

INFANCIA Y ADOLESCENCIA
(UNA REFLEXIÓN SOBRE EL JUEGO)
Joel Otero Alvarez

RESUMEN

INFANCIA Y ADOLESCENCIA (UNA REFLEXIÓN SOBRE EL JUEGO)

La reflexión sobre el Juego permite una nueva exploración de los criterios habituales desde los que se han pensado las edades; de modo particular, de los conceptos de Infancia, Niño y Niñez. Sumada la Adolescencia, y reconocida stt modificación significativa en el modelo social actual, cabe la opción de incluir un nuevo concepto: lo adolescente, desde donde se ofrece una lectura de problemáticas contemporáneas decisivas.

ABSTRACT

CHILDHOOD AND ADOLESCENCE (A REFLECTION ON PLAYING)

Reflecting on playing allows a new exploration of the common criteria from which ages have been considered, particularly of the concepts of infancy, child, and childhood. We can also find the concept of Adolescence, and having into account its meaningful modification in the current social model, we can add a new concept: The adolescent, from which a reading of contemporary problems is offered.

INFANCIA Y ADOLESCENCIA (UNA REFLEXIÓN SOBRE EL JUEGO)*

Joel Otero Álvarez**

INDISPENSABLE ACLARACIÓN

Después de mucho tiempo sin abordar estas temáticas, se trata de volver a indagar sobre la cuestión de *la infancia*. Ni que decir de *la adolescencia* de la cual, se sabe ya, ha invadido de modo inculcable el mapa de las edades.

En documentos anteriores¹ he buscado diferenciar entre *niño*, *niñez*, e *infancia*. Resulta, entonces, indispensable recordar lo básico de estas distinciones, de las cuales parte esta nueva reflexión.

El niño -dicho tajantemente- ha sido previamente localizado como un concepto genérico que recoge la dimensión más empírica del asunto. En realidad, se trata del *conjunto de todos los niños*.

La niñez nombra la *primera edad*; esa franja de la vida que se

deja inevitablemente atrás y que resulta irrecuperable.

La infancia, aunque generalmente se le asimila con la anterior, si bien se le ve, se distingue de modo sutil pero decisivo, pues la *infancia*, a diferencia de la *niñez*, no pasa.

Por ello, y porque tiene diversas acepciones, *la infancia* no se reduce al *niño* ni nombra una específica edad (la humanidad toda tiene infancia, por ejemplo). *La infancia* nombra, en sentido estricto, un *estado*. Pero un estado perdido e irrecuperable. Como tal estado, se localiza en tanto registro originario; *mítico*, por ende. Pero, no por ello, *la infancia* resulta siendo menos definitiva. Y, así se le pretenda silenciar, siempre está implícita (o "reprimida", como diría Freud).

* Ponencia presentada en la Facultad de Psicología de la Universidad de San Buenaventura, Cali.

Dirección: jotero@usb.edu.co

** Decano Facultad de Psicología, Universidad San Buenaventura, Cali.

1. Véase al respecto la bibliografía.

Si se le quiere ver en su acepción más diferencial, debiera decirse que, a cuanto más se aproxima, es al concepto de *inconsciente* en tanto que dinámicamente visto.²

Entre *la infancia, la niñez y el niño* existe una cuarta posible distinción; se trata de *lo niño* donde *lo neutro* suma un registro imprevisto.³

EL JUEGO IMPEDIDO

UNO. Cuando M. Klein decidió realizar psicoanálisis a los niños⁴ introdujo una variable decisiva. Se trataba de implementar una técnica, inicialmente prevista para trabajar con adultos, sin alterar, en lo posible, esenciales supuestos. Planteó, como quedará dicho, a cambio de la *asociación libre*, el recurso del juego.

Pues bien: resulta francamente necesario -incluso para los intereses de este escrito- intentar una nueva conversión: se trata de reconocer

-
2. Véase "Metapsicología" en (Sigmund Freud, 1978). Freud, como es generalmente sabido, planteó tres registros decisivos, a la integración de los cuales se apela Metapsicología. Toda interpretación psicoanalítica, para ser completa, debía -en efecto- responder a tres niveles: 1. *Tópico o estructural* (desde que se piensa *plural* lo psíquico -o sea, como aparato psíquico- se impone localizar la procedencia de las diversas manifestaciones psíquicas); 2. *Económico* (teoría de la energía y de la pulsión en tanto tiene que ver con la inversión que cada situación comporta, en relación con el gasto psíquico), y 3. *Dinámico* (se refiere a las claves históricas, en relación con las cuales se devela el sentido de las diversas problemáticas psíquicas).
 3. *Lo niño* nombra una resultante, una formalización y define por ello un registro. En primera instancia, sin ser equivalente a la *infancia*, pareciera estar cerca de ahí. Sólo que se decide más por las opciones pendientes, por lo aún irrealizado. Más que el congelamiento de un estado fundante, nombra la recuperación de una frescura, renovada por lo demás. O sea, es más del orden de *lo estético*. A decir verdad, se juega exclusivamente en este nivel.
 4. Freud había propuesto una técnica para el tratamiento de las neurosis que consistía en invitar a los pacientes a decir todo cuanto, sin ofrecer oposición alguna, viniera a sus mentes. A este procedimiento le apeló *asociación libre*. Melanie Klein quiso trabajar en su consultorio de igual manera, sólo que con niños; para ello, modificó el recurso, invitando a los niños a *jugar*.

que, si ello devino posible, fue en tanto se planteó así una verdad de a puño: *el juego*, antes que *la asociación libre*, se evidenciaba como primordial.

Dicho con otros términos: se impone reconocer que *la asociación libre* es, en realidad, *juego*. Sólo que adecuado a las condiciones restrictivas que se imponen cuando se trata del abordaje de las estructuras psíquicas, en cuanto presentes en adultos. Una suerte de *lenguaje* puesto en acto y que acepta *jugar*. Acepta jugar, digamos, el juego más serio pensable: el descubrimiento de sí.

Fue Freud entonces quien realizó, en primera instancia, un obligatorio y silenciado ajuste al optar por la técnica, ahora clásica, de la "asociación libre".

Pues bien: se impone asumir -ejercitando un dimensionamiento más vasto- que no es fácil reconocer en qué momento *el juego* comenzó a darse como un impedimento adulto.

Digamos al respecto algo que resulta contundente: cuando los griegos asistían a las representaciones trágicas estaban ya con ello tratando de resolver la continuidad de ese hilo de enlace obligado entre *lo niño* y *lo adulto*. ¿Quién podría negarlo?: el Arte es y ha sido siempre evidencia de equilibrio entre *juego* y *lenguaje*; y la *tragedia griega* lo hace evidente.

No es claro si después de desaparecer esos ejercicios catárticos colectivos que implementaron los griegos existan ejemplos tan felices de terapéuticas urbanas. Pero sí es cierto que, hoy por hoy, esa clave unificante aparece cortada y participa por ello en la progresiva escisión que caracteriza lo humano contemporáneo.

Pues bien: si *lo niño* y *lo adulto* ya no se dejan conjugar en un sólo tiempo -o, al menos, resulta ello cada vez más difícil de lograr- cabe reconocer -entre esos polos de *lo antiguo griego* y *lo humano contemporáneo*, altamente tecnificado- una indiscutible evidencia: *lo mítico*, decisivo allá, perdido el lugar de privilegio que le confiriera el *modelo politeísta griego*, en la actualidad no resulta mínimamente decisivo. En realidad, brilla por su ausencia.

DOS. Acaso se debiera en este punto reconocer una doble condición que da al *juego* dos acepciones, difíciles de reunir a cada paso.

El *juego*, en efecto, puede instalarse en esa dimensión obvia y empírica donde generalmente se le entiende; o sea, como ejercicio espontáneo de disfrute y sano esparcimiento. O -como propusiera Aristóteles- actividad redonda que se justifica por sí misma.⁵

Sin embargo, en su acepción más plena y acabadamente filosófica - por decirlo con todas las letras, kantiana-⁶ el *juego* es de corte intangible, hondo; más propio de órdenes tan abstractos como el intercambio entre facultades anímicas.

Es más: el *juego*, allí, en Kant, es pensado como consecuencia inevitable del apuntalamiento de la *libertad*. El *juego* es, si se quiere, la inapelable consecuencia del *ejercicio de la libertad*.

5. No da igual pensar en *juego* como *actividad en sí* o bien asumir la *dimensión lúdica*, esencial e inabandonable. Por eso aquí estamos asumiendo las cosas en esa primera acepción. Será suficiente un rastreo detallado de los aportes (no propiamente filosóficos) que, a propósito del tema, suceden a las reflexiones inaugurales de este pensador, para ver que -en eso- poco se han modificado las cosas realmente.

Igual, el *juego* en Kant no es ni dimensión estrictamente lúdica ni *actividad en sí*; corresponde más bien a *cuanto se pone en juego*; que es opción, acaso demasiado amplia, pero no menos esencial a esta reflexión.

Se dirá: "lo adultos juegan otros juegos"; pero es claro que si el *juego* es en referencia con la reposición de *lo infantil*, la *línea de continuidad* entre los *juegos de niños* y los *juegos de adultos* resulta francamente problemática; nada evidente.

Cabría una confusión aquí que conviene, desde ya, resolver: la sinonimia *infancia-niñez* no invalida *lo infantil* como algo esencialmente constitutivo en el nivel de las primeras humanas emergencias. Sólo que, progresivamente, evidencia su condición -tanto más radical y constituyente- que decide, precisamente, la independencia suya con respecto a una mera edad que pasa, que se deja atrás. Acaso por eso se dé la opción del *niño que no juega*; circunstancia de todos modos anormal, pero que demuestra por sí sola que, no siempre, *niño* e *infancia* coinciden.

6. Las referencias a Kant y a Aristóteles, como puede verse, aluden apenas al puntual asunto del *juego*; la comprensión de lo dicho no se decide, por ende, a partir un conocimiento en profundidad de las obras de estos autores.

Entre Aristóteles y Kant es claro cómo el *juego* se antropomorfiza, se torna de especificidad humana -por no decir que se des-animaliza- casi hasta excluir opciones que, no por ello, los animales dejan de implementar (baste observar "la lúdica" que ejercitan los mamíferos con su prole o -si se prefiere ser más exactos- la prole con sus progenitores; a veces tan hostigados por sus engendros que deben asumir actitudes francamente hostiles para detener la inagotable "infantil" actitud). Aca-so sea allí donde *lo infantil* y *la niñez* realmente coincidan; y sea, en tanto antropomorfización obligatoria, que se imponga reconocer a la *infancia*, un lugar autónomo.

TRES. Sea como fuere, lo cierto es que -sin ser tan profundos como los filósofos, ni tan desprevenido como cualquier observador incauto- hoy por hoy, cuando el adulto juega, en efecto, está -más factiblemente- trabajando. En realidad: resulta más fácil pensar al adulto recreándose cuando ve a otros jugar.

Y, cuando más allá de estas dos sintomáticas opciones, el adulto realmente juega es porque, de algún modo, ha vuelto "a ser *niño*". O, mejor -para ser más coherentes en el uso del concepto-: ha puesto en acto su *infancia*. Y esto es tan grave que impone decir que, cuanto Freud apeló *inconsciente*, en realidad apuntalaba el *juego*, precisamente en tanto reprimido.⁷

Si se quiere decir de un modo distinto, inás preciso y contundente: la urgencia de un jugar impedido impone al adulto mantener el más extremo de los juegos: *el soñar*.⁸ Mientras, *el niño, los niños*, cabe decirse, juegan porque, sencillamente, han vuelto a despertar.

7. La represión, en la propuesta psicoanalítica de Freud, no coincide con la acepción inconveniente que, tradicionalmente, acompaña a este concepto -represión policiva, etc.-. En psicoanálisis, en cambio, nombra un mecanismo que ayuda al aparato psíquico a mantener su pluralidad constitutiva (concretamente decide la oposición conciencia-inconsciente). El inconsciente es lo reprimido, se dice por ello.

8. No por nada Freud inició su planteamiento psicoanalítico ofreciendo una reflexión, hoy en día clásica e inmodificada, sobre los sueños a los cuales confirió sentido desde que los integró como realizaciones de deseos. Los sueños son la demostración palmaria de que la actividad psíquica es, en buena parte, inconsciente. (Véase "La interpretación de los sueños". En : Obras Completas. Buenos Aires: Amorrortu, 1978.).

Sólo *el sueño*, en efecto, logra una síntesis de todos estos pasos y permite la recuperación de esa *continuidad* impedida que impone *el juego a lo humano*.

O sea, se está hablando del enlace de *la infancia* -infancia, tanto del colectivo, como de la multiplicidad de los modos individuales de expresión- con los órdenes adultos y colectivos, a los cuales da paso el despliegue de *lo tecnológico*⁹ y los múltiples "juegos" de los poderes, que consolidan -y se consolidan al tiempo- a partir de la resultante social (donde *lo infantil* se silencia, de un modo cada vez más tajante, así se juegue distinto.).

Todo ello impone la cobertura de esa pareja conceptual (*juego y sueño*), sin la cual el ser humano no parece admitir ser reflexionado de modo unificado e incluyente.

juego y sueño (obra de arte, incluso) son, por todo ello, puentes, enlaces, que reponen el hilo de continuidad, perdido desde que se corona el territorio de *lo adulto*.

CUATRO. Dado que el desborde de lo adolescente no sólo contamina la infancia sino que hace que no resulte claro en qué consiste ser adulto, acaso no sea conveniente confundir "*lo adulto*", el "*ser adulto*", con la edad posible, con la *edad adulta*, difusa ahora para el modelo colectivo, en tanto que altamente tecnificado.

Lo cierto es que, si existe alguna posibilidad de localización de este corte, es en relación con la creciente invasión del armado social contemporáneo, por parte más bien de *lo adolescente*. Lo cual, por lo demás, ilustra hasta dónde la resultante, más que indiscutible cobertura en el armónico despliegue de *lo social*, delata la dimensión sintomática de esa incontrolada e incontrolable emergencia.

CINCO. Cabe entonces arriesgar esta hipótesis: *la reposición de lo mítico* sería la clave inaugural del *juego*; nostálgica carencia -sintomática

9. Para nadie es ajena la marca que sobre lo humano determina el despliegue desbordante de lo tecnológico en las sociedades contemporáneas. Ello no hace excepción cuando se trata del juego, por supuesto.

en cuanto la cancela- presente en nuestros niños de hoy. No sólo cuando juegan. También cuando se les ubica en relación con el ausente -o por lo menos, cada vez más distante- modelo infantil que, supuestamente, debieran encarnar.

Pues bien: cuando se le piensa en relación con el predominio de *lo adolescente* y con el creciente despliegue de *lo tecnológico*, *lo infantil* suma condiciones inesperadas y francamente diversas de cuanto estaba, presente o latente, en las previsiones freudianas.

Veamos: acaso, a partir de la distancia creciente entre *lo niño* y *lo infantil* -señalada con antelación- comience a visualizarse el predominio de *lo adolescente* en el mundo contemporáneo; desde que empieza a ocupar el lugar que, espontáneamente, en primera instancia, correspondiera a *la infancia*?¹⁰

Esto es ya, hoy por hoy, más que evidente; pero no es tan claro cuando se pregunta a qué se debe ello realmente: nuestros niños son, en efecto, cada vez más adolescentes; cada vez, se hacen más prontamente, adolescentes.

Lo *adolescente*, en realidad, ha impuesto una cobertura creciente en todos los sentidos. Incluso cabe sospechar si, en la actualidad, se da *hombre adulto*, de tanto como el modelo humano contemporáneo eterniza y prolonga aquello que, en las sociedades primitivas, era exactamente un corto corte -aún sumándole el ritual, pues el paso allá se reducía a ello- que no superaba el lapso de unos pocos días.

Lo cierto es que, sin un modelo predominante de *masificación*, ese fenómeno de la "invasión de *lo adolescente*" resultaría impensable. Y sin una pérdida de la *singularidad*, también. Pues ¿qué es *la infancia* sino el espacio donde cabe siempre recuperar la diferencia, lo irrepetible, lo intransferible.

10. Lo *adolescente* hace invasión de cuanto se jugaba en dos tiempos: una *niñez* agotada (edad); una *infancia* sostenida (estado que, desde que se reconoce lo inconsciente, se mantiene). Al hacer cobertura de todo ello, el modelo da paso a una superposición de *lo adolescente* que contamina *lo infantil-mítico* y da paso al despliegue de los modelos de ajuste que el desarrollo de *lo tecnológico* comporta.

SEIS. Sea como fuere, *la infancia* vista así, suma una nueva condición de *lindero*, de *línea de pérdida*, desde que lo *adolescente* ya no es la antigua frontera que unía -al tiempo que distinguía claramente- *al niño* del *adulto*; desde que ese anterior lindero se hincha y recubre casi, la vida toda.

Si no se desea ser tan tajante, habría de decirse, al menos, que cuanto antes era reconocido como francamente "infantil", ahora resulta siendo más claramente, "pre-adolescente".

SIETE. Pues bien: cabe afirmarse que, en la actualidad, de tanto no "soñar" -en el sentido de fabricar *mitos*-¹¹; de tanto no reconocer *lo infantil*, kantianamente, desde *el juego*; de tanto darle al mito lugar prospectivo, cobertura para lo futuro imprevisible, más que para lo originario irrecuperable, que fue como tradicionalmente operó en los modelos sociales anteriores (sociedades primitivas, Grecia antigua, etc.), se terminó por montar -con pretensiones de fundamentación racional- las más irreparables *utopías*.

Y-corriendo el riesgo de ejercer reducciones psicologistas- cabe señalar que, esos juegos serios de los adultos, nacidos de la implementación de la utopía y que se pueden enlazar, por decir algo, con cosas tan poco lúdicas como la política o la religión -pensar en el socialismo, los fundamentalismos contemporáneos, etc-, si bien no cancelan las opciones tradicionales del jugar, suman variantes nuevas que pueden resultar siendo impresionantemente decisivas, así no se consoliden más allá de su condición originaria de ficciones, de posibilidades irrealizables. Es claro que estamos pensando en todos los mundos por venir que tachonan el imaginario colectivo (cielos comunistas, felicidades

11. Los mitos son a la especie, como *los sueños* a los individuos. La especie, dicho con otros términos, *sueña mitos*. Mientras que *los sueños* son una suerte de *mitos íntimos*. Alterada esta clave definitoria, *lo humano* se recompone y desestructura de modo, a menudo, imprevisible.

postergadas, con los cuales la ilusión compensa la desgracia de los desequilibrios del colectivo humano).

En efecto: suerte de *infancia al final*, el *juego arma* -desde el fracaso de esas consolidaciones que lo ignoran- estallidos que -entonces y acaso por ello- ya no encuentran opción que les detenga; incluso a partir de empeños frecuentemente autodestructivos.¹²

En efecto: *la infancia represada*, "estalla" de ese modo; mientras, la contaminación adolescente, en realidad, sigue drenando del lado de la consolidación de un rebaño que avanza, cada vez más, sin norte visible.¹³

LO ADOLESCENTE Y LO TECNOLÓGICO

UNO. La *infancia* es lo *incapturable*. Si se pretendiera aprehender sus primeras emergencias, se vería hasta dónde es ello así. Tanto más, si se piensa en la infancia del género humano todo.

En efecto: basta con pensar en *el primer hombre* (o sea en "el primero de los hombres") para reconocer cómo éste, quien quiera que fuese, ni siquiera pudo ser niño. ¿Cómo podría emerger y sostenerse sin, por lo menos, un antecedente? ¿Quiénes le engendrarían? ¿Quién le nutriría?, etc., etc.¹⁴

12. Los mitos pierden su lugar, es cierto. Pero ¿dónde van? ¿Desaparecen? No. Los mitos -como ya es claro- pasan de taponar el origen perdido -función primordial desde que se dió la forma humana- a cubrir el futuro, a rellenar lo imprevisible que comporta todo porvenir.

13. No se trata de asumir un tono despectivo frente al mundo de los adolescentes. Se trata de reconocer sí, una expansión de un modelo que, al asumir plena cobertura, termina por desvirtuar toda posible localización puntual.

14. Por supuesto que se debiera pensar como un proceso o como el acceso a un estado que debió implicar un arduo y extenso recorrido previo. Pero, se da un mito, en cambio; allí donde la razón antagoniza.

Es de allí, si bien se ve, que nace *el mito*. Allí donde la razón no logra suplir cuanto demanda el reconocimiento de un *origen*, sin duda, irreductible.

Lo insoluble, sin embargo, en el nivel del *mito* parece resuelto por la vía de *lo estético*: Adán, por ejemplo, para poder ser "el primer hombre" debe *carecer de infancia*. Nace *adulto*. Eva también. *Incesto* y *parricidio* tienen su génesis a partir de *lo mítico*; son puros *efectos de ficción*. Ficción, que, no por ello, resulta siendo menos definitiva.

Pues bien: más allá de todo esto, *la realidad -o sea, la ficción pensada sin mito de soporte-* es que el ser humano sólo puede estar al final. No se puede dar de entrada. No pudo haber sido creado. En fin: sólo pudo darse como *tardía resultante*. Por ello, *la infancia* más originaria es *ausencia de lo humano*. Nunca primera emergencia.

Pero *la infancia* -esencialmente mítica- resulta así, por pura paradoja, reducida por una operación de razón.¹⁵ En realidad, es un concepto que, por ende, se consolida en relación con una tradición francamente racionalista. Tiene la suerte de estar instalada en ese preciso lindero. Por ello es también, de doble faz.

DOS. De otra parte, *la infancia* presupone la plena autonomía; o, al menos, como resulta impedida para darse de entrada, sólo emerge cuando se pierde. Entonces sí, nace.

Pues bien: en un segundo paso, cabe pensar en el *espejismo* que *la infancia* siempre es. Aún cuando se trate de una *infancia* indiscutiblemente visible para otros, *lo infantil* no está encarnando en *lo niño*; menos aún, en *el niño empírico*, en los niños.

15. O sea: a falta de una cobertura racional del *origen*, reconocido como irremediablemente perdido e irrecuperable, se impone el despliegue de una *racionalidad* que, renunciando a ello -a recuperar lo originario, se quiere decir-, accede desde entonces al progresivo control tecnológico-científico de una realidad subordinada, sometida. La *infancia* resta ahí como un *síntoma* que ya no logra su objetivo pero tampoco se resigna a desaparecer.

Un niño es, sin embargo, factible de infancia, encarnación de infancia para sus familiares y semejantes. Pero, la verdad, es que allí no hay infancia aún. O, si la hay, será en tanto se da decisiva distancia entre lo infantil y lo niño. Como parecen coincidir, el niño -cualquier niño en condiciones normales- resulta francamente singular y siempre enigmático, para el adulto que lo observa.¹⁶

Lo cierto es que, a pesar de todo -tal cual ha sido previamente recalcado- sólo después que *la niñez* pasa, *la infancia* se entroniza. Todo esto es así, porque *la infancia* está hecha de la más pura *negatividad*.

TRES. De otra parte, *lo adolescente* -también ha sido dicho aquí- era, de entrada, en las sociedades antiguas, un lindero estrecho que, en el mundo contemporáneo, se ha extendido de un modo francamente inflacionario hasta lograr, casi, una plena cobertura sobre la existencia humana toda.

Una suerte de inversión de los modelos que deciden, hoy por hoy, el juego de las edades, se produce, entonces, para responder por contrastes y especificidades; para dar cuenta de las reales diferencias -y de los enlaces- entre *lo antiguo* y *lo contemporáneo*.

Lo adolescente se suma -y, más que sumarse, se impone- más allá del *adolescente*; pero su condición de *lindero* no se extingue por el hecho de su voluminización imperialista.¹⁷

16. Sigmund Freud había señalado previamente esa condición de embeleso que *el niño* -junto con la *mujer bella* y algunos *felinos*- generaban en el observador corriente. Freud asignaba esta reacción a una clave narcisística que resultaba siempre decisiva allí. Algo de feliz encuentro narcisístico, más bien; pues era, en realidad, el narcisismo del espectador el que se solazaba con esa comunión, dando paso así al extraño e indudable espejismo psíquico.

17. Si bien se observa, lo tecnológico marca decididamente allí. Los niños son capaces de un despliegue de habilidades en el manejo de aparatos tecnológicos, al punto de maravillarse a los adultos; por lo general, equivalentemente torpes para el espontáneo despliegue de idénticas habilidades.

Lo linderal,¹⁸ en cambio, se radicaliza y torna tanto más contundente y constitutivo, en la medida en que se infla, en que se amplía -sin duda, contaminatoriamente- su volumen.

Pero *eso adolescente* -que cubre *la adolescencia* misma y va más allá de sus iniciales demarcaciones- demanda, por ello, varias localizaciones. La *adolescencia* de base, ha sucumbido ante una *emergencia de suplemento* que ganó su puesto hace rato en el concierto del resto de modelos; sin embargo, *eso adolescente inflado*, que crece desbordadamente hacia uno y otro extremos, no se puede resolver sin más, como un modo decidido por claves, tales como "el desarrollo", las variantes de lo evolutivo, etc.; tampoco es una escueta edad.

Si a algo se parece es a un *síntoma que decide al colectivo*¹⁹ y que demanda -por ende- *una clínica* que ha de ser -por lo demás- del orden de *lo social*.

CUATRO. Además de contaminar *la franja mítica* donde, tradicionalmente, se instalaba *la infancia*, el fenómeno de *lo adolescente hinchado* tiene, sobre todo, una clara predeterminación a partir del *control de lo máquico-tecnológico*. El efecto de *lo adolescente hinchado*, es pues, efecto y consecuencia del intercambio de *lo social* con *lo tecnológico*; es más: está en relación directa con la apropiación social y psíquica de los aparatos de la *tecnología*.

18. *Lo linderal* es un concepto que, en la propuesta de Clínica de lo Social, resulta decisivo. Nombra cómo en las fronteras, antes de demarcarse dos campos diversos e injuntables, se inflan nuevas territorialidades, dando paso a cuanto he denominado "bombas de realidad suplementaria". *Clínica de lo Social* entendida como psicología pendiente, como psicología transdisciplinar, como psicología retomada desde el impedimento aristotélico de asumir en su "Tratado del Alma" todo cuanto se adeudaba a lo estético desde que se reconociera el *alma* como *forma*. Las *bombas de realidad suplementaria* son los modos como lo linderal se infla, se voluminiza, para dar paso al despliegue de los nuevos modelos de lo humano. El psicoanálisis, por decir algo, entre lo médico y lo psíquico, infla la bomba suplementaria del inconsciente, hasta entonces, imprevista. Dar sentido al sueño es sólo posible al reconocer que no es mera línea que separa arbitrariamente el reposo somático (dormir), del orden de lo psíquico (sueño).

19. Síntoma en el sentido de aquello que delata impedimento, al tiempo que ofrece la opción de un develamiento que conduzca a la recuperación de opciones nuevas para el despliegue de lo humano.

Significa ello que *la estructura psíquica* se debe imponer reacomodamientos radicales para lograr hacerse a las condiciones francamente nuevas del *despliegue tecnológico*. Y ello se expresa, entre otras formas, así.

Todo lo cual, si bien no debe demostrarse -pues resulta de por sí evidente-, invita a una indagación que los modelos teóricos tradicionales difícilmente adelantan o permiten. Es del orden de *las consecuencias*, que sobre los *aparatos psíquico y social*, genera la denominada *dominación tecnológica*.

Estallado el modelo mítico, *lo máquico* ha cubierto *el lugar*-, es por ello que *lo adolescente* contamina *lo infantil* y, todo rediseñado, desarticula las opciones tradicionales del *juego*.

Y era eso cuanto aquí se quiso, en principio, hacer emerger.

BIBLIOGRAFÍA

- ARISTÓTELES. Obras completas. Madrid: Aguilar, 1973.
- CAILLOIS, R. Los juegos y los hombres. México: Fondo de Cultura Económica, 1994.
- DELVAL, J. El desarrollo humano. Madrid: Siglo XXI, 1994.
- FREUD, S. Obras Completas. Buenos Aires: Amorrortu, 1978.
- HUIZINGA, J. Homo Ludens. México: Fondo de Cultura Económica, 1943.
- KLEIN, M. Obras Completas. Buenos Aires: Paidós, 1976.
- MICHELET, A. Los útiles de la infancia. Barcelona: Hener, 1988.
- OTERO, J. A propósito de "El Niño". Conferencia dictada en el Club Noel de Cali: Septiembre de 1991.
- _____. Consideraciones mínimas sobre la edad. Inédito. 1976.
- _____. El niño: entre la infancia y la niñez. Conferencia dictada en el I Encuentro sobre los Derechos del Niño. Cali, 1990.
- _____. Planteamientos psicoanalíticos sobre la infancia. Inédito. 1975.
- WINICOTT, D.W. Realidad y juego. Barcelona: Gedisa, 1979.