, favorecen singulares formas de presentación de las problemáticas actuales, que devienen en modos de propiciar una unidad, ante el primado del "desinvertimiento", ante el recorrido que lleva la marca de lo desligado.

La constitución subjetiva se encuentra atravesada por el marco identificador singular propuesto por la trama sociohistórica propia de cada época; en articulación a ello, se delimita la particularidad de las problemáticas actuales. Así, se presentan predominantemente dificultades de acceso a la legalidad, episodios de violencia, de adicciones, de 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, trastornos del sueño y de la alimentación, desinvertimiento e inhibición ante el aprendizaje escolar. Desde la clínica entonces -y en función de la peculiaridad que asume el campo de lo lúdico hoy- se acercan las problemáticas que parecen primar tanto en niños como adolescentes.

Esta marca social de lo desligado, remite a lo que David Le Breton (1995) teoriza sobre el dolor que, lejos de ser destructivo, asegura una función de salvaguarda del individuo. Aquello que llama estilos paradójicos de luchar contra el sufrimiento como modo, a la vez, construye sentidos.

En esa línea, nos interesa poner a trabajar la noción de lo infigurable, lo que debe volverse figurable y figurado por el trabajo creador e indeterminable de la imaginación, es decir, la instauración de la simbolización. Cornelius Castoriadis y Eugéne Enríquez (1991) sostienen que la imaginación es la facultad de poner un objeto, de presentarlo para el sujeto, es la capacidad de poner una imagen a partir de nada, reuniendo elementos determinados, presentables, que se encuentran siempre incluidos en cierta organización.

En este marco trabaja la sublimación en relación con la socialización de la *psique*. En un juego dialéctico, plantea la sublimación como aspecto psicogenético o ideo-genético de la socialización, a la vez que piensa la socialización de la *psique* como proceso psíquico. Propone pensar la sublimación como mecanismo de la *psique*, que recupera las formas socialmente instituidas y sus significaciones, es decir, la apropiación de lo

social por parte por medio de la constitución de una “superficie de contacto” entre el mundo privado y el mundo público.

El conjunto del proceso de socialización tiene por condición la capacidad de sublimación de la *psique* y es en ese sentido que analiza las actividades sublimatorias como la encrucijada, el entrecruzamiento, la conjunción de las significaciones imaginarias sociales, el sentido, con la imaginación radical. Es la carga de representaciones o estados de representación, cuyo referente no es más un objeto privado sino social, en tanto permite reemplazarlos, intersección *psique* cultura, vertiente intrapsíquica del proceso de socialización. En su lectura se abre un interrogante que está en el seno mismo de la noción de sublimación, en tanto ella articula lo psíquico con lo social: la idea de que esta noción se asocia con la autonomía como proyecto del sujeto; el reconocimiento del otro y la subjetividad reflexiva y deliberante dentro de una lógica conjuntista-identitaria.

La actividad psíquica supone el investimento de objetos sociales que posibiliten un posicionamiento subjetivo crítico y reflexivo y el ejercicio del pensamiento autónomo. El psicoanálisis como modelo conceptual aporta las referencias teóricas del despertar de la capacidad de pensar como fuente de saber.

En esa línea, el jugar como zona de descanso de las exigencias psíquicas, extrañado de la realidad espacio-temporal pero a condición de su instalación, se puede convertir en un acto de simbolización, si en ese hacer mismo se produce transformación en los procesos defensivos primarios de inmediatez y descarga pulsional.

#### **4. A modo de cierre: interrogantes**

¿Cómo contribuye la sublimación al trabajo psíquico de producción simbólica en la niñez? ¿Qué procesos de simbolización están en juego en las llamadas actividades sublimatorias? ¿Cómo interviene el jugar en la transformación de procesos defensivos en la niñez? ¿qué vínculo se establece entre el juego y las coordenadas tempo-espaciales propias de cada época? ¿Qué articulación se produce entre la particularidad del juego hoy y los modos predominantes de presentación del sufrimiento en la actualidad? ¿Cuáles son las condiciones de posibilidad en términos metapsicológicos para el investimento de objetos sociales que posibili-

ten un posicionamiento subjetivo crítico y reflexivo y el ejercicio del pensamiento autónomo?

La lectura teórica-clínica nos permite formular claves de lectura para estos interrogantes, cada una de las cuales deben ser puestas a trabajar:

- La aparición de actividades sublimatorias -y dentro de ellas el juego- da cuenta del modo de organización psíquica pulsional y de la capacidad de simbolización.

- Las actividades sublimatorias están en relación con los procesos de investimiento de objetos sociales, de procesos de circulación del deseo y del pensamiento autónomo y marca formas de relación del sujeto con el mundo.

- Los procesos de simbolización pueden evaluarse mediante los distintos modos de expresión de la actividad representativa del niño. El jugar es actividad creadora y posibilitadora de modos defensivos elaborados.

- Las condiciones para el investimiento de objetos sociales posibilita un posicionamiento subjetivo crítico y reflexivo y el pensamiento autónomo.

- Las formas de actividad representativa y los procesos de simbolización complejos, ligados a la actividad sublimatoria, son condición de posibilidad para el reemplazo de modos defensivos primarios de resolución psíquica.

- La delimitación de las coordenadas temporales y espaciales como dimensiones posibles para el análisis de la configuración de la particularidad de la escena de juego en la actualidad.

- El juego como articulador posible entre las coordenadas tempo-espaciales en la actualidad y el predominio de formas desligadas de presentación del sufrimiento.

Se trata entonces de construir una relación entre los procesos de simbolización, el jugar y la actividad psíquica de la sublimación, entendiendo que lo sublimatorio hace referencia al mecanismo que permite el desarrollo de un tejido simbólico en términos de potencialidad representacional y nuevos modos de circulación pulsional. Dicha potencialidad, complejizaría las formas de producir conocimientos y novedades en lazo con los modos sociales culturales, tal como Donald Winnicott pensó la experiencia cultural.

## Referencias bibliográficas

- Bleichmar, S. (1993 [1986]). *En los orígenes del sujeto psíquico-Del mito a la historia*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Castoriadis, C. ([1999] 2001) *Figuras de lo pensable*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Castoriadis, C. y Enríquez, E. (1991). "El sujeto humano: de la clausura identitaria a la apertura al mundo". En *El inconsciente y la ciencia*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Freud, S. (1988 [1907]). *Obras completas*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Laplanche, J. (2008 [1986]). "La pulsión de muerte en la teoría de la pulsión sexual". En Green, A y Widlöcher, D. (ed.). *La pulsión de muerte*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Le Breton, D. (1999 [1995]). *Antropología del Dolor*. Barcelona: Seix Barrial.
- Lorin, Claude (2004). "Pour une théorie de la sublimation". En Bernfeld, (Ed.) Traducción Norma Najt.
- Winnicott, D ([1971]1982) *Realidad y Juego*. Buenos Aires: Paidós.

## Acerca de las autoras

**Andrea Elizabeth Mirc** es licenciada en Psicología, profesora adjunta ordinaria de la cátedra Psicología Evolutiva I de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP) e investigadora categorizada. Su desarrollo profesional se basó en el área de la Psicología del niño, en los campos de la clínica, de la docencia y de la investigación. Es directora del proyecto de investigación "EL JUGAR COMO ACTIVIDAD SUBLIMATORIA. PROCESOS DE SIMBOLIZACIÓN EN NIÑOS Y ADOLESCENTES DE LA CIUDAD DE LA PLATA: UN ESTUDIO EXPLORATORIO" (Facultad de Psicología, UNLP) y del proyecto de extensión "JUGANDO - NOS EN LA DIVERSIDAD. DISCAPACIDAD E INCLUSIÓN EN UNA REALIDAD EN TRANSFORMACIÓN" de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación-Centros Comunitarios de Extensión Universitaria de la UNLP en el Gran La Plata.