

LAS VICISITUDES DEL JUGAR

Adela Costas Antola

*"Después de todo, ¿quién soy yo cuando no juego?
un pobre huérfano abandonado en las calles de las
Sensaciones, tiritando de frío en las esquinas de la
Realidad, teniendo que dormir en los escalones de la
Tristeza y que comer el pan regalado de la
Fantasía".
Fernando Pessoa (El libro del desasosiego)*

A partir de mi experiencia clínica con niños, me han surgido una serie de interrogantes acerca del jugar en nuestros días, sobre los cuales reflexiono en este trabajo apelando a diversos textos, fundamentalmente freudianos. Entiendo que las manifestaciones lúdicas no pueden estar desligadas del contexto sociocultural al cual pertenecen. Repaso aquí algunas características de nuestro tiempo que, entiendo, dejan su impronta en el jugar del niño. Parto del supuesto de que el sujeto se constituye transitando un largo camino de idas y vueltas; una "tremenda estratificación de copias y sustituciones" va llevando hacia la producción de un original, según el decir del filósofo Gargani. Por tanto, cada momento de constitución psíquica tendrá su marca distintiva y portará el sello de su época.

EL APUNTALAMIENTO EN EL JUGAR

"El creador literario y el fantaseo" (1908[1907]) es uno de los pocos escritos freudianos que aborda el tema del jugar y lo hace de la siguiente manera:

"La ocupación preferida y más intensa del niño es el juego. Acaso tendríamos derecho a decir: todo niño que juega se comporta como un poeta, pues se crea un mundo propio, o mejor dicho, inserta las cosas de su mundo en un nuevo orden que le agrada. ... El niño diferencia muy bien de la realidad su mundo del juego, a pesar de toda su investidura afectiva, y tiende a apuntalar sus objetos y situaciones imaginados en cosas palpables y visibles del mundo real. Sólo ese apuntalamiento es el que diferencia aún su "jugar" del "fantasear". ... Así, el adulto, cuando cesa de jugar sólo resigna el apuntalamiento en objetos reales; en vez de jugar, ahora fantasea.

Construye castillos en el aire, crea lo que se llama sueños diurnos."¹ (p128) (el subrayado es mío).

¿Puede haber fantaseo sin apoyatura en lo concreto durante la infancia?. Si interpretamos la frase anterior en su sentido más estricto, contestaríamos que no. Las respuestas variarían según la línea teórica desde donde se responda. Los analistas de niños acordamos que el hacer más importante del niño es el jugar, por ello ante su ausencia pensamos en una perturbación severa; también acordamos que existe un fantasear desligado del jugar. ¿Se trataría de una actividad psíquica cualitativamente diferente de la que se apoya en el hacer jugando?.

Winnicott sostiene que *"el juego creador se vincula con el soñar y el vivir, pero que en esencia no pertenece al fantaseo; ... (éste) obstaculiza la acción y la vida en el mundo real o exterior, pero mucho más obstaculiza al soñar y la realidad psíquica personal..."* (pag.53). En la oposición entre soñar y fantasear, destaca el valor poético del primero, mientras el segundo carece de todo "valor simbólico", afirma el autor. Aparentemente esta posición sería contraria a la de Freud. Sin embargo entiendo que se están refiriendo a dos modalidades distintas, ellas son: la fantasía que se apuntala y al mismo tiempo crea el jugar, por un lado y el fantaseo obstaculizando la creación lúdica, por el otro.

En la práctica clínica solemos tener contacto con niños que programan el juego durante toda la sesión: arman el escenario y proyectan las acciones a realizar en un futuro que nunca llega. Las fantasías no logran conjugarse en un presente lúdico. Por el contrario, el soñar es siempre actual. Esta característica, junto con la reanimación de las imágenes, conforman para el soñante la vivencia onírica. El jugar propiamente dicho es también un vivenciar actual pero en vez de las alucinaciones producidas por la investidura del engrama del deseo, se trata de un hacer que opera transformaciones con la varita mágica de la fantasía sobre un mundo de ´realidades´.

La fantasía precisa en la infancia de "objetos reales" en los cuales apoyarse y es recién con la aparición de la novela familiar, primer sueño diurno,² que puede prescindirse del apuntalamiento en lo concreto. La ausencia de la dimensión lúdica en el niño implicaría una limitación, empobrecimiento o imposibilidad de ir transformando la concretud en contenidos psíquicos capaces de ser soñados.

Las construcciones fantasmáticas son el modo en que el niño aborda creativamente los grandes enigmas con los que se enfrenta el ser humano: el origen de la vida y de la sexualidad. Así nacen las teorías sexuales infantiles, las cuales, represión mediante, determinan la sexualidad infantil, sustento de la neurosis.

¹ Esta definición del jugar está fuertemente enmarcada dentro del principio del placer. Habrá que esperar hasta 1920 para complementarla con la noción de compulsión a la repetición.

Retomemos la definición que da Freud del jugar: *"todo niño que juega se comporta como un poeta, pues se crea un mundo propio, o mejor dicho, inserta las cosas de su mundo en un nuevo orden que le agrada..."*. En esta frase se entiende el hacer propio del niño como una creación similar a la artística, caracterizándose por un manipular concreto sobre objetos palpables y visibles, los cuales sufren una transformación en su ser por la fuerza de la fantasía. ¿Dónde radica la importancia de este hacer?. El mismo parece disfrutar de un privilegio particular como también lo da a entender Lacan afirma que el significante *"es modelado por el hombre probablemente más con sus manos que con su alma"*. (p.144) Por otro lado, la palabra "hacer" resulta clave a la hora de reflexionar sobre la creación lúdica. Según el Diccionario Etimológico ella deriva de *"hechor, el que hace, de donde proviene garañón: asno grande destinado para cubrir las yeguas y las burras, caballo padre, semental"*. De la misma raíz proviene hechizo: *"artificioso, postizo, sustantivo en el sentido de artificio supersticioso de que se valen los hechiceros."*

El término crear apunta a un **hacer** que da lugar al engendramiento; un "hacedor" capaz de imprimir vida a la sustancia inerte, capaz de transformar un trozo de plastilina o de barro en un ser viviente. De allí tal vez su relación etimológica con "caballo padre, semental". El jugar como creación de una ficción parece ser una de las vías por la cual el niño, al mismo tiempo que opera como un hechicero recreando la realidad en una trama imaginaria, se apropia de los significantes que la cultura le ofrece. Doble movimiento: diacronía constituyente e inserción en la sincronía.

En los inicios de la constitución psíquica, la transformación de las experiencias sensoriales en elementos psíquicos -elementos beta en alfa, según Bion- sólo es posible gracias a la función materna de rêverie. Posteriormente el jugar salva al niño de ser "un pobre huérfano abandonado en las calles de las Sensaciones", según el poético decir de Pessoa. La actividad lúdica hereda de la rêverie la función transformadora; asentándose en el mundo concreto de los elementos sensoriales, les imprime una dimensión psíquica. Enunciado de esta manera, el jugar serviría tanto de apoyatura al despliegue fantasmático como de generador de material psíquico, así como el soñar respecto de lo cual Freud (1900) dice: *"El trabajo del alma en la formación del sueño se descompone en dos operaciones: la producción de los pensamientos oníricos y su trasmudación en el contenido del sueño."* (pag.502)

EL CUERPO EROGENO Y EL QUEHACER LÚDICO

Aunque el apuntalamiento en el jugar no parece estar explícitamente relacionado con la noción que introdujera Freud en *"Tres Ensayos"* como una de las características fundamentales

² Este tema es ampliado más adelante en "El juego del ideal".

de la sexualidad infantil, quisiera repasar este concepto para averiguar si existe algún parentesco entre ambos. Sabemos que en el inicio de la vida, el placer sexual cabalga sobre la satisfacción de las necesidades. Cada función vital determina la vías y el objeto a través del cual se satisface; determinadas zonas corporales están predestinadas a funcionar como lugares de intercambio con el semejante; dichas experiencias hacen a la constitución del cuerpo erógeno. Interpretar el apuntalamiento necesario para el jugar a partir de esta noción de apoyo, me lleva a la pregunta ¿qué pasa con el cuerpo del niño en el quehacer lúdico?

En el doble movimiento que tensa al ser humano entre el conectarse con el mundo o el replegarse en aislamiento deserotizado, el juego es una de las actividades, quizá la más importante, a través de la cual el niño establece una relación creadora con el mundo que le permite hacer entrar los traumáticos estímulos en la serie placer-displacer.

Así como la sexualidad se despliega apoyándose inicialmente en las funciones de autoconservación, también el fantaseo infantil precisa apuntalarse en un hacer que llamamos 'jugar', en el cual el cuerpo en movimiento está implicado en el contacto con lo circundante. Este 'hacer' lúdico supone un renunciamiento pulsional que lo torna cercano a la sublimación. Quisiera destacar la concepción del jugar como aquella actividad que necesariamente implica al cuerpo. En la primera infancia no habría juego sin cuerpo en movimiento en un espacio determinado.

En el "Proyecto" Freud recalca la importancia de las inscripciones del movimiento corporal para la constitución del pensamiento: *"Respecto del juzgar, cabe puntualizar más aún que su fundamento es evidentemente la preexistencia de experiencias corporales, sensaciones e imágenes-movimiento propias. Mientras estas falten, el sector variable del complejo de percepción permanecerá incomprendido, vale decir, podrá ser reproducido pero no proporcionará ninguna orientación para ulteriores caminos de pensar."* (p378) Por otro lado, señala que el registro de las experiencias corporales organizadas en complejos de imágenes-movimiento es el requisito para discernir entre lo constante, cosa del mundo, y lo cambiante, su predicado. Se hace entonces posible el reconocimiento del objeto (término tomado en un sentido amplio) a pesar de la ausencia de identidad entre el objeto del recuerdo y el percibido.

La vivencia de satisfacción da origen simultáneamente a dos inscripciones diferentes, por un lado, la imagen-recuerdo del objeto y, por otro, la imagen-recuerdo del movimiento del propio cuerpo que produjo el alivio de la tensión. Es así como la misma es registrada en la serie placer-displacer; registro usualmente olvidado, acentuando la importancia del objeto del deseo. Las marcas constituyentes del cuerpo erógeno no pueden originarse en la alucinación; exigen un vivenciar corporal que deje "huellas de descarga como secuela"(p386) ya que el transitar por facilitaciones antiguas no produce ninguna alteración. La activación alucinatoria que supone la

investidura-deseo desencadena la succión que permite el alivio de la tensión, produciendo el consecuente placer de órgano. Recordemos que la meta de la pulsión no es el objeto, éste es sólo un señuelo para el recorrido pulsional hacia la cancelación del estímulo que se produce en la zona erógena en la que se origina la tensión.

Las dos inscripciones descritas en el "Proyecto" nos permite diferenciar los conceptos de pulsión y deseo. Platón en el Filebo reflexionando acerca de este tema le hace decir a Sócrates lo siguiente:

"El deseo, donde está? En el alma o en el cuerpo? ... No está en el cuerpo, porque el deseo es siempre deseo de algo, y si es deseo de algo significa que el sujeto tiene un recuerdo en el pasado o tiene una esperanza en el futuro. Eso el cuerpo no lo tiene, lo que lo contiene es el alma, que está conectada con el cuerpo, que sería como su manifestación externa. Pero en el cuerpo no hay deseo sino que hay placer."

Es a partir de esta discriminación entre el placer regocijándose en el cuerpo y el deseo habitando el alma, que Foucault despliega su tesis acerca de las diferencias entre la sexualidad de Oriente y de Occidente.

Si los complejos de inscripciones primeras hacen a la constitución del cuerpo erógeno y al juzgar, ¿las vivencias corporales en el juego -saltar, mecerse, correr, o la quietud expectante y palpitante de las escondidas- producen alguna inscripción? ¿Tendrá alguna consecuencia en la constitución psíquica la pasividad a la que es sometido el niño pequeño en nuestros días, donde el mirar constituye el "movimiento" predominante?

Es de la experiencia común que el jugar tal como lo conocíamos tradicionalmente, es decir un hacer concreto sobre objetos "palpables y visibles", ha disminuido enormemente debido a la televisión y a los juegos electrónicos. ¿Estas experiencias con objetos visibles aunque no palpables pueden entrar en la categoría del jugar? Es muy tentador responder rápidamente por la negativa, en tanto la imagen no se presta a la manipulación, a ser palpado, olido o chupado. Si ponemos el acento en la participación activa del cuerpo ejerciendo una acción sobre los objetos a los que transforma por el artificio del fantaseo, aquellos no reunirían las condiciones para ser considerados actividad lúdica. También debemos considerar como elementos lúdicos la voz, las palabras o los sonidos. Resulta entonces que no son las cualidades "palpable y visible" de los objetos las que definen el jugar, sino la apoyatura que presta el cuerpo en movimiento, aunque más no fuese el necesario para la emisión de la voz.

LA MIRADA Y LA VOZ

Es bien sabido que los cuentos infantiles ofrecen material propicio al fantaseo. Por ello propongo comparar las imágenes de los cuentos infantiles con las de las series televisivas que en

gran medida han venido a ocupar el espacio de los primeros. Con el televisor instalado en el cuarto de los niños, los padres ya no consideran necesario acompañarlos a la hora del dormir. La primera diferencia obvia es el modo de representación, una preponderantemente verbal y la otra visual; el cuento se narra con palabras, mientras la televisión apela fundamentalmente a la representación en imágenes. ¿Supone esto una diferencia fundamental, especialmente cuando el niño aún es un súbdito?

La narración verbal requiere necesariamente de un tiempo en el que las palabras puedan sucederse unas a otras sin sobreponerse ni confundirse, ya que su superposición generaría sólo ruidos incomprensibles de los que nada podría inferirse. La velocidad en el hablar es incomparablemente menor a la que se le puede imprimir a la sucesión de imágenes visuales; el ojo es capaz de captarlas a pesar de su ínfima duración en la pantalla. El zapping es imposible con la radio y surge recién con la TV.

La predominancia de la imagen es característica de nuestro tiempo; se le endilga usualmente ser la causa del empobrecimiento simbólico que se estaría produciendo. Como contemporáneos nos resulta casi imposible comprobar este efecto debido a que carecemos de la necesaria perspectiva histórica. Sin embargo, vale la pena recordar que la concepción de la imagen como algo peligroso es tan antigua como el Antiguo Testamento, donde se prohíbe erigir imágenes para representar a Dios. Sin embargo, no podemos pasar por alto el valor constitutivo de la imagen que, con su promesa de unidad y completud, permite el armado del yo, según lo enunciara Lacan.

No caben dudas de que la supremacía de la imagen imprime su sello en el modo de pensar de los niños. Los psicoanalistas solemos estar muy precavidos respecto de la amenaza cautivante de la imagen, llegando muchas veces a su degradación, llevados por el temor a la fascinación y a la ilusión de comprensión inmediata que ella encierra.

Si tenemos presente la fascinación mortífera de la tentadora quietud, resulta fácil entender el efecto encerrante y adormecedor de la realidad virtual, ofreciéndose como mundo alternativo en el cual el protagonismo con sus riesgos, fracasos, sufrimientos, alegrías y éxitos se jugaría exclusivamente en la identificación fantaseada con los personajes bidimensionales, evitando entrar en contacto con nuestro desamparo constitutivo, eludiendo el "tiritar de frío en las calles de la Realidad". La pulsión de muerte tiende a la pasividad, la insensibilidad, el aislamiento, a la deserotización. La función materna como posibilitadora del contacto amoroso será fundamental para que el niño no se pierda en este adormecimiento psíquico que, como en los casos de "hospitalismo" descritos por Spitz, puede llevar a la mortal quietud. La construcción del cuerpo erógeno requiere necesariamente la presencia de un otro deseante que arranque de la tentadora propuesta de dejar de desear, de la quietud adormecedora de la muerte. La huida

hacia la pasividad lleva a Narciso a escapar del protagonismo activo del amar; pretendiendo instalarse en la posición de ser amado. El lugar de amante conlleva la aceptación de la falta y, por tanto, representa un peligro para la completud narcisista. Aceptar el desafío del protagonismo nos confronta con lo imposible, con el límite. El "pan regalado de la Fantasía" es el engañoso consuelo que elude el trabajo creador.

El prototipo de relación propuesto por la rápida alternancia de la imagen, por la veloz suplantación de los personajes que mueren rápidamente para ser reemplazados por otros de una serie distinta, así como la metamorfosis que sufren en su corta vida, probablemente esté contribuyendo a modelar un tipo de contacto estilo "zapping" que dificulta sostener el jugar como un trabajo que demanda esfuerzo y cierto grado de frustración en el encuentro con el límite.

¿QUÉ AGUA?: LAS AGUAVIVAS

-*"¿A qué jugamos?"*, le pregunta su madre a Andrés mientras mira y revuelve la caja de juguetes, *"podemos armar unos coches con estos rastis"*.

-*"Armamos una ciudad, yo hago la flecha que hay en la calle"* (construye entonces algo que se parece más a un molinete que a una flecha señalizadora y lo lanza, desarmándose al chocar contra la mesa). Va a la caja y toma el ovillo de hilo desenrollándolo.

-*"¿Qué es eso Andrés?"*, dice la madre impaciente.

-*"Es para la raya blanca que hay en la calle"*, así sale al paso atribuyéndole una función que en principio no poseía. Intenta cortarlo y no puede; sigue extendiéndolo hasta que el consultorio queda dividido en dos, en uno se encuentra él y en el otro la madre.

-*"¿Qué es eso Andrés?"*.

-*"Aquí es el agua"*, señala donde está él.

-*"¿Qué agua?"*, cada vez más impaciente.

-*"Las aguavivas"*.

Esta modalidad de deslizamiento metonímico permanente en algunos niños pequeños impide armar un juego. Andrés con 4 años vividos no puede detenerse a jugar; cuando se encuentra exaltado ni siquiera el dolor físico al golpearse le impone un límite.

Varios son los niños que he atendido con déficit en el registro del dolor corporal. Uno de los más sorprendentes es Manuel a quien el hermano le mordió fuertemente el pene sin que emitiera ninguna queja; lo mismo sucedió con una quemadura de segundo grado en el brazo, estando con la madre en la cocina. Fueron las marcas detectadas al momento del baño, no los gritos ni el llanto, las que hicieron saber a los padres de lo sucedido. Esta insensibilidad corporal aparece conjuntamente con la imposibilidad de jugar. El abordaje psicoanalítico permitió

descubrir una seria dificultad en la construcción del cuerpo erógeno al no tener una existencia propia, separada de la madre. Dada la reiteración de esta manifestación en la clínica, me pregunto si la cualidad anestésica de la imagen³ no está prestando su colaboración a este adormecimiento de las sensaciones corporales.

Privados del suficiente tiempo para el jugar, acompañados por personajes mutantes de vida breve, por padres vacilantes respecto de su lugar de autoridad, la situación analítica constituye un lugar privilegiado para vivenciar experiencias apuntaladas en el jugar, las cuales generarían inscripciones dentro de la serie placer-displacer.

EL JUEGO DEL IDEAL

Así como Freud plantea diferenciar el fantaseo del adulto y el del niño, en tanto éste requiere de una apoyatura en lo concreto para su despliegue, Soren Kierkegaard propone distinguir memoria y recuerdo. La infancia se caracteriza por una excelente memoria pero no posee capacidad de evocación, de "verdadero recuerdo" y agrega: *"La memoria es inmediata y recibe sus provisiones de lo inmediato. El recuerdo, en cambio, es siempre reflexivo. Por eso recordar es un verdadero arte"*, del cual el niño sería carente. *¿A qué se debe este salto cualitativo?* Desde la filosofía resulta difícil explicar la diferencia entre las producciones de la infancia y de la adultez propuesta tanto por Kierkegaard como por Freud. En cambio al psicoanálisis le podemos preguntar: *¿se requiere alguna "nueva acción psíquica" que posibilite la ensoñación separada del jugar, la evocación antes que la reproducción?* Para responder a ello debemos recordar que el niño despliega su juego en el que se encarna el fantaseo; es decir construye verdaderos castillos apoyados en la tierra sin avergonzarse ante la mirada de los demás; no oculta la realización ilusoria del deseo que en la actividad lúdica se despliega. En cambio, los sueños diurnos de los adultos como cumplimientos de deseo engendrados por la privación y la añoranza permanecen durante largo tiempo en secreto y cuando aparecen en la situación analítica son comunicados con pudor. Por el contrario, los síntomas así como los sufrimientos se expresan con más soltura.

El lazo de dependencia a partir del cual se entroniza a los padres en el lugar del ideal se funda en el inicial desvalimiento infantil "fuente primordial de todos los motivos morales"⁴ (p.163). Este lazo pasa por distintas vicisitudes, diluyéndose paulatinamente hacia una apropiación de lo heredado en la construcción de la propia singularidad. Un hito en este camino de desasimiento de la autoridad parental es la novela familiar que emerge hacia fines de la

³ El ciego Tiresias en el mito de Narciso vaticina la muerte del bello efebo si éste llega a conocerse-verse. Por otro lado la palabra narciso guarda en su etimología relación con narcótico.

⁴ Freud. S. "Proyecto de Psicología" (1950 [1895])

latencia y constituye *"una de las operaciones más necesarias, pero también más dolorosas, del desarrollo. Es absolutamente necesario que se cumpla, y es lícito suponer que todo hombre devenido normal lo ha llevado a cabo en cierta medida."*¹¹(p.147). ¿Dónde radica su importancia? Su trama nos dice de la caída de los padres del lugar de ideal; en su reemplazo otros, productos de la propia creación psíquica, son elevados a tal dignidad. Como consecuencia de este proceso, se instaura esa voz crítica interior que compara permanentemente con el ideal. Por ello, vale la pena enfatizar el carácter constitutivo de la novela; supone la creación de un espacio de intimidad del cual no sólo los padres quedan marginados, sino el mismo sujeto queda exiliado al constituirse esa "tierra extranjera interior" como denominara Freud a lo inconciente. A partir de entonces sólo nos resta la añoranza y la nostalgia por el paraíso perdido.

El lugar de los padres en tanto posición de autoridad se halla fuertemente cuestionado en nuestra sociedad actual. Al decir de los padres, Andrés siempre tuvo serias dificultades para jugar; en movimiento permanentemente, no puede detenerse en un "trabajo" lúdico. Ante la mínima dificultad cambia de escena, saltando de la ciudad al agua, donde naufraga porque nada le hace tope. En su decir le disputa a sus padres el lugar del saber.

Relata su madre que unos titiriteros fueron al Jardín un día, iniciando la función con la pregunta *"¿Saben donde está el más sabio del mundo?"*. A lo que Andrés respondió levantándose de inmediato: *"Aquí estoy, yo soy el más sabio del mundo"*. Los padres se sienten impotentes frente a sus desbordes. *"Quiero mandar aunque sea un día, aunque sea los jueves"*, dice a los gritos y llorando amargamente. "Justo el día que yo no estoy", aclara la madre. Con lo cual se pone de manifiesto que el intento por destituirlos es en realidad una búsqueda del límite que impida el deslizamiento interminable, de la flecha que indica hacia donde ir, de la divisoria que delimite espacios separados.

En la clínica nunca me encontré con un niño encarnando apasionadamente algún personaje de las series televisivas. Cuando se disponen a jugar a Dragon Ball o a las Tortugas Ninjas llama la atención que no surge un personaje preferido, por el contrario, cambian rápidamente de rol sin que se instaure uno predilecto; saltan de uno a otro indiscriminadamente en una especie de "zapping identificador". Por otro lado resulta llamativa la ausencia de una trama ideativa, predominando la acción. Tampoco he tenido oportunidad de ver un niño apegado especialmente a algún muñeco nacido de la TV. El uso como juguete dura lo que su vida en las pantallas, salvo aquellos personajes que llevan viviendo entre nosotros muchos años como Mickey, Minie, el Pato Donald, los cuales perduran como juguetes aunque en general no son encarnados por los niños.

Cierta permanencia en el tiempo es necesaria para que pueda investirse libidinalmente un

personaje. Resulta llamativo que estas series tan atrapantes no propicien la identificación con alguno de ellos, el cual al ocupar circunstancialmente el lugar del ideal podría ayudar a la paulatina destitución del padre de dicho lugar. Tal vez la gran cantidad de protagonistas entre quienes se reparten las virtudes es una de las razones para que no emerja uno predilecto. El ideal está difuminado, sin que ninguno lo encarne de manera cabal; otro tanto pasa con los que representan el mal. Según una publicación sobre el tema, estas producciones proponen seres imperfectos con tantas virtudes como defectos para contribuir al mejor contacto del niño con la realidad. Una posición semejante privilegia el logro del criterio de realidad en la constitución psíquica; la fantasía operaría como un obstáculo para el conocimiento de la realidad tal cual es, como si ello fuera posible.

Una postura opuesta es la que propone la película "La vida es bella", donde a través de una creación lúdica se preserva el mundo de la fantasía; éste sería arrasado si entrara en contacto sin mediación con una realidad atroz.

Sabemos que lo traumático resulta precisamente de la imposibilidad de introducir algún sentido en aquello que nos golpea. La película hace una propuesta digna de ser pensada: la posibilidad de amortizar el efecto de una verdad brutal a través del jugar. El contacto con la realidad descarnada podemos entenderlo como una muestra de la buena adaptación del yo; pero también podemos pensar que semejante adaptación en un niño pequeño atenta contra la preservación de ese lugar de ideal en el cual aún viven los padres. La prematura desaparición o resquebrajamiento del Olimpo parental puede ser un indicador de transformaciones en el terreno del ideal, aquel que promueve las identificaciones constitutivas. Sería interesante rastrear hacia donde se dirige tal transformación. ¿Qué cosa o quién ocupará dicho lugar? Es más ¿se mantendrá esa veneración o ella misma está siendo trastrocada? ¿Cuáles serán las consecuencias de este cambio en el devenir constitutivo del niño? ¿Qué participación tienen los mismos padres en tal destitución?

- *"Mamá, la mano ¿hasta donde es, hasta acá o hasta acá? porque ayer Juan me dijo que era hasta acá pero yo creo que es hasta acá? ¿hasta donde es?"*.

- *"Preguntale a la maestra ahora cuando llegues"*

Como no daba crédito a mis oídos y precisaba la engañadora certidumbre de la mirada, no pude contener el impulso de darme vuelta. Un pequeño con delantal a cuadritos azules y moño también azul caminaba sostenido por la mano de su madre. Lastimosamente el sostén no tenía la misma firmeza cuando debía constituirse en depositaria del saber. En vez de ocupar esa posición frente al hijo, ella misma parecía estar rindiendo examen frente a un otro: ¿su propio

padre?, ¿algún maestro?, ¿su analista?.

Escuchen como sigue:

- "Las cosas pueden tener distintos nombres; se le puede llamar mano o de cualquier otra forma; decimos mano porque todos le llamamos así".

Brutal contestación, remite a un niño tan pequeño a buscar la respuesta lejos de las figuras parentales.

El camino de constitución de un sujeto requiere por estructura que los padres ocupen la posición de sabelotodo durante los años de la infancia. Este lugar valorizado posibilita la instauración del ideal, condición de la represión. Serán expulsados a su debido tiempo, cuando se hayan instaurado las funciones del ideal y, en consecuencia, la de las prohibiciones como estructuras psíquicas. El tiempo de la adolescencia se caracteriza, en cambio, por el cuestionamiento, el descreimiento y hasta la ridiculización de los padres, extendiéndose a los adultos que encarnan la autoridad.

La caída de las certezas -característica de nuestro tiempo- contribuye a erosionar la firmeza de los adultos, mostrándose temerosos a la hora de ocupar el lugar del saber. Además de los cambios socioculturales, ¿le cabe al psicoanálisis alguna responsabilidad en la inconsistencia de las figuras de autoridad? En una de las supervisiones dadas en San Pablo Bion (1992) se preguntaba si "¿La práctica del análisis está haciendo que la gente pierda la capacidad del contacto humano habitual?" (p184).

En el consultorio veo a las niñas jugar a la mamá; sucede lo mismo en la casa donde, según el relato de los padres, se calzan los tacos, arruinan el rouge o derraman el esmalte en busca del rasgo femenino. En cambio resulta poco frecuente un niño jugando a ser papá. ¿Cómo se juega a ser papá hoy? ¿Se trata de una confusión en torno a la diferenciación de roles o de la ausencia de valoración de ese rol?

DE AMOR Y DE FURIA

Durante su primera infancia Juan sufrió una serie de abandonos, tanto intencionales como de los signados por el destino. Habiendo su madre muerto a los pocos días de su nacimiento, el padre se vuelve a casar y lo lleva junto con María, su hermana un año mayor, a vivir con la nueva pareja. Esta somete a los dos niños a una serie de maltratos físicos y morales, motivo por el cual el padre pierde la patria potestad y una prima suya se hace cargo de la crianza. A los 8 años lo trae a la consulta por fracaso escolar; estaba cursando por segunda vez 1º grado con pocas posibilidades de aprobarlo. Según el relato de la madre, el niño *"no entiende los códigos ya que cuando le digo, como amenaza, que lo voy a mandar a vivir con su papá, el*

me pregunta si tiene que preparar el bolso; nunca llora ni extraña y hasta pide permiso para tomar algo de la heladera". Los cuadernos llenos de espacios vacíos, delatan sus momentos de desconexión durante la clase. Antes de dormir tiene por costumbre golpearse la cabeza fuerte y rítmicamente contra la almohada. Durante los primeros meses del tratamiento Juan dispone los juguetes sobre la mesa; los personajes se mantienen inmóviles durante toda la sesión. Cuando le pregunto de qué se trata, responde siempre con una enumeración de los elementos a los que agrupa bajo algún rótulo, i.e. "es un zoológico", "es una granja"; escena estática donde nada sucede. Su producción gráfica es abundante y rica. El escenario generalmente es el espacio interplanetario poblado de naves rodeadas por campos de fuerza que protegen con el aislamiento; el interior se halla provisto de todo lo necesario para una subsistencia autoabastecida. Así como en la vida intrauterina, ellas eliminan los elementos tóxicos hacia el exterior y contienen el alimento en su propio interior. Cuando se refiere a sus dibujos no puede imprimirles movimiento, simplemente enumera los contenidos concretamente representados. A los dos meses y medio de iniciado el análisis comienza una sesión con estas mismas características ... pero repentinamente se introduce algo diferente.

Juan hace un dibujo y dice "Ya está". Le pregunto de qué se trata y responde como siempre: "Todo lo que hay en un Pumpernik". Me llama la atención la forma de escritura de este último término y lo señalo como si fuera un lapsus, leyendo en voz alta la primera sílaba tantas veces como aparece: "pum ... pum... pum", "Suenan como disparos", agrego. Juan me corrige: "Se dice pan". Toma inmediatamente otra hoja y dibuja un dinosaurio alrededor del cual contornea un segundo trazo y explica: "Esto quiere decir que son dos, son dos dinosaurios, tiran fuego por la boca porque están furiosos porque le robaron a sus hijos"(Nº.2). Pregunto si se trata de un papá y una mamá. A lo que él responde: "No, son dos papás".

Después de haber explicitado la diferencia jugada entre la "a" y la "u", se cobija nuevamente en lo idéntico, uno copia del otro. De hecho él no podía despegarse de su hermana con quien estaba unido por un lazo incondicional donde no cabían las peleas fraternas. Ella era la portadora de una voz que Juan no podía asumir; relataba en nombre de los dos la historia que les había tocado vivir.

"Dos que son ninguno", pienso mientras lo escucho. Me planteo la posibilidad de intervenir diciendo algo sobre su anhelo de tener dos papás que lo cuiden y lo defiendan, a diferencia del que tiene. Señalo que los papás suelen llevar a los niños al "Pumpernik" y también pueden ponerse furiosos y atacar para defender a sus hijos, como los dinosaurios. Juan se sonríe. Toma otra hoja y empieza a dibujar un coche. Repentinamente se interrumpe y me pregunta "¿para ir a Arenales (la calle de su casa) tengo que cruzar Julián Alvarez?" (está es la del consultorio). No entiendo su pregunta y entonces él trata de ubicar las calles del consultorio

en una hoja, agrega que hoy por primera vez no lo vienen a buscar y va a volver sólo caminando. Lo noto muy desorientado. Ubico yo misma en la hoja la intersección de las dos calles. Retoma su dibujo, agrega una barrera y un coche detrás de la misma, explicándome "Está esperando para pasar".

Resulta interesante destacar que a partir de esta sesión se reiteraron varios dibujos con señalizaciones de tránsito: barreras y semáforos que regulaban el paso de las personas y los autos.

La madre había comentado que María recriminaba y responsabilizaba al padre biológico por no haberlos defendido de los ataques violentos de su mujer. En cambio Juan desmentía o minimizaba tales actitudes. Se desencadenaban discusiones en las cuales la madre y la hermana pretendían que Juan "se diera cuenta de quién era el padre". A lo que él respondía replegándose en un aislamiento mudo. En ese campo defendido ferozmente, él podía mantener una imagen de padre ideal.

Si partimos de la necesidad que tiene un niño de ubicar al padre en el lugar del ideal, podemos entender el momento transferencial en que Juan puede, por primera vez, desplegar en sesión una historia de amor y de furia, sin encontrarse con el obstáculo que significa tomar contacto obligado con "la realidad". Juan sostiene la ficción de padres enfurecidos por amor. ¿Hay alguna diferencia entre el desconocimiento que Juan venía sosteniendo respecto de la responsabilidad de su padre en los ataques recibidos y esta historia de padres dragones capaces de defender a su prole? ¿O se trata de otra forma más de negar su historia?

Vivencias sumamente traumáticas sólo pueden adquirir la cualidad de pensables cuando son pasadas por el cedazo de la fantasía "creando un nuevo orden que le agrada" en la actualidad de la transferencia; no como repetición de lo idéntico sino como el vivenciar creador que cobija de la crudeza sensorial e instaura padres ideales. Recién entonces los elementos pueden ser engarzados en una historia y armar el mito de su propia existencia. Por otro lado, el contenido del relato de Juan está condicionado por la necesidad de padres potentes que puedan encarnar la prohibición, propia de ese momento evolutivo. Aparecen entonces señalizaciones, barreras que impiden la circulación por determinados caminos y habilitan otros derroteros. A partir de ello Juan sabe que hay cosas que le están vedadas. Ya no más la omnipotencia infinita del fantaseo sin límites que entorpece el vivir, el soñar y el jugar, según nos enseña Winnicott.

El análisis al ofrecer un espacio donde esa ilusión puede desplegarse lo llevó a preguntarse ¿donde estoy? Deja así de sentirse perdido en el espacio. Este momento marca un hito en su análisis, cualquier lugar ya no es lo mismo. Hace suyo el espacio circundante y puede regresar a su casa caminando sólo. Llamativamente, este conocimiento no adquirió reversibilidad de inmediato, por lo cual durante algunos meses no lograba hacer el recorrido inverso, como si

se tratara de dos caminos diferentes. Y tal vez para Juan eran dos caminos distintos: volver no es irse.

RESUMEN

La autora reflexiona acerca del jugar intentando comprender las características del juego de algunos niños en sesión, en el contexto sociocultural actual.

La diferencia planteada por Freud entre juego y fantaseo: la necesidad del niño de apuntalar el despliegue de las fantasías en "*cosas palpables y visibles del mundo real*", le permite a la autora afirmar que las marcas constituyentes del cuerpo erógeno no pueden originarse en un vivenciar alucinatorio; exigen un vivenciar corporal. ¿Podemos leer algún efecto en la constitución subjetiva producida por la sustracción del cuerpo del acto del jugar?

Se realiza una comparación y diferenciación entre la narración verbal y la que se realiza en imágenes. Se considera también la rápida sucesión de personajes en el mundo virtual y en el mercado del juguete.

El juego como creación de una ficción parece ser una de las vías por la cual el niño, al mismo tiempo que opera como un hechicero recreando la realidad en una trama imaginaria, se apropia de los significantes que la cultura le ofrece. Doble movimiento: diacronía constituyente e inserción en la sincronía. Esta relación creadora con el mundo le permite hacer entrar los estímulos traumáticos en la serie placer-displacer.

Vivencias de exceso para el aparato psíquico pueden adquirir la cualidad de pensables cuando son cernidas por la fantasía en la actualidad de la transferencia; no como repetición de lo idéntico sino como el vivenciar creador que cobija de la crudeza sensorial e instaaura padres ideales, que serán destituidos a su debido tiempo. La analista se pregunta sobre el efecto de la destitución prematura de los padres de dicho lugar.

Descriptores:

Jugar, fantaseo, cuerpo erógeno, creación

BIBLIOGRAFIA

- Bion, W. -Aprendiendo de la experiencia. Paidós, Bs.As. 1966.
- Seminarios clínicos y cuatro textos. Lugar Editorial. 1992. Bs.As.
- Corominas, Joan. Diccionario Etimológico de la Lengua Castellana. Editorial Gredos. Madrid. 1976.
- Costas Antola, A. -"Los juegos de Afrodita. II Congreso Argentino de Psicoanálisis. Mendoza, 1992.
- "La imagen y sus vicisitudes en el fin del milenio". Ponencia Oficial de APdeBA al XXI Congreso Latinoamericano de Psicoanálisis, FEPAL, Cartagena, 1998.
- Dodds, E.R. Lo griego y lo irracional. Alianza Editorial. Madrid, 1993.
- Freud, Sigmund. Proyecto de psicología (1950 [1895]), Obras Completas, Amorrortu Editores, Buenos Aires, 1986
- La interpretación de los sueños (1900)
 - Tres ensayos de teoría sexual (1905)
 - El creador literario y el fantaseo (1908 [1907])
 - La novela familiar del neurótico (1908).
- Gargani, G. "La copia y el original". Hermenéutica y racionalidad. Gianni Vattimo (compilador) Grupo Editorial Norma Bogotá, Colombia, 1994.
- Kierkegaard, Soren. In vino veritas. Ediciones Guadarrama. Madrid, 1976.
- Lacan, Jacques. La Etica del psicoanálisis. Paidós. Buenos Aires. 1995
- Lofreda, Enrique. Etica y Psicoanálisis. Por el trayecto del deseo. Lugar Editorial. Buenos Aires, 1999.
- Pessoa, Fernando. Libro del Desasosiego. Seix Barral. Barcelona, 1999.
- Pinkler, Leandro. Epicuro: una ética del placer. Curso dictado en la Academia del Sur. 1998.
- Winnicott, D.W. Realidad y Juego. Granica Editor, Buenos Aires, 1972.