

Status Teórico Y Clínico De La Realidad Y La Imaginación En La Obra De Donald Winnicott

Dr. José Valeros

Winnicott describe tres componentes o áreas en la personalidad: a una de ellas llama realidad interna. En su concepción, esta parte de la personalidad incluye los impulsos instintivos sexuales y agresivos y las estructuras defensivas del yo de la teoría psicoanalítica clásica. Considera que estos componentes de la personalidad son fundamentalmente fijos. También en varios momentos de su obra menciona tendencias heredadas dentro de esta dotación estable, aunque nunca especificó cuales serían esas características. Una segunda área de la persona es su representación de la realidad externa objetiva, también llamada realidad externa compartida. Por último considera una tercera área, a la que él dedicó su mayor interés, el área de la creatividad humana. Sus estudios clínicos y sus consideraciones especulativas sobre el área de la creatividad humana rastrearon la evolución ontogenética de la vida creativa del ser humano, desde el comienzo de la vida del bebé hasta la adultez. Así es como Winnicott estudia los objetos y fenómenos transicionales en la temprana infancia, y reconoce la continuidad de esos fenómenos psicológicos en el juego de los niños para seguir su evolución en el juego de los adultos y en la vida cultural.

Uno de los puntos más enfatizados en las concepciones de Winnicott se refiere al origen de la capacidad humana para percibir objetivamente y subjetivamente. Winnicott no cree que el infante nace con capacidad innata ni para percibir objetivamente ni subjetivamente. Cree que estas dos formas de percepción se desarrollan gradualmente y en función de la cualidad de la adaptación materna a las necesidades del infante. Supone que una adaptación materna suficientemente buena, basada en su identificación con el hijo, producirá en el infante una sensación especial, que Winnicott llama ilusión, y cuya esencia es una no diferenciación entre el bebé y la madre, una sensación especial de identidad: él es la madre y la madre es él.

De esta matriz indiferenciada, Winnicott cree que paulatinamente va a ir

diferenciándose el bebé de la mamá y correlativamente va a ir diferenciándose la percepción objetiva de la percepción subjetiva. Pero si quedó bien establecida en la personalidad, la confianza en la adaptación exitosa de la madre a sus necesidades, ese tipo de vínculo de apego seguro, será gradualmente trasladado a los juguetes y al mundo externo en general, en la expectativa que los objetos humanos y no humanos van a responder aceptando el uso y la significación que le atribuyamos. Esta generalización de la confiabilidad sería la base de lo que más le importó a Winnicott y que aparece en su obra, repetidamente nombrado, como el vivir creador.

Dos citas significativas de Winnicott: "La percepción creativa más que ninguna otra cosa hace que el individuo encuentre que la vida vale la pena ser vivida"; y esta otra muy citada: "La psicoterapia se realiza en la superposición de dos áreas de juego, la del paciente y la del terapeuta". ¿De qué se trata la "percepción creativa" en la primera cita, y de que se trata el juego del analista y el paciente? Creo que de lo que se trata es de estados psicológicos centrados en la imaginación; en el uso de imágenes. ¿Y por qué es tan fundamental el uso de imágenes? Ahora tengo que correrme un poco y decir que creo que está implícito a lo largo de toda la obra de Winnicott, a flor de piel, pero no dicho del todo: creo que la vida imaginativa es tan trascendente porque las imágenes son el instrumento privilegiado para simbolizar los estados emocionales. Y simbolizarlos es decisivo porque la imagen les da forma y los contiene y los conserva y de esta manera enriquece al self. Nótese que cuando Winnicott habla de vivir creador dice que es allí donde se encuentra el self, no dice el yo. Denominaciones aparte me parece que en esta forma de desarrollo Winnicott reconoce la expansión de la sensación de identidad por el enriquecimiento de la variedad e intensidad de la vida de las emociones. Cuando a Winnicott le importa tanto la expansión de las emociones del self es claro que no sólo tiene en mente a las experiencias de placer o displacer de los instintos sexuales y agresivos sino a la amplia variedad de emociones que surgen de los procesos vitales del estar vivo.

Como dice Susanne Langer: "El proceso vital, concreto y sentido, las tensiones entrelazadas y cambiantes, de un momento a otro, el fluir o ir más despacio, el ímpetu y el impacto de los deseos y sobre todo la continuidad rítmica de nuestro existir desafía el poder expresivo del simbolismo discursivo. La miríada de formas de la subjetividad, el infinitamente complejo sentido de la vida no pueden ser representados lingüísticamente, esto es, no pueden ser enunciados"

A Winnicott le interesó diferenciar las experiencias que la literatura psicoanalítica y él mismo llama experiencias instintivas, de otro tipo de experiencias que él llama experiencias del yo. Entiendo que por experiencias del yo quería

nombrar la amplia gama de experiencias emocionales cuya fuente original es el registro de los procesos vitales, más allá de las experiencias de los instintos sexuales. Nombro sólo los instintos sexuales y no agrego agresivos porque entiendo que Winnicott no cree que haya tal componente de la personalidad como agresión u odio innato. El cree que hay fuerza innata que cuando aparece frente a obstáculos o situaciones ambientales adversas toma la forma de agresión contra el obstáculo. Por otra parte aunque en ningún momento lo aclara explícitamente, entiendo que Winnicott usa una forma restringida de definición de instintos sexuales: la emoción específica de la excitación sexual.

Creo que la obra toda de Winnicott está basada en el reconocimiento de la diferencia contundente entre el pensamiento lógico discursivo y los procesos imaginativos en la vida psicológica humana. Es curioso que Winnicott que se dedicó a estudiar el desarrollo de la vida imaginativa en el hombre desde los objetos y fenómenos transicionales del bebé, pasando por el juego del niño, y luego el vivir creativo en general, y finalmente la vida cultural, no se haya detenido a especificar las cualidades únicas, específica de las imágenes, comparadas con las cualidades propias del pensamiento lógico discursivo. También en este sentido llama la atención que aunque él siempre relacionó la imaginación con el verdadero self, el sentido enriquecedor de la vida imaginativa en general y hasta en la psicoterapia, no termina de formular, lo que claramente siempre tiene entre manos: que es la imagen el instrumento específico para simbolizar, esto es contener, reconocer, conservar, pensar la vida de las emociones; mientras que el pensamiento lógico discursivo es mucho más limitado, impreciso y generalizador, en su posibilidad de simbolizar la vida emocional, con la excepción del lenguaje cuando es usado en forma poética. Pero en este último caso, el lenguaje es entonces una imagen.

Define Winnicott: El self verdadero emana de la vida de que están dotados los tejidos del cuerpo y de la acción de las funciones corporales, incluyendo la del corazón y la respiración. Aquí Winnicott se refiere a las percepciones de los procesos vitales del propio cuerpo. A esta fuente de percepciones debemos agregar que el estímulo de todo contacto con objetos humanos y no humanos del mundo exterior va a ser registrado inicialmente como sensación corporal.

En llamativa coincidencia con Winnicott, Susanne Langer describe que los sentimientos se vuelven nítidos y conscientes sólo a través de sus símbolos y dedica toda su obra a estudiar las imágenes que las simbolizan. Dice Langer: "las emociones registradas por el cuerpo no son sensoriales i.e. no se pueden ver, oír, paladear, escuchar, mirar, pero las imágenes simbólicas que podamos encontrar en la vida diaria, o en el arte, las hacen sensibles, susceptibles de ser reconocidas por los sentidos y esto posibilita conocerlas, conceptualizarlas".

Por su parte Winnicott define la creatividad de la vida diaria como una coloración de toda la actitud frente a la realidad externa, a la que llama una suerte de apercepción.

Entiendo que esta cualidad de la actitud frente a la realidad externa consiste en ver, encontrar, reconocer en la realidad externa imágenes que simbolicen los estados afectivos del momento. Esto quiere decir percibir en el color de la luz del día, en la forma de un árbol, en el sonido del viento, en la forma de una nube, en la inmensidad de una planicie, en el silencio de un desierto, en los remolinos del arroyo, en la oscuridad de la noche, en el reflejo plateado de un lago, en la carga que transporta un camioncito de juguete, ver en esas formas, símbolos de la vida de nuestras emociones. Creo que cuando encontramos esos símbolos, éstos dan una sensación especial de riqueza, por el incremento de significaciones personales aportado por los sentimientos reconocidos, y que es ese enriquecimiento la fuente del placer especial que Winnicott nombra como el vivir creador que da valor al estar vivo. Contrariamente, agrega Winnicott, si en la persona predomina la imposibilidad de simbolizar los impactos emocionales de la vida diaria, vivirá la vida con sensación de futilidad. La importancia atribuida por Winnicott a la imaginación influye claramente a su desempeño clínico. Winnicott no se detiene a enumerar indicaciones o consejos para la práctica clínica, pero una mirada abarcativa a toda su obra publicada nos muestra a él como un analista o consultante que basa su desempeño fundamentalmente en el uso de su imaginación. En las consultas terapéuticas en psiquiatría infantil, que lleva a cabo con el uso de lo que él llamó el juego de los garabatos, se ve ilustrado casi con pureza el uso de imágenes visuales en este caso, por parte del terapeuta y su intento de facilitar que el paciente también haga uso de esa capacidad. En varias ilustraciones de consultas con madres que han concurrido a las entrevistas acompañadas por hijos pequeños, se ve como Winnicott al mismo tiempo de dialogar con las madres ha facilitado el juego simultáneo de los niños, por momentos participando él mismo en el juego de los pequeños y en todo momento mostrando la manera imaginativa de comprender tanto el juego de los chicos como la problemática de las madres.

Merece una mención especial los indicios que la obra escrita de Winnicott nos da sobre su comprensión y actitud clínica frente a la transferencia en el tratamiento psicoanalítico con pacientes adultos. Cuando Winnicott ha descrito el proceso de pacientes que durante el análisis presentan el fenómeno de la regresión a la dependencia en la transferencia o cuando describe la situación clínica de un paciente que durante un prolongado período de tiempo despliega una transferencia de hostilidad hacia el analista o en el tratamiento de enfermos psicóticos en todos estos casos, aunque los contenidos de las transferencias son tan diferentes, la

respuesta central de Winnicott es la de aceptar, sin desafiar, sin tratar de corregir, sin oponerse, la transferencia del paciente. También es claro, que Winnicott reconoce la posibilidad enriquecedora de analizar y comprender, junto con el paciente, el fenómeno transferencial que dominó durante un tiempo la relación. Pero está muy atento a que esto sea oportuno y posible para el paciente, cuando éste dé muestras que está interesado en comprender qué le había sucedido en el vínculo con el analista. Por ejemplo, en el caso del paciente dominado por una transferencia hostil, muestre que aparecen actitudes reparatorias relacionadas con lo vivido con su analista. Desde el punto de vista del tipo de vínculo objetal podría decirse que Winnicott se deja usar como objeto subjetivo del paciente hasta que a este último le interese diferenciar su percepción subjetiva de otra visión más objetiva. En esto vuelve a reconocerse la permanente valoración de Winnicott de la creatividad humana, la transferencia como un uso creativo del paciente que toma al analista como si fuese un juguete. Desde ya que en el fenómeno de la transferencia el paciente no está jugando, la vive concretísticamente, sin virtualidad. Pero Winnicott ve en ese fenómeno concreto que es la transferencia, una potencialidad para devenir un fenómeno virtual. Ese devenir de concretístico a virtual, a los ojos de Winnicott, lo facilita la espera no confrontativa del analista, espera basada en la comprensión de la variedad de usos de los objetos y sus destinos potenciales. Trataré de ilustrar alguno de los puntos tratados hasta aquí, con la descripción del juego de un niño. Confío que los énfasis y el contenido del relato sean suficientemente fieles a los temas que interesaron particularmente a Winnicott.

Pedro, un niño de ocho años siente ganas de jugar y enseguida se le ocurre que quiere construir un puente. También sabe que desea el puente para hacer pasar por él un camioncito. Vamos a suponer que estamos en la cocina de la casa de Pedro, el niño que luego veremos jugar, cuando este tenía ocho meses de edad. La madre le está dando de comer, y Pedro siente irritación con la modalidad que tiene la madre, siente que las-cucharadas de comida lo aplastan con fuerza, lo ahoga. Más aún, experimenta una suerte de furia y tristeza porque en el dar de comer, la mamá no es de él, él no quiere ni espera esa forma, hay una dolorosa diferenciación. Entonces Pedro escupe la comida y da vuelta la cara. Por fortuna, la madre, que naturalmente está ofendida, desilusionada y rabiosa por el rechazo del hijo, tolera esas emociones penosas, y no se envuelve en una batalla, espera a ver que pasa. Después de un ratito Pedro mete la mano en el plato, agarra torpemente la papilla con la mano y descubre que le interesa la textura, la temperatura, la sensación de pegoteo. También se chupa la mano como chupa todo lo que está a su alcance y encuentra que le encanta comer de esa forma. Tanto, que insiste en comer con la mano. Apareció una iniciativa propia, y con todo su rostro y su cuerpo

le dice al mundo ¡yo solo!!, ¡quiero comer yo solo!. Un observador podría decir que en una pequeña área de la vida del niño ha reemplazado a la mamá por sí mismo. En verdad pareciera así. Pero la experiencia psicológica de Pedro es de nuevo un vínculo, es ¡yo conmigo mismo! Y si miramos en detalle lo gozoso de ese vínculo, resulta ser una reedición de la satisfactoria relación con la mamá: ahora él se trata, como sentía que la mamá lo trataba en los tantos momentos exitosos de la relación. Podría decirse que él es la mamá de sí mismo y la forma en que se trate, reproducirá los rasgos fundamentales, positivos y negativos que experimentó en la relación con su madre. Desde la escena en la cocina, Pedro, en sus ocho años de vida, ha avanzado bastante, aunque no demasiado; en su diferenciación del mundo y en su individuación. A través de muchos dolores desgarradores ha reconocido cuanto del mundo no es él, ni de él. Pero ha mantenido y desarrollado un área de la vida no desafiada por la diferenciación ni otras exigencias de la vida diaria, el área del juego, donde reproducirá el vínculo inicial con la madre: todo lo que suceda en el juego es él y de él. Porque tiene esta expectativa desea jugar. Los niños que no esperan esa experiencia en el juego, no juegan. Sabiendo por qué el niño se dispone a jugar, podemos ahora ocuparnos de lo que sucede en el juego de Pedro, interesándonos especialmente por los fenómenos de la imaginación, las imágenes, el simbolismo. El contenido del juego tiene otra historia, no necesariamente desvinculada de lo que hemos descrito, pero no idéntica. Se juega no porque hay un tema a desarrollar sino porque está el vínculo de confianza que describimos.

El juego consistirá en construir un puente que soporte el peso de un camión que lo atraviese. El chico sabe que está interesado en la fortaleza del puente y además en las emociones del riesgo del viaje especial que va de una costa firme a la opuesta. Si el puente no sostiene bien al camioncito, podría ocurrir un derrumbe con todos sus riesgos incluida "la muerte". Este diseño del juego es consciente o semiconsciente. Antes de comenzar el niño tiene imágenes de lo que construirá, predominantemente imágenes visuales de la forma del puente. Le pedimos a Pedro que nos dibuje un bosquejo de la construcción que intentará. El niño tiene en mente el modelo visual de un puente que ha visto a menudo, al que va a imitar en cierta medida. Pero no pretende hacer una copia literal del mismo, le va a dar un tratamiento especial cuya forma dará expresión a los sentimientos que desea ver y conocer. En el dibujo están resaltados los diámetros de los pilares del puente y la profundidad amenazante del precipicio que el puente ofrece atravesar. En el esquema imaginario del puente dibujado, esos detalles destacados de las columnas y la profundidad del precipicio dan forma expresiva a las emociones involucradas en el juego y que motivan su contenido. El deseo de ser sostenido firmemente para

atravesar el difícil trance de desprenderse de un objeto que cuida con seguridad hasta encontrar otro objeto que sostenga.

Pero aquí nos debemos detener un poco para señalar algunas características destacadas de las imágenes. El dibujo del puente que le pedimos al niño es simbólico, pero un símbolo especial, diferente al símbolo verbal. El dibujo, no alude a una otra cosa, lo que está representado no está en otro lado, está todo allí y representado por la forma, la estructura del dibujo. La firmeza que se desea está objetivada en las dimensiones de los pilares, la baranda y los travesaños del puente. La amenaza del abismo está objetivada en su profundidad, y el peligro de muerte está objetivado en la negrura del fondo del precipicio.

Las imágenes son construcciones virtuales, es decir apariencias abstractas y simbólicas que dan expresión directa objetiva de la vida de las emociones. Vemos que estas imágenes iniciales eran necesarias para motivar el contenido del juego. El niño, después de condescender a nuestro pedido del diseño de su construcción, pone manos a la obra y arma el puente con trozos de maderitas y cinta scotch como material de unión. Durante un rato trabaja, y mucho, armando el puente.

A medida que progresa en la construcción vemos que hay, de tanto en tanto, un rediseño del puente. Cuando Pedro observa las columnas que le dio al puente, estas no le sugirieron la sensación de fortaleza que buscaba crear y entonces las reforzó haciéndolas del doble de su diámetro inicial. Acá vemos cómo en la acción, al construir el diseño original, se descubren nuevos matices de la motivación, las primeras columnas armadas le dieron la imagen de fragilidad; el niño va descubriendo que necesita de la apariencia de la imagen visual de una solidez muy acentuada.

También descubre, en su trabajo de armado, que la sensación de solidez del puente no sólo estaba dada por los diámetros de los pilares y travesaños, sino también por la firmeza de las ataduras que unen sus fragmentos. En efecto, cuando unió los primeros trozos de madera notó que las soldaduras cedían fácilmente a la presión, se doblaban, dando la imagen dinámica de endeblez. El niño tuvo entonces que enfrentar la penosa experiencia de reconocer y tolerar sus limitaciones en el uso de la cinta scotch. Y ahora, él necesitaba un puente interior digamos, una función que los analistas llamamos maternante, que lo lleve en la difícil travesía desde tener pocos recursos para manejar un trozo de mundo, la cinta scotch, hasta la orilla de aprender a usarlos mejor. Si tiene ese puente internamente, proseguirá el juego, ahora trabajando para encontrar una técnica, más efectiva para unir los trozos. Si no lo tiene, se derrumbará al abismo de la impotencia, el desamparo, el odio y la tristeza, porque el mundo, representado por las maderitas y la cinta scotch se opuso a la manera en que él los quería usar, el mundo-madre no está

disponible. Después de mucho trabajo, y de tolerar la debilidad de la cinta scotch para fijar una unión, descubre una solución: entablilla cada unión entre dos maderas con trozos de metal, usando las chapitas de aluminio que le sacaba a las latas de gaseosas, y que había dejado en su maleta. Ahora sí la cinta scotch sostenía bien el entablillado y la articulación así lograda sugería una zona reforzada. El chico, en su hacer, incrementa su conocimiento afectivo e intelectual sobre los puntos de unión de dos objetos separados: la calidad y naturaleza de los elementos vinculantes es la que determina la fragilidad o la fortaleza de la zona de contacto.

Después de dar por terminado el puente, Pedro recorre con su vista el consultorio y "ve" en la forma de dos grandes almohadones la imagen de dos costas de tierra firme. Dejando un espacio entre ellos, logra reconocer la imagen de un abismo, sobre el que coloca el puente que une las orillas. Pedro tiene ahora armado el escenario del drama que desea representar: el cruce del puente por el camioncito. Empujando cuidadosamente el camión, el niño ve y siente las imágenes del peligro, y los riesgos: el puente puede ceder, el camión puede salirse del camino. También ve y siente el placer de llegar a la orilla segura. Repite varias veces la escena del cruce que paulatinamente va perdiendo la intensidad afectiva de la primera vez. Entonces el niño la repite pero cargando con peso la caja del camión. Ahora recupera la fruición del primer cruce, la carga de los bloques de madera que colocó en la caja, dan la imagen de peso, y de nuevo hay mucho en juego ¿resistirá el puente; se podrá dirigir bien la dirección del camión? Cada viaje le añade dos nuevos bloques a la caja, hasta que se forman varios pisos de bloques que sugieren "un enorme peso". Y es entonces que en el medio del puente, uno de los pilares cede y el camión con su carga se derrumban con gran estrépito. El niño mira aprehensivo e interesado el espectáculo del derrumbe y queda fascinado por la imagen dinámica de los giros que da el camión en el aire mientras cae y el desprendimiento y dispersión de los cubos. A pesar de lo breve del tiempo de caída, el niño "ve" que el desbarrancarse no es instantáneo sino que es un proceso y que a pesar de las intensas ansiedades de muerte y desintegración, tanto el camión como los cubos mantuvieron su integridad física durante la caída como en el choque contra el fondo del abismo.

De allí en adelante, el chico se dedicó al juego del derrumbe. Fue variando las columnas que debían ceder, debilitando las uniones de algunos pilares y reforzando otras. También probó variaciones con distintas cargas y velocidades del camión. Al final del juego podríamos reconocer que Pedro encontró ciertos sentidos personales de las cuestiones vitales que puso en juego: la firmeza, el derrumbe, la separación. Lo que Pedro sintió en los diversos sucesos del juego, lo reconoció en las

escenas dramáticas que dieron forma y representación a sus sentimientos.

El juego comenzó motivado por la necesidad de elaborar las ansiedades atingentes a la posible ruptura del sostén. En su transcurso, el niño vio en la escena dramática de la caída del camión un diferente interés: el placer de soltarse, la embriaguez del libre movimiento y la belleza de las contorciones, en suma: el placer de saltar y de soltarse. Todos los sentidos personales que corrigió, modificó o descubrió en el transcurso del juego, es la creatividad. Es claro que estos sentidos personales son una forma de conocimiento, no arribado por el camino del razonamiento lógico, sino por los sucesos dramáticos del juego. Creo que es también patente que el conocimiento ampliado es a la vez intelectual y afectivo. Ambos la idea y el sentimiento están objetivados en las imágenes de los sucesos del juego. Lo que llamarnos comprensión intelectual y afectiva, en nuestra psicología profunda equivale a los brazos de la madre y a su empatía que sostienen las reacciones emocionales del infante dándoles medida, sentido, protección.

El caerse del puente pasó a ser un desprenderse deliberado para aprender la forma de caer de pie, con las ruedas en el piso y las emociones de la caída. En esta parte del juego nuestro niño "vio" que las barandas de seguridad que le había construido al puente, y que en las travesías ofreció una guía y contención al paso del camión, ahora que estaba abocado al ejercicio de saltar y de soltarse, eran un estorbo. Tuvo imágenes dramáticas que contenían el conocimiento intelectual y objetivo de cómo una misma estructura puede para ciertos propósitos ofrecer seguridad y para otros ser un impedimento.

¿Qué nos sugiere el juego de Pedro? Que el juego es para ser percibido y que se desea percibir los sucesos del juego para conocer, dar forma, investigar la vida de las emociones.

Lo que el niño "vio" y repitió, experimentó e imaginó en el juego: el desprenderse de la orilla; la fortaleza del sostén; el peso de las cargas; la endebles y la firmeza de las uniones de los objetos; el derrumbe y la caída libre, son todos aspectos de cómo se siente la vida: y en el juego se les da forma y se los conoce; no verbalmente, sino a través de imágenes dramáticas.

Imagen es una forma, real, objetiva y virtual de un aspecto del mundo o de la vida sentida. La forma puede ser auditiva, visual, kinestésica, dramática.

Los sucesos del juego son formas simbólicas de la vida de los afectos y de las relaciones entre los objetos, y contienen conocimientos o ideas. Estas ideas permanecen contenidas en las imágenes que las hicieron concebibles, y estas imágenes no aluden a ninguna otra realidad más allá de sí mismas.

Lo que el juego crea es la sucesión de acontecimientos, crea imágenes dramáticas. El drama del juego es virtual, su realidad es especial, ocurre dentro del

campo de juego y en el estado mental de juego. Lo que sucede no es parte de la vida cotidiana ni para uso diario.

La finalidad del juego es conocer, reparar, comprender y desarrollar aspectos de la persona y su relación con los demás y el mundo: la vida sentida.

Un puente puede representar cómo se sentían los brazos de la madre; pero no quiere decir que la experiencia de ser sostenido queda inconsciente y el puente la representa; es al revés, el puente da forma a la experiencia difusa, inasible de ser sostenido. Al dar forma, contiene la experiencia, la delimita y permite conocerla y comprenderla.

En el juego la apariencia, la aparición, la imagen primaria es la sucesión de eventos.

El juego es una imagen virtual, de la experiencia de la vida vivida. Pero no es una repetición o copia de la vida misma. Aunque hay muchos elementos de imitación de las experiencias pasadas, en el juego el niño va a dar un tratamiento especial a algunos elementos. Un observador que conociese la situación original y la actual del juego diría que hay aspectos muy exagerados o resaltados. La abstracción virtual básica del juego es el drama, el suceso está ocurriendo en el presente virtual, no en el pasado, y su realidad no está terminada, su desarrollo futuro, su curso, su destino está en juego. ¿Qué va a pasar, cómo se puede influir, dominar, desviar, mejorar la problemática en curso? La imagen esencial del drama es el acto, que surge del pasado, ocurre en el presente y apunta al futuro. Lo dramático de los eventos del juego o del drama es la consecuencia futura de los sucesos del presente. El futuro es una experiencia conceptual, una estructura de imágenes: de lo que podría pasar, de las consecuencias.

El suspenso es el principal material de la imagen o apariencia dramática. Lo que antes escribí como arriesgar. La imagen dramática trata de aspectos del destino de la vida.

En toda conducta creativa - juego, arte, observación creativa del mundo y de los objetos hay que dejar en alguna medida sueltos al objeto; a la mano; a los juguetes. En el juego de la escondida entre el bebé y la mamá, el bebé deja suelta la vuelta de la mamá; arriesga el peligro de que no vuelva. Si no confía en que mamá volverá, no jugará el juego y estallará en un llanto angustiante, y además recurrirá a cuanto medio esté a su alcance para ser alzado y agarrar físicamente a su madre y calmar momentáneamente la ansiedad de perderla, de no disponer de ella. Así dejar suelto, libre, puede ser a la mano que hace un dibujo, al otro que juega; a la mente. Imaginar es dejar a la mente libre para que vea y sienta lo que surja. Para dejar ese libre juego hay que tener la confianza básica de que verá y sentirá lo que uno desea. Desde ya, uno se encuentra con fantasías o

imaginaciones no esperadas, desagradables, sorprendentes y angustiantes. En esos momentos ¿qué tipo de ecuación haría que uno sostenga la percepción de una imagen o fantasía penosa? Otra vez, la fortaleza del vínculo inicial con la madre: espera uno o no espera que la fantasía o imaginación será hospitalaria a la necesidad de que ella -la imaginación, la madre- ayude a encontrar una resolución satisfactoria de la situación angustiante. El vínculo con la madre se reproduce en el vínculo con la imaginación. Si no confiamos en la madre, no confiaremos en la imaginación, trataremos de controlarla, e intentar que la mente o nosotros mismos, y nuestros cuerpos sean como robots controlados.

Cuando la mamá se tapa la cara con la servilleta y pregunta ¿dónde está Pedrito?, Pedrito ve en la ausencia de la cara de la madre, una estructura que remeda a la ausencia física de la madre que ya conoce. Pero la presencia física del resto del cuerpo, el tono de la voz de la pregunta y la acción deliberada de taparse con la servilleta, es un marco que le permite reconocer que están jugando, con sucesos dramáticos virtuales. Para interesarse y abandonarse a ese juego hay que tener la confianza de que la madre volverá.

Si hacemos un dibujo y no aparece lo que queríamos hay dos caminos: si eso nos confirma que mamá no va a aparecer, no dibujarnos más. Si no apareció mamá -el dibujo que esperábamos- pero la experiencia no destruyó la confianza en que ella aparecerá, seguimos dibujando.

La imaginación es una de las formas de funcionamiento de la mente humana: consiste en encontrar relaciones estructurales en las percepciones, que den forma expresiva a aspectos de la vida sentida. Esas relaciones estructurales, formales, son imágenes de sentimientos.

Si bien la imaginación es de uno, no es sinónimo de uno mismo, es una función de la persona, función con la que se tiene un vínculo. El tipo de vínculo con nuestra imaginación remedará el que teníamos con la madre. Podríamos tener un vínculo de dependencia confiado y esperar que lo que ella nos ofrezca será esencialmente bueno y satisfactorio para nosotros, será lo que deseábamos, lo que necesitábamos. O podemos tener un vínculo desconfiado, persecutorio, asumiendo que no nos asistirá, que lo que nos ofrezca nos será perjudicial. En ese caso la imaginación será una amenaza que trataremos de controlar o de evitar.

Cuando la separación, diferenciación de la madre ocurre demasiado temprano o muy bruscamente, esto provoca un severo sufrimiento emocional en el infante: dolor; furia; y ansiedades de desintegración. Pero además del sufrimiento, la ruptura traumática del vínculo simbiótico normal causará graves deformaciones en la personalidad por las excesivas defensas que implementará el infante para evitar la repetición del trauma original. En nuestro caso el niño no va a jugar

porque "sabe" que los materiales no responderán a sus deseos y conoce el sufrimiento que revivirá con esa experiencia si se expone a ella.

Hemos ilustrado el tema de la creatividad con algunos aspectos del juego de un niño, subrayando al final cualidades propias de las imágenes dramáticas que caracterizan el juego, muy similares al drama del teatro. Otras artes tienen imágenes propias: el espacio pictórico en la pintura; la organización del tiempo en la música; los volúmenes y la organización del espacio en la arquitectura; la imagen dinámica en la danza; la organización de la vida en la literatura. Pero la creatividad y la imaginación no se limitan a las artes y al juego. Su función principal está en la vida diaria. Ante cualquier experiencia perceptible de nuestra vida cotidiana: interacciones con otros seres humanos; sensaciones emanadas de nuestro propio cuerpo; estímulos del mundo físico; nuestros propios estados afectivos, en suma ante todo lo percibido, si tenemos un vínculo de confianza con la imaginación dejaremos que esta descubra formas e interrelaciones en los datos de la conciencia; que descubra imágenes que den forma expresiva a lo sentido. En cambio si tememos a la imaginación evitaremos su libre juego para no registrar la vida de los afectos. En esos momentos nuestra mente será concretística, fáctica, "normótica": "las cosas son lo que son"; "lo que se debe"; "lo que es normal o anormal"; "lo que está bien o está mal"; nada de significaciones emocionales personales.

Bibliografía

Langer, S. K.(1953) *Feeling and form*. London, Routledge.

_____.(1957).*Los problemas del arte*. Buenos Aires, Editorial Infinito.

Milner, M. (1955) *The role of Illusion in Symbol Formation, New Directions in Psycho- Analysis. New York, Basic Books.*

Valeros, J. A.(1997) *La experiencia clínica central, El jugar del analista*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.

_____.(1997) *La interpretación del juego, El Jugar del analista*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.

_____.(1997) *Acerca del jugar, El Jugar del analista*. Fondo de Cultura Económica.

Winnicott, D. W. (1971) *Objetos transicionales y fenómenos transicionales, Realidad y juego*, Buenos Aires, Granica

_____.(1971) *Sueño, fantaseo y vida. Realidad y juego*, Buenos Aires, Granica.

_____.(1971) *El jugar: un planteo teórico. Realidad y juego*, Buenos Aires, Granica.

_____.(1971) *La creatividad y sus orígenes. Realidad y juego*, Buenos Aires, Granica.