



Universidad Autónoma de Querétaro  
Facultad de Psicología  
Maestría en Psicología Clínica

**HABLEMOS DEL JUGAR: SU LUGAR EN EL PSICOANALISIS CON Y DE NIÑOS**

**TESIS**

Que como parte de los requisitos para obtener el grado de

Maestro en Psicología Clínica

**Presenta:**

Elvia Izel Landaverde Romero

**Dirigido por:**

Mtra. Julia Velázquez Ortega

**SINODALES**

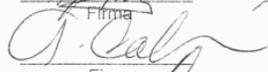
Mtra. Julia Velázquez Ortega  
Presidente

  
Firma

Dra. Raquel Ribeiro Toral  
Secretario

  
Firma

Dra. Carmen Araceli Colín Cabrera  
Vocal

  
Firma

Mtra. Betzaved Palacios Gutiérrez  
Suplente

  
Firma

Mtra. Rosa Adriana Segura Pérez  
Suplente

  
Firma

M.D.H Jaime Eleazar Medina  
Director de la Facultad



Dr. Irineo Torres Pacheco  
Director de Investigación y  
Posgrado



Centro Universitario  
Querétaro, Qro.  
28 de Junio de 2012  
México

## RESUMEN

Con la presente tesis me propongo hacer un estudio sobre el jugar como actividad fundamental en la subjetivación del niño. Para ello se abordarán la creatividad y el lugar del juguete en el acto del jugar, además de centrarnos en lo que el psicoanálisis nos propone para pensar lo que es un juguete. Con todo lo anterior se busca arribar a un juego en específico que es el juego de las escondidas, como se le conoce en México. El juego de las escondidas es el eje vertebral de la tesis es por esa razón que ocuparemos un caso clínico para poder abordarlo, además de hacer una revisión sobre la noción de ausencia y su posibilidad de ser representada para que un niño pueda acceder a este acto de esconderse. Y por último se despliega el tema de la transferencia y su especificidad en el trabajo clínico con niños.

**Palabras clave:** jugar, creatividad, juguete, subjetividad, juego del escondite, ausencia.

## SUMMARY

The purpose of this thesis is to carry out a study on playing as a fundamental activity in the subjectivization of children. In order to do this, creativity and the place of toys in the act of playing are covered. We also focus on what psychoanalysis proposes when deciding what a toy is. Considering the above, arriving at a specific game, hide-and-seek, (known as *escondidas* in Mexico) is sought. Hide-and-seek is the backbone of this thesis, and for this reason we use a clinical case to explore it; we also review the notion of absence and the possibility of its being represented so that a child may accede to this act of hiding. Finally, the subject of transference and its specificity in clinical work with children is set forth.

**(Key words:** Play, creativity, toy, subjectivity, hide-and-seek, absence)

Los navegantes antiguos tenían una frase gloriosa: “Navegar es preciso; vivir no es preciso.”

Quiero para mí el espíritu de esta frase, transformada.  
La forma para casarla con lo que yo soy; vivir no es necesario; lo que es necesario es crear.

No cuento gozar mi vida; ni en gozarla pienso. Sólo quiero tornarla grande, pese a que para eso tenga que ser mi cuerpo y mi alma la leña de ese fuego.

Sólo quiero tornarla de toda la humanidad; pese a que para eso tengo que perderla como mía.

*Fernando Pessoa*

*A mi familia que ha sido mi perímetro y mi centro, a mis amigos que han sido mi todo y mi siempre, a mis maestros que han sido mis preguntas y mis respuestas.*

## AGRADECIMIENTOS

Agradecer es reconocer al otro, reconocerlo en la medida en que es parte de una, y en ese formar parte hace las veces de cuerpo, de alma, de corazón, de aliento, de lágrimas, de sal y pimienta, de amor y de sombras. Por ello quiero compartir este agradecimiento, a manera de acto, donde, dentro de este escrito, puedo hacer introducir a aquellos tantos otros que siempre están, en ausencia y presencia. Que estuvieron con escucha, con paciencia, con entendimiento, con preguntas, con consejos, con caminos y con experiencias. Esos otros tienen nombre, como todo que se vuelve fundamental en la existencia, todo lo que es posible nominar y ser nombrado es aquello que nos ha marcado.

A mi familia, mamá y clau, que están siempre en los buenos y no tan buenos vientos. Quienes siempre me tienden un soporte y a quienes amo profundamente aunque a veces me traicione lo demasiado humano.

A mis amigos de vida, de andares, de fiesta, de reflexión, de política, de bromas, de cosas serias y no tanto. A ellos que son y serán parte esencial de mi existencia, y que me han enseñado tanto...

A quien me acompañó durante todo el camino de construcción de este escrito: Mtra. Julia Velázquez Ortega. Aunque dicho sea de paso, no sólo me ha acompañado en la elaboración de esta investigación, sino también en todo mi transcurrir por la licenciatura y a quien le debo muchas de las cosas que soy ahora como docente.

## INDICE

<b>Resumen</b>	<b>1</b>
<b>Summary</b>	<b>2</b>
<b>Dedicatoria</b>	<b>3</b>
<b>Agradecimientos</b>	<b>4</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>7</b>
<b>CAPITULO 1 ¿Qué se entiende por juego?</b>	
<b>1.1 Su estudio desde distintos posicionamientos teóricos.</b>	<b>21</b>
<b>1.2 La creatividad como sostén del juego.</b>	<b>49</b>
<b>CAPÍTULO 2 El juguete</b>	
<b>2.1 Su definición y una breve contextualización en México.</b>	<b>55</b>
<b>2.2 La mutación efectuada en el jugar del niño post-moderno: Los juegos post-modernos y sus juguetes.</b>	<b>67</b>
<b>2.3 Pero... ¿Qué dice el psicoanálisis sobre el juguete?</b>	<b>80</b>
<b>CAPÍTULO 3 Del Fort-Da y del juego de las escondidas</b>	
<b>3.1 Una aproximación al juego (¿más primordial?) en la constitución subjetiva: el Fort-Da.</b>	<b>92</b>
<b>3.2 La ausencia como forma de relación con el otro.</b>	<b>112</b>
<b>3.3 El juego del escondite.</b>	<b>118</b>

<b>ANEXO I</b> Consecuencias del fenómeno transferencial en la noción del jugar	
¿Cómo entender el juego desde La Transferencia?	<b>126</b>
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>138</b>
<b>Bibliografía general</b>	<b>142</b>

## INTRODUCCIÓN

### **Justificación:**

La elección de este tema de investigación tiene que ver con cuestionar el por qué ha sido y será importante el acto de jugar en la terapia analítica y en la producción de un conocimiento psicoanalítico, qué sentido adquiere el juego cuando es llevado a un espacio y tiempo analítico; pensando que el juego y el jugar se dan en un espacio que no sólo es físico, sino también transicional y transferencial; y en un tiempo que no sólo es cronológico sino también lógico. Además de abrir la posibilidad de pensar qué, si no tomáramos en consideración el juego-jugar no habría análisis de niños, es decir, no habría la posibilidad de explorar el inconsciente que a modo de expresión y de creación se pone en escena en el acto de jugar, como sucede también con las distintas producciones de esta instancia (actos fallidos, sueños, chiste). También hablar del jugar-juego nos lleva a pensar que existe un lazo transferencial y por ende de diálogo entre el niño y su analista, pensado en que dentro del trabajo analítico de niños devenga un analista.

También es importante hacer mención de que el interés específico de esta investigación es explorar el *juego de las escondidas*, puesto que me permite cuestionar si es distinto al Fort-Da, qué fenómenos psíquicos se juegan en el despliegue de esta actividad, si sería un acto fundante en el orden de la subjetividad o si es consecuencia de un momento específico en la estructuración subjetiva. Esta es una de las razones principales del desarrollo de este trabajo, me interesa, en suma, poder construir elementos teóricos desde el terreno psicoanalítico para poder pensar el juego del escondite y los efectos que éste tendría en el sujeto.

El acto de jugar es crucial en el devenir subjetivo del niño, es por eso que resulta fundamental hacer una exploración y aproximación a este tema desde los puntos de referencia que el psicoanálisis nos ofrece. Entonces lo fundamental de la revisión del jugar descansa no sólo en ubicarlo como todo un logro que desencadenará una serie de efectos subjetivos y subjetivantes, sino también en que este acto se inscribe en un

momento histórico-cultural de mayor complejidad, ese momento ha venido llamándose postmodernidad por infinidad de teóricos. Es justamente la postmodernidad el escenario del jugar actual de los niños, por ello, el acto de jugar se vuelve necesario de estudiar, debido a la mutación que se ha venido efectuando en las formas y el sostén material del juego; formas que en proporción de los avances tecnológicos han sufrido una modificación de raíz, así como los juguetes que ahora son puestos para el consumo y el desecho casi inmediato.

### **Objetivos:**

- Proponer una construcción teórica, inédita, sobre “las escondidas” en su rasgo diferencial con respecto al Fort-Da.
- Explorar el tema de la ausencia, el cual, desde mi perspectiva, ha sido poco estudiado, quizás es en este punto donde podremos encontrar la originalidad de este trabajo, sobre todo porque busco centrarme en el despliegue de un caso clínico –sin que esto implique una fábrica de caso-, para entonces poder plantearnos qué es lo que falló o que está detenido en el caso que desarrollaré al final de la tesis.
- Proponer una nueva nominación de los fenómenos de ausencia y presencia, a saber, no presencia-presencia; pero también, y esto está en relación con la propuesta de una nominación diferente, proponer a la no presencia como un hilo de la presencia, así también, a la no presencia como una forma de relación con el otro.

### **Antecedentes y Marco Teórico:**

Esta investigación sobre el juego y el jugar como actividad y herramienta terapéutica, se realizó desde una perspectiva psicoanalítica, en la cual se revisaron a los autores que han construido teorías sobre el juego dentro del campo psicoanalítico y social, tales como: Ricardo Rodulfo, Melanie Klein, Sigmund Freud, D. Winnicott, Johan Huizinga, Arminda Aberastury, Aida Dinerstein, J. Lacan, Hermine Hug-Hellmuth entre

otros. Dichos autores han posibilitado que el jugar sea concebido como un elemento nodal dentro de la clínica psicoanalítica con niños, es decir, el juego y el jugar son fundantes de lo que es y ha sido el trabajo clínico con infantes.

En principio tendríamos a la pionera del psicoanálisis con y de niños –aunque comúnmente se cree que la que inició la posibilidad de trabajar de manera analítica con los niños fue M. Klein- Hermine Hug Hellmuth, quien fuera la primera que se planteó la práctica analítica con los niños, aunque sus praxis se encontraba más en el costado de la psicoterapia que del psicoanálisis propiamente hablando. Sin embargo, ella sólo atendía niños mayores de siete años y su trabajo analítico con los niños se sostenía del trabajo con la propia familia. Fue más o menos a partir de 1911 y hasta 1924 que podemos encontrar su obra escrita constituida por varias publicaciones sobre el psicoanálisis infantil.

Una segunda analista que es pieza clave para pensar el jugar, es Melanie Klein, quien a diferencia de Hug Hellmuth comenzó a aceptar niños hasta de dos años y medio, además de que hizo una serie de propuestas sobre la técnica analítica con niños, como el poder usar una caja de juegos y recurrir a la interpretación para poder darle lectura al jugar que el niño desplegaba, interpretación que se sostenía en la idea que ella tenía sobre que al jugar el niño estaba asociando libremente; para ella jugar era susceptible de ser interpretado así como todas las producciones de lo inconsciente, estando en relieve el sueño.

Además en Melanie Klein podemos encontrar la idea de que cuando el niño juega lo que hace es poner en escena su mundo fantasmático, es decir, el jugar estaría, para esta psicoanalista, hecho de fantasías y angustias del niño, por ende, es importante hacer de esta actividad un acto a interpretar. Uno de sus primeros escritos lo podemos situar en 1924 titulado “Principios psicológicos del análisis infantil”.

En paralelo a esta psicoanalista debemos ubicar a Sigmund Freud quien también dedicó algunos escritos de su obra a los niños, entre ellos, y el texto que desde mi

lectura nos proporciona herramientas conceptuales para pensar el juego, es “El creador literario y el fantaseo” (1908 [1907]) donde Freud plantea que el niño al jugar actúa como un poeta pues lo que hace es insertar elementos de su mundo en un orden distinto, un orden que le sea mucho más placentero y tolerable. Así mismo, en este breve escrito pone en escena el tema de la creatividad, pues al hacer esta similitud entre niño y poeta, lo que Freud nos propone pensar es que el niño al jugar está poniendo en escena el mecanismo de la creatividad, dándole la posibilidad de hacer con su mundo y con lo que éste le ofrece cosas distintas, esto es, el niño ubicado como un ser constructivo y poco pasivo.

También encontramos el texto de “Más allá del principio de placer” (1920) en donde Freud desplegará un apartado exclusivo para el juego del Fort-Da, inaugurando así el par ausencia-presencia que tiene un papel preponderante dentro de este trabajo. En este escrito Freud, en su intento de dar cuenta de la compulsión a la repetición, se ve en la necesidad de dar un ejemplo, un ejemplo relacionado con el juego de un niño que consistía en arrojar y traer a sí un carretel, acto que se daba de manera repetitiva y que cada vez que se llevaba a cabo provocaba sorpresa en el niño. Es así como se comienza a plantear que el niño jugaba a la presencia y ausencia del carretel para poder tolerar la ausencia de la madre que en un primer momento parecía intolerable, pero que gracias a este juego el niño lograba elaborar esa partida y verse fuera de un estado de angustia permanente. Como podemos ver para Freud el juego es un acto que le posibilita al niño ubicarse en una posición distinta, que le permite, hasta cierto punto, dominar o tramitar lo que le acontece. Vemos entonces que Freud sostenía que un niño jugaba no sólo para repetir situaciones placenteras, sino también para tramitar lo que le resultaba doloroso y traumático.

En el caso de D. Winnicott podemos encontrar que uno de sus textos princeps –por lo menos para esta elaboración teórica- es el libro de “Realidad y juego” (1971) en el cual nos esboza una concepción muy propia sobre el juego, concepción que se argumenta en la diferencia clara que establece entre hablar del sustantivo juego y el verbo jugar, es decir, para Winnicott el juego más que ser un sustantivo es un hacer, es un acto, de allí la importancia de utilizar el verbo jugar, dado que jugar es hacer, jugar es crear

espacios potenciales, a saber, espacios subjetivantes. Así, el jugar estará enmarcado por la actividad creadora, la capacidad de crear del humano, un crear que va más allá de las bellas artes siendo más una forma de ser-estar en el mundo.

Pensemos entonces la concepción de Winnicott desde dos coordenadas: el jugar como acto y el acto inscrito en el cuadro de la creatividad, esta entendida como una capacidad de crear y destruir propia de lo humano.

Con Aida Dinerstein y Arminda Aberastury, que son más contemporáneas, podemos encontrar que la aproximación que hacen del juego es desde la conjunción de todos los teóricos que mencioné anteriormente, desde Melanie Klein hasta D. Winnicott, ya que ellas plantean que al jugar el niño lo que hace es exteriorizar sus miedos, angustias y problemas internos, dominándolos mediante la acción, lo que da cuenta de que a través de la actividad lúdica el niño manifiesta su conflictiva y de este modo puede reconstruir su historia, así como en el adulto sucede con las palabras. Quizás hasta acá nos suene más apegado, lo que ellas proponen, a Melanie Klein para quien el juego era exteriorización a diferencia de Winnicott que nos proponía pensar el jugar como actividad creadora no como mera expresividad, no obstante en ambas autoras podemos encontrar que también congenian con Winnicott, en el sentido de que abren la posibilidad de pensar que el juego no es mera repetición motriz, no es mero movimiento del cuerpo, no es jugar sólo con lo que ha establecido lo cultural que es un juguete, sino todo lo contrario, jugar va más allá de desplazar contenidos penosos a la escena lúdica, y es que cuando se desplazan y al asumir que los niños hacen algo con esas mociones, están transformando ciertos puntos de su realidad, están operando una diferencia, y es en esa lógica que entiendo que estas psicoanalistas no se distancian de manera abrupta y marcada de la postura de Winnicott.

Con Jaques Lacan, si bien es cierto que no encontramos como tal una teorización sobre el acto de jugar en general, si podemos rastrear apuntes importantes con respecto al juego del Fort-Da, sobre todo para desplegar una posición teórica sobre la ausencia y la presencia, y cómo estos dan cuenta de toda una serie de

acontecimientos subjetivos que se inauguran a partir de la puesta en operación del Fort-Da, por ejemplo, el que la madre devenga una potencia para el niño y que éste se vea capturado por el deseo, lo que lo hará un sujeto deseante, un ser inscrito en la lógica del deseo. Insisto, como tal en Lacan no podemos encontrar una teoría específica del jugar, pero si podemos coincidir con que para este autor el jugar a la ausencia-presencia es fundamental en el ser. Lo anterior lo podemos ubicar en el “Seminario 4 La relación de objeto” (1956-1957), en donde podremos localizar los antecedentes de lo que está escrito dentro de este texto en relación al juego del Fort-Da y en relación a la ausencia.

Esta breve genealogía de los trabajos que anteceden a este escrito no puede ir sin uno de sus antecedentes primarios, a saber, Ricardo Rodulfo, de quien se retomaron muchos aportes y quien nos ayudó a plantear una postura inédita del juego de las escondidas con sus siete postulados sobre el jugar que realiza en el libro “El niño y el significante” (1989), digamos que en él si podemos encontrar toda una teoría sobre el jugar, por lo menos de manera explícita. Además, otras de sus obras que fueron punta de lanza, son “El psicoanálisis de nuevo: elementos para la deconstrucción del psicoanálisis tradicional” (2008), de donde retomamos tanto el concepto de deconstrucción, que a su vez es retomado de Derrida por parte de Rodulfo; así como agregados que hace en relación al jugar, en particular, sobre los juegos del humor y la posibilidad de que el psicoanálisis tenga un porvenir, o más bien que se construya un porvenir del psicoanálisis a partir de la revisión del estatuto del jugar en el niño, es decir, que el estudio del jugar del niño Es algo que atañe al porvenir del psicoanálisis, no sólo de niños, sino en general. La idea que se busca rescatar de esta propuesta es que el niño debiera de ser tomado en su potencia lúdica emergente, como un sujeto que adviene tal a partir de que juega.

Otra de las obras de Rodulfo que usamos y que figurarían como antecedente y al mismo tiempo como marco teórico de esta tesis es “Trabajos de la lectura, lecturas de la violencia. Lo creativo-lo destructivo en el pensamiento de Winnicott” (2009), de este trabajo revisamos sus planteamientos sobre la no presencia como una manera de

estar, como una forma de relación tal como lo postulo dentro del cuerpo de esta elaboración, aunque este postulado ya es resultado de una lectura y análisis propio, no obstante, nos apoyamos en lo que este autor propone tanto en su idea de la soledad como en su idea sobre la presencia y su negativo que sería la no presencia –cabe mencionar que estas nociones tanto de soledad como de no presencia, son también sostenidas desde una lectura bien puntual sobre la obra de Winnicott, así que a través de Rodolfo, Winnicott sigue teniendo lugar en esta genealogía-.

La última obra de Rodolfo usada es “Trastornos narcisista no psicóticos” (2010), de ella nos fue muy útil su estudio exhaustivo que hace sobre el juego del Fort-Da, empero, no sólo es un estudio sino es una invitación, de manera muy notoria, a re-pensar lo que se ha venido desplegando sobre dicho juego, ya que Rodolfo, sostenido en Winnicott logra esbozar el Fort- Da en cuatro momentos o también le podríamos llamar inflexiones: Agarrar, consumir-consumir, arrojar (el carretel) y (a veces) traer de vuelta. Esta lectura abre dos caminos que para Rodolfo más que ser vías son inconvenientes: por un lado, se ha puesto el acento en un objeto, se ha centrado la atención del Fort-Da en el objeto que se arroja, dejando de lado la acción misma; y por otro costado, se ha tendido a pensar el traer a sí como condición necesaria para que se suscite el juego, cuando muchas veces el acto de traer a sí es intermitente, puede o no puede suceder, dado que alguien, un auxiliador puede acerca el objeto al niño. En esto recae la crítica de Rodolfo, crítica de la cual hacemos mención en este despliegue teórico, pero que no va a ser el eje central del desplegado sobre el Fort-Da, empero, si nos ayuda a pensar y re-pensar el juego.

Por último, en el costado sociológico, tenemos a Johan Huizinga con su texto “Homo ludens” (2008), donde el juego es pensado desde el campo cultural, desde el campo de lo compartido y compartible, desde las tradiciones mismas que de pronto se tornan juegos propiamente dichos. El juego acá aparece como un logro cultural, como un fenómeno que marca la distancia entre lo animal y lo que es propiamente humano. El juego, desde Huizinga, lo ubicaremos como un fenómeno cultural y no como una función biológica, una función humana esencial para el desarrollo de la cultura.

Decimos esencial más no instintual, dado que el jugar en el sujeto poco tendría que ver con el juego pensado como algo natural, más bien es algo esencial pero no dado por nuestra naturaleza.

### **Preguntas e Hipótesis:**

En este trabajo son varias las hipótesis que estarán constituyendo la columna vertebral de la teorización:

- a) El juego es una actividad que está en la base del proceso de subjetivación del niño, dado que desde temprana edad podemos dar cuenta de acciones –muchas con el cuerpo- que apuntan al jugar.
- b) Para que se dé la posibilidad de que un niño juegue a las escondidas primero tendría que constituirse como operación lógica la representación de la ausencia, así como de la construcción de un cuerpo libidinal, en tanto de lo que se trata el juego del escondite, es de esconder el propio cuerpo, de esconderlo u ocultarlo de la mirada del otro.
- c) La ausencia aparece como una nueva dimensión de la presencia, lo cual significa que una no llevaría a la otra, es decir, no son correlativas.
- d) El juguete constituye una construcción del niño, lo cual implica que su riqueza simbólica no está en su naturaleza material sino que se despliega en la transformación que puede operar quien lo manipula con el propósito de expresar sus necesidades, sentimientos y experiencias.

### **Estructura Lógica de la Tesis:**

La tesis está estructurada en forma capitular, de la cual se podrá dar cuenta con la revisión del índice donde aparecen los tres capítulos y los temas que en cada uno se abordarán, sumado a esto, al final de la tesis se encuentra un agregado que versa sobre la especificidad de la transferencia en la clínica con niños para culminar con las conclusiones finales.

El esqueleto de la tesis está conformado de la siguiente manera:

- Capítulo 1: Los elementos significativos dentro de estas construcciones teóricas se tejen alrededor de la noción de **juego** que circula en distintas perspectivas psicoanalíticas, es decir, la noción de juego será revisada en diversos autores, de tal forma que nos permite ir ubicando qué es lo que se está entendiendo y proponiendo dentro del terreno psicoanalítico con respecto al jugar. Ese es el punto de partida de este trabajo de investigación, digamos que es la primera variable con la que empezaremos a trabajar.

Un segundo elemento es el tema de la **creatividad** como sostén del juego, dado que nos encontramos, que para los autores antes mencionados, no sólo es el tema del juego el que comparten, sino también, el concepto de creatividad, pues en dichos teóricos es posible ubicar cómo el juego no va sin la creatividad, es decir, hablar del jugar implica hablar de ésta, la cual será vista desde el terreno del psicoanálisis y no necesariamente desde el de las Bellas Artes. Es menester mencionar que si bien la actividad creadora y la del jugar están entrelazadas, no necesariamente una no existe sin la otra, su existencia es por separado, pero en este punto nos corresponde abordar su coexistencia, donde su existencia se engarza.

- Capítulo 2: Abordaremos conceptos como el **juguete**, intentando construir una definición (con todo lo que conlleva pensar en definiciones o conceptualizaciones) de este objeto, además de realizar una breve contextualización de su historia en México: el juguete mexicano y cómo sus usos han devenido otros a partir de las variadas etapas históricas por las que ha pasado nuestro país.

A lo que busco llegar es a la idea de que hablar del juguete es sumamente elemental para el desarrollo de esta investigación, a razón de que el juego no es posible sin la existencia de algo que funja como juguete, es decir, algo que sea su sustento material. Como sustento podemos entender la base desde donde se apuntala el juego, una base que puede ser cualquier cosa que forme parte del mundo del niño o del niño mismo, de

la realidad que lo circunda, pues este juguete es un objeto animado o inanimado. Otro de los puntos que dan fundamento al abordaje del juguete, es que éste se ha ido transformando a lo largo de la historia de la humanidad, y no vayamos tan lejos, a lo largo de la historia de nuestro país; transformación que no está exenta de los distintos contextos socio-históricos que la sociedad mexicana ha vivido, y mucho menos queda exenta de los avances tecnológicos de los que somos parte. Dichos adelantos tecnológicos han venido modificando el jugar y el juguete, lo cual guarda toda una lógica, pues si la base se modifica por ende la actividad lúdica también.

Así, desde la lógica de los inventos tecnológicos que impactan sobre el juguete, se presenta necesario en este desarrollo teórico abordar el tema de la **mutación efectuada en el jugar del niño post-moderno**, en concreto, los juegos post-modernos y sus juguetes. En esta variable buscamos plantear que el juguete y el juego tienen una estrecha relación con el contexto socio-histórico específico de México, lo anterior, a razón de poder pensar el jugar y su sostén como reflejo del devenir social (con todo lo que ello conlleva) y como producto de éste mismo, es decir, el jugar y el juguete se ven directamente afectados por los procesos económicos, históricos y políticos del desarrollo de un colectivo, lo que a su vez impacta en el jugar en singular, en el jugar del niño y en los objetos que él utiliza en este acto.

El último punto que abordaré en este apartado es **qué es lo que el psicoanálisis dice sobre el juguete**. Lo que se intenta esbozar es que los juguetes son para usarlos, son para hacer algo con ellos a partir del cuerpo de quien se encuentra con ellos –aunque comprometer el cuerpo en el uso de estos objetos llamados juguetes haya quedado cuestionado por el momento de consumo que estamos viviendo–, diríamos que esta es la noción, no sólo de la cultura, sino también la noción que comparte el psicoanálisis: los juguetes son para manipularlos, son para **darles uso** y construir representaciones inéditas de la realidad o simplemente construir una realidad.

De tal forma que el juguete no será un objeto que preexiste, que está dado de suyo, sino que ese objeto se convertirá en juguete hasta que el niño lo convierta en juguete,

poniéndolo en uso. Mejor dicho, el juguete (para el psicoanálisis) constituye una construcción del niño, lo cual implica que su riqueza simbólica no está en su naturaleza material sino que se despliega en la transformación que puede operar quien lo manipula con el propósito de expresar sus necesidades, sentimientos y experiencias. El juguete, entonces, deberá de cumplir con ciertas connotaciones para ser tal. Por ende, es importante hacer una exploración sobre lo que el psicoanálisis postula qué es un juguete, cómo es que ese objeto, que en casi todas las ocasiones proviene de la vida cotidiana, deviene juguete, en resumen, qué es lo que implica para el psicoanálisis un juguete, cuál es la noción de juguete en el terreno psicoanalítico, esa es la intención de este apartado.

- Capítulo 3: Otro elemento significativo a trabajar es la noción de **Fort-Da** en el terreno del psicoanálisis, es decir, haremos una aproximación a uno de los juegos más primordiales de la constitución subjetiva, a saber, el Juego del Carretel (nominación que estará sostenida de la propuesta de Ricardo Rodulfo). Haremos un recorrido, fundamentalmente teórico, sobre lo que ha sido una de las propuestas de Freud más acusadas, a saber, el Fort-Da, juego que apareció nombrado por primera vez en su texto “Más allá del Principio del Placer” (1920). Revisar dicho juego, tiene su fundamento en el objetivo al que se busca arribar en esta tesis: construir ciertas aproximaciones teóricas sobre un juego en específico, el juego del escondite, o como comúnmente se le conoce en México, el juego de las escondidas, para entonces, poder hacer un estudio psicoanalítico en relación a conceptos como la ausencia, la presencia, el cuerpo, y los efectos subjetivos que tiene el hecho de que un niño comience a jugar a esconderse y a ser encontrado, así como todo lo que tuvo que haber pasado ya ese sujeto para lograr ocultarse a la mirada del otro y aparecer ante ella, además de seguir existiendo aunque la mirada del otro no le sea dirigida.

Un elemento trabajado posteriormente es el de **la ausencia como forma de relación con el otro** donde busco detenerme en el intento de establecer un vínculo entre lo que se ha venido desarrollando y la postura de Lacan con respecto al tema de la ausencia, postura que veremos reflejada en el “Seminario 4 De la relación de objeto” (1956-1957)

(entre otros seminarios). Nos interesa lo que Lacan está planteando como ausencia y sus consecuencias subjetivas en el sujeto, pues creemos que retomándolo podemos darle mayor forma a lo que acá hemos planteado como tesis fundamental: la no presencia como forma de relación con el otro.

Lo anterior nos permite hacer mención del último punto, el cual se trata del **juego del escondite** o como comúnmente lo llamamos en México: las escondidas. Es sustancial aclarar desde este momento de la escritura, que una de las intenciones de este apartado, si bien es hacer un estudio sobre el juego del Fort-Da, con ello se busca establecer una diferencia entre lo qué es propiamente dicho juego, y lo qué es el juego de las escondidas. Digamos entonces, que el Fort-Da será un punto de referencia para desplegar nuestro desarrollo teórico, más no el eje vertebral del trabajo; el Fort- Da nos proveerá de los antecedentes para ir tejiendo la red psicoanalítica desde donde miraremos el juego del escondite, pero no serán lo mismo.

En lo tocante al juego de las escondidas, coordenada que puedo plantear como final para concluir la investigación, es menester mencionar que no sería un juego originario, es decir, de los más primitivos, sino el efecto o la consecuencia de construirse un cuerpo libidinal, de poder pensar que sigo existiendo aunque el otro no me mire, aunque el otro no esté presente en su corporeidad, porque de lo que se trata, el juego del escondite, es de esconder el propio cuerpo, de esconderlo u ocultarlo de la mirada del otro, ante la expectativa de que ese otro vuelva a atravesarme con su mirada, ante la “angustia” que provoca por un momento verse desaparecido y ante la “excitación” que se produce al ser encontrado.

Para cumplir la finalidad de este apartado comentaré el caso de un niño de 8 años que atendí en la Central de Servicio a la Comunidad de la Universidad Autónoma de Querétaro.

- Y por último pero no por ello menos importante, tendremos un breve abordaje de la temática de **la transferencia y su especificidad en el psicoanálisis con niños,**

**además, y pongamos el acento aquí, de su relación con el jugar:** la transferencia pensada en su relación con el acto de jugar. Este apartado estará delimitado por la pregunta siguiente: ¿cómo pensar el juego desde el costado de la transferencia? Esto significa que la transferencia nos proporcionara puntos esenciales para dibujar una imagen sobre el juego, de tal forma que la noción de transferencia nos aportará elementos interesantes para repensar el juego en el psicoanálisis, en el sentido de que el lazo entre transferencia y juego pareciera indisoluble, pues ambos elementos comparten similitudes pero al mismo tiempo son distintos, es decir, la apuesta es pensar el juego como indisociablemente unido a la transferencia, pero al mismo tiempo no reductibles el uno al otro. Así, la transferencia se nos aparece como el motor del jugar del niño, esto es, el juego a su vez, permitiría establecer un espacio transferencial entre el analista y el paciente.

#### **Fuentes:**

Las fuentes primarias fueron los textos de autores psicoanalistas argentinos. Y como fuentes secundarias, por su traducción al castellano, las obras de Sigmund Freud, Donald Winnicott, Françoise Dolto, Johan Huizinga, Jacques Lacan, Melanie Klein.

## CAPÍTULO I

### ¿QUÉ SE ENTIENDE POR JUEGO?

#### 1.1 Su estudio desde distintos posicionamientos teóricos

Ciertamente, iniciar este capítulo ha resultado complejo ya que trazar el inicio y el final de un proceso de investigación, desde mi perspectiva, siempre resulta incierto, incierto porque las interrogantes y sus posibles respuestas abundan pero de manera caótica y poco clara. Sin embargo, comenzaré diciendo que el tema que ahora nos, y me, convoca es aquella actividad que los seres humanos han denominado juego, palabra que por el momento no va acompañada de adjetivos calificativos ni de una ubicación dentro de un campo de conocimiento determinado.

La importancia de realizar un estudio sobre el juego recae justamente en la posibilidad de ir construyendo un espacio, en donde el pensar y el deconstruir se ubiquen como ejes rectores durante este despliegue teórico, para poder plantear una nueva escritura en el psicoanálisis, pues el juego ocupa un lugar primordial dentro de los constructos teóricos psicoanalíticos, por lo que no es exclusivo del psicoanálisis de niños, así como no es exclusivo de un contexto delimitado; al hablar de *juego* implica hablar de él en lo cotidiano, en lo sociológico y en el campo del psicoanálisis.

Temporalmente, hemos de pensar en *el juego* quizás de una manera general; aunque, conforme se avance en las líneas de esta producción podremos ir localizando ciertas coordenadas que nos posibiliten ir construyendo un todo, y ese todo será *el juego* y su estatuto en el psicoanálisis, pensado a partir de la clínica con niños. Lo anterior implica la construcción de una definición de juego, aunque utilizar el término de *definición* involucra una idea de contorno, de trazo bien definido que logra anclar una palabra a un determinado sentido, dejando al descubierto el afán de establecer significados acabados y bien estructurados como sucede en el caso de las ciencias positivas, en donde las definiciones abundan y en donde la posibilidad de proveer de un sentido fijo a un fenómeno, acto o conducta, es del todo pertinente y funcional. Entonces, ¿qué nominación utilizar?, puede ser una que nos acerque al campo del psicoanálisis, en tanto coadyuve a la circulación de diversos elementos del juego, pensando en el juego como una construcción sostenida por nociones teórico-prácticas que en cualquier momento pueden hacerse derrumbar –más no destruir- y quedar en ruinas, ruinas que pueden ser utilizadas para construir algo nuevo (pero no simplemente por avidez de novedades) con la ayuda de lo antes construido, por tanto, pienso que no hay mejor concepto que el de *deconstrucción*<sup>1</sup> para describir un proceso de creación, donde lo pasado se suma al presente o el presente se suma al pasado, haciendo posible un porvenir. Digamos entonces que la noción de la palabra “definición” la sustituiremos por la de *deconstrucción*, con el propósito de incluir un sesgo de movimiento a los enfoques teóricos que aquí se mostrarán, además de resaltar la idea de una “suma” de aproximaciones y no una eliminación de ellas.

El sentido de detenernos en el punto de la *deconstrucción* vendrá retardado, ya que conforme se avance en esta investigación iremos dando cuenta que es necesario el uso de este término para poder dar entrada al por qué colocar al juego como columna vertebral de este escrito.

---

<sup>1</sup> El concepto de *deconstrucción* se retoma de la obra “El psicoanálisis de nuevo. Elementos para la *deconstrucción* del psicoanálisis tradicional” (2008) de Ricardo Rodulfo, quien a su vez, lo retoma de Derridá.

Cabe mencionar, que el juego del que se habla no va por sí sólo, pues se entrelaza con su sostén material que es el juguete, con su estrecha relación al contexto socio-cultural en el que se encuentra, y decimos que se encuentra no sólo por una ubicación espacial, sino también porque hay un encuentro entre el juego y la historia, el cual se refleja en las transformaciones del mismo, transformaciones que vale decir, están estrechamente relacionadas a la utilización que ha hecho de él el psicoanálisis.

Por todo lo anterior, iniciaré planteando la pregunta ¿qué es el juego? o ¿a qué le llamamos juego? Si hacemos uso del acervo de significados que la Real Academia Española nos proporciona, podemos encontrar que juego está definido de la siguiente manera: “proviene del latín *iocus*, el cual es acción y efecto de jugar o ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde”<sup>2</sup>. Cabe resaltar dentro de esta definición la idea de que el juego es una acción que implica movimiento, colocando al que juega en una posición activa. Además, es de suma importancia no pasar por alto que la raíz latina *iocus*, tiene la significación particular de chiste o broma, y por lo tanto, no se podría designar al juego como algo *serio* o auténtico, tal como lo menciona Johan Huizinga en su obra titulada “Homo ludens” (2008).

Según Huizinga el juego *auténtico* estaría determinado por si es atravesado, o no, por algo del orden de la broma, de lo cómico, como si existieran ciertos parámetros que permitan determinar si el juego efectuado es, o no, genuino; abriendo entonces la posibilidad de pensar en la existencia de un *juego* que sólo puede ser tal, a partir de su carácter de auténtico, un carácter que limitaría pensar en el juego como una actividad que se realiza *porque sí*, por la simple razón de jugar. Pues el mero hecho de jugar, ya es un logro, independientemente de su finalidad, o de su cualidad.

Pero ¿es lo anterior suficiente para construir un concepto de juego? Desde mi perspectiva no lo es, por el hecho de que éste constructo está inmerso en un contexto muy amplio, lo cual hace que de él se hagan distintas lecturas y aplicaciones, es decir, podemos encontrar el juego dentro de la categoría cultural, también inmerso en los

---

<sup>2</sup> Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española. México, Larousse.

distintos modos de hacer clínica, el juego a modo de terapia. Con esto quiero decir que es necesario hacer una aproximación al juego, partiendo de las distintas perspectivas teóricas existentes en el campo psicoanalítico y también desde un panorama sociológico que dé cuenta del juego en la vida cotidiana de los sujetos, del juego como pieza fundamental en la creación de la subjetividad. No obstante, entre ambas visiones (la psicoanalítica y la sociológica) encuentran un punto de convergencia en el cuestionamiento de cómo algo del orden cotidiano –el juego- pasó a ser una *técnica* aplicada en el trabajo analítico con, y de niños.

Asimismo, resulta pertinente detenernos en el tema de la técnica, del juego pensado como técnica, ya que dicha palabra ha cobrado importancia en el contexto post-moderno, gracias a que el mundo de la industria mecánica se ha arraigado en la vida de los sujetos y ha dado como resultado la incorporación de términos marcados por la ciencia, como lo es el de técnica. No obstante, aclaro, ésta pausa no es para devaluar la existencia de la noción de técnica, sino para reflexionar sobre las consecuencias de su presencia y uso en el campo del psicoanálisis, dado que no es un concepto que esté abandonado y olvidado por los propios psicoanalistas, al contrario, aún figura en las discusiones e interrogantes planteadas dentro del acervo psicoanalítico. Esto nos lo hace saber muy bien Alberto Sladogna (1993) cuando nos dice que la técnica es una utilización derivada de los nuevos conocimientos que produce la ciencia y que resulta ser un término proveniente de la objetividad científica. Además nos invita a cuestionar sobre los efectos que éste concepto tiene en nuestra práctica clínica y en lo que se ha venido proponiendo a nivel teórico, dado que cuando hablamos de técnica en psicoanálisis, más que dar una solución a las problemáticas epistémicas, nos plantea nuevas problemáticas en el orden de la práctica clínica. Esto me lleva a pensar en la relación que guarda el planteamiento de definiciones y la concepción de técnica, pues quizás el apoyarse en una técnica determinada, con un protocolo definido, sí nos haría arribar a definiciones y sentidos unívocos<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> Es menester aclarar que cuando se habla de la técnica del juego se hace referencia en gran medida a las aportaciones que realizó M. Klein sobre el tema del juego y cuya implicación centra la discusión en el uso de éste como medio de abordaje del niño, así como el contenido del juego, más allá del acto mismo del jugar.

De esta manera vamos dándole apertura a este primer tema, donde se verterán variados enfoques sobre el juego, y denótese lo de variados, porque variado o diverso no es sinónimo de contrapuesto. Dicha diversidad se fundamenta en el objetivo de construir y *deconstruir* un acercamiento a la noción de juego, extrayendo los elementos más importantes que me permitan dar cuenta de la línea que va a seguir ésta tesis, de tal forma que el *concepto*<sup>4</sup> construido –si es que se logra construir un concepto acabado- del juego resulte un complejo formado por los planteamientos de cada autor, pero no sólo de sus planteamientos, sino también, de un análisis crítico sobre lo que ellos van trazando como puntos primordiales.

Iniciemos, entonces, este primer punto posando nuestra mirada en la acepción de juego que pulula dentro de la cultura, inmerso en la vida cotidiana de los sujetos; para ello me apoyaré en el libro “Homo Ludens” (2008) escrito por Johan Huizinga<sup>5</sup>. En principio de cuentas, el juego lo ubicaremos como un fenómeno cultural y no como una función biológica, una función humana esencial para el desarrollo de la cultura. Decimos esencial más no *instintual*, dado que el jugar en el sujeto poco tendría que ver con el juego pensado como algo natural, más bien es algo esencial, pero no dado por nuestra naturaleza: “...el juego es concebido como fenómeno cultural y no, por lo menos no en primer lugar, como función biológica. En ella se emplean los recursos del pensar científico-cultural...”<sup>6</sup>.

Una aportación de interés mayúsculo es que el juego se va a definir como un logro cultural que tiene una función, y por ese motivo la actividad de jugar en el humano va a ir más allá del instinto de conservación, o de la realización de meros estereotipos. El hecho de que el juego tenga una función nos permite pensarlo como un espacio donde se verán inmersos no sólo el cuerpo biológico, sino el cuerpo pulsional mismo, entonces sí lo pensamos así, el orden de lo instintual queda rebasado porque entran en juego las pulsiones, porque ellas darán paso al verdadero significado de *meter el*

---

<sup>4</sup> Es importante señalar que la idea del *concepto*, que se presenta en ésta obra, es una idea inacabada, es decir, no está concluida, por lo que seguirá siendo objeto de discusión teórica.

<sup>5</sup> Filósofo e historiador de origen holandés que nace en 1872 y muere en 1945, sus dos grandes obras son: “El otoño en la edad media” (1919) y “Homo Ludens” (1938).

<sup>6</sup> La presente cita textual forma parte del prólogo introductorio a la obra “Homo Ludens” (2008) de Johan Huizinga.

*cuerpo*, pues no sólo se trata de un cuerpo anatómico sino también de un cuerpo contorneado por procesos psíquicos que van más allá de la cuestión orgánico-biológica. Empero, este sentido no estará dado de antemano, más bien será un sentido que cobra significación singular para el que juega, un sentido que se crea en tanto se *juega a hacer*<sup>7</sup>. Así Huizinga lo dice: “El juego, en cuanto a tal, traspasa los límites de la ocupación puramente biológica o física. Es una función llena de sentido. Todo juego significa algo”<sup>8</sup>.

Si pensamos el juego desde la noción de logro cultural, veremos que el juego del niño no se produce al margen del ámbito cultural, ya que justamente se circunscribe en él, esto es, el juego no podría ir en paralelo a la cultura, ya que él mismo forma parte de ésta, diríamos que el juego mismo es un producto cultural; esa es la idea primordial que habría que rescatar, pues será uno de los puntos de anclaje de ésta tesis, punto de anclaje donde el juego y la cultura crean un lazo sin que necesariamente uno se reduzca al otro, sin que el ámbito cultural limite al juego su posibilidad de ser y de leerse desde otros campos.

Por ende, el juego puede ser concebido como una posibilidad de hacer lazo social, en el sentido de que, por medio de él, se construyen espacios con los otros, se crean y expresan vivencias. Pienso por ejemplo, en los juegos –como el fútbol- en donde se congregan personas para participar como espectadores, que no sólo observan lo que sucede en el espacio donde se juega, sino que también se viven como jugadores, pues se apasionan o se exasperan como lo hacen los propios protagonistas del juego. Son sujetos que comparten esos afectos con los que los rodean -como en una comunidad-, y que estructuran lazos a través de un determinado juego... a través de un juego *compartido*:

---

<sup>7</sup> *Jugar a hacer*, quizás esa frase nos ejemplifique mejor el cuestionamiento sobre la existencia de un juego llamado auténtico, puesto que se trata de hacer “algo” cuando se juega, un algo que estará más allá de si es auténtico o no, por tanto, la idea es plantear que el juego es un logro del sujeto, y como logro pareciera que poco va a importar si es del orden de la verdad o del engaño, lo importante, entonces, es que el sujeto tiene la posibilidad de jugar, de llevar a efecto tal actividad.

<sup>8</sup> Huizinga, Johan Homo Ludens, Esencia y significación del juego como fenómeno cultural. Madrid, Alianza, 2008, p. 12

...El juego adorna la vida, la completa y es, en este sentido, imprescindible para la persona, como función biológica, y para la comunidad, por el sentido que encierra, por su significación, por su valor expresivo y por las conexiones espirituales y sociales que crea; en una palabra, como función cultural...<sup>9</sup>.

De la siguiente manera, Huizinga define el juego como:

...una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de –ser de otro modo- que en la vida corriente...<sup>10</sup>.

Hemos de recordar que esta definición está dada desde un punto de vista sociológico y quizás haya que tomar sólo algunas piezas de este todo, como es el caso del juego como acción y una función en sí misma con sentido.

Por lo tanto, propongo que sólo retomemos ciertos elementos de esta mirada sociológica, ya que pareciera que la cultura no basta para dar cuenta del juego, pues hay en él algo que traspasa los límites de lo colectivo, hay algo de singular en su existencia y en su función; ya no sólo subjetivante, en tanto forma parte de la cultura misma, sino subjetivante en tanto el sujeto puede hacer, con el juego, cosas desde su singularidad. El juego es constitutivo del psiquismo del sujeto, está presente en la formación de los procesos más primitivos, de los procesos de constitución subjetiva, en esa medida, la cultura encuentra su límite, para dar paso a un sujeto que no es sólo social. Y porque la cultura no basta, es que, en un primer acercamiento al tema - apoyándome en el psicoanálisis- , abordaré las concepciones que manejan varios autores, como Donald Winnicott, Sigmund Freud, o Melanie Klein, sobre el juego. Además, me permitiré hacer algunos apuntes teóricos sobre lo que han propuesto, acerca del tema; otros autores como Françoise Dolto, Arminda Aberastury y Ricardo Rodulfo. Todo ello para integrar las ideas que circulan con respecto al *juego*.

---

<sup>9</sup> Huizinga Johan. “Esencia y significación del juego como fenómeno cultural” en *Homo Ludens*. Madrid, Alianza, 2008, p. 22.

<sup>10</sup> *Ibid*, p. 45.

Indudablemente cada autor ha aportado algo distinto, pero estas diferencias establecidas no pudieron haber sido sin preceptos anteriores, es decir, cada psicoanalista ha retomado los planteamientos de uno u otros para poder construir elementos nuevos. De tal forma que podemos observar cómo Melanie Klein nos provee una innovadora posibilidad, posibilidad relacionada con la apertura del análisis de niños menores de seis años<sup>11</sup>, aunado a esto, se suma su forma de intervención, la cual se sustenta primordialmente en las interpretaciones de los juegos realizados por los niños, cabe señalar, que estos elementos rompieron con la concepción que del análisis infantil primaba en el mundo del psicoanálisis.

Melanie Klein nos da una primera aproximación de lo que representa el juego –no habría que dejar de lado la idea de la primera aproximación, pues posteriormente desarrollaré una segunda- planteándonos que éste aparece como un medio en el cual el niño expresa sus ansiedades y fantasías, para lo cual hará uso de objetos externos a él, es decir, juguetes: “...Hicimos el tratamiento en la casa del niño con sus propios juguetes. Este análisis era el comienzo de la técnica psicoanalítica del juego, porque desde el principio el niño expresó sus fantasías y ansiedades principalmente jugando...”<sup>12</sup> Partiendo de dicha cita, podemos subrayar una de las concepciones del juego: como un escenario donde se pondrán en escena las fantasías y ansiedades del niño.

Sin embargo, existe una segunda concepción del juego en Melanie Klein, segunda no porque tenga menor importancia, pero si quizás por ser la menos difundida en el mundo del psicoanálisis o posiblemente por ser la que no se ha sabido leer ni escuchar, pues pienso que para localizar ese punto en Melanie Klein nos tenemos que desprever de juicios y prejuicios, sabiendo que los prejuicios no son necesariamente

---

<sup>11</sup> Esta es la diferencia fundamental entre M. Klein y Hermine Von Hug-Hellmuth, quien está considerada como la pionera del psicoanálisis de niños, aunque cabe resaltar que su presencia en la historia del psicoanálisis está muy velada, a pesar de que Freud la designó como la figura oficial para representar el psicoanálisis infantil debido a su numerosa producción bibliográfica relacionada con este tema.

La diferencia vital entre estas dos especialistas del tema es que, para la primera, los niños de dos o tres años podían ser psicoanalizados, y para la segunda, sólo los niños mayores de siete u ocho años eran susceptibles de análisis.

<sup>12</sup> Klein Melanie, “La técnica psicoanalítica del juego: su historia y significado” en Obras Completas Volumen IV: Nuevas direcciones en psicoanálisis. Buenos Aires, Paidós, 1979, p. 22

injustificados ni erróneos, ni distorsionan la verdad; ésta aclaración tiene lugar a propósito de la dificultad que representa el mantener al margen los prejuicios, sin que ello signifique necesariamente una equivocada aproximación. Pero, retornemos al punto que nos interesa, la otra forma de concebir el juego por Melanie Klein, para lo cual es esencial volcar la mirada al caso Dick –uno de los casos más representativos de la obra y práctica clínica de dicha psicoanalista-, un caso en el que se presenta el juego ligado a la experiencia inaugural de la formación de símbolo en la constitución del Yo.

*El caso Dick* fue, para Melanie Klein, el que le permitió confirmar su teoría acerca del desarrollo del Yo, partiendo de la formación de símbolos como base de la relación del sujeto con el mundo exterior y con la realidad en general. Aunado a esto, la idea de que el desarrollo del Yo y su relación con la realidad dependerán de la capacidad que tenga el Yo (en etapa muy temprana de la constitución subjetiva) para tolerar determinadas vivencias o situaciones de angustia, colocando así, a la angustia como imprescindible al constituir una plataforma esencial para la abundante formación de símbolos y fantasías. Es por lo anterior, que este caso se torna de suma importancia, ya que en él se entretajan las aportaciones teóricas que Melanie Klein hizo, respecto a una etapa muy temprana del desarrollo del Yo, su forma de relacionarse con el mundo y la realidad que lo circunda, dado que justamente *el caso Dick* versa sobre una desusada inhibición en el desarrollo del Yo –parafraseando a Melanie Klein-.

Es, en este caso, donde Klein nos propone una conexión interesante entre el simbolismo y el juego. Dado que encontramos una insistencia acerca de la importancia que tiene la formación de símbolos, proporcional a la posibilidad que tiene el sujeto de jugar. La insistencia presente en el texto tiene que ver con pensar *el juego* como un *hacer* que pone en marcha la capacidad de simbolizar y su detención como signo de un conflicto en la constitución de símbolos. Para poder ir entendiendo más a profundidad esta propuesta, es menester decir que *el simbolismo* será entendido como aquella potencialidad que posee el sujeto de equiparar un objeto por otro, es cuando se tiene la posibilidad de representar. Por ejemplo, cuando el niño utiliza el objeto, en este caso un

lápiz, para convertirlo en un avión o cuando una escoba se vuelve un caballo al cual es posible montar. Vamos viendo como el juego no es posible sin la formación de símbolos y como los símbolos adquieren un estatuto primordial en el acto de jugar, de aquí el interés por mencionar *el caso Dick*, ya que en él se muestra una inhibición del jugar relacionada con la imposibilidad de simbolizar, debido a la excesiva angustia a la que fue sometida la instancia del Yo<sup>13</sup>.

Hablar del juego desde el campo de la simbolización, implica pensar que es el otro (en el caso de Dick, la madre) quien potencializa el juego del niño. Por ello, tiene que estar presente *otro* para que *eso* que hace el niño se coloque en el estatuto de juego –es en el caso de Dick el lazo de angustia que marca la relación con su madre, la que mermó la formación de símbolos y que en consecuencia provocó una imposibilidad de jugar en el niño, es a esto donde Klein parece apuntar sus intervenciones, a que Dick pueda establecer una relación simbólica con el mundo exterior, lo cual implica que sus relaciones objetales estén coloreadas por la fantasía-.

Con Dick podemos dar cuenta de que hay diversos elementos que intervienen en la formación de símbolos, como es el caso de la angustia, la identificación y el amor; tres nociones que nos permiten pensar la formación de símbolos no sólo desde el registro de lo simbólico, sino también, desde el registro de lo imaginario, y digo imaginario porque estamos hablando de una identificación inaugural del Yo, de la transformación producida en el sujeto cuando logra mediatizar la realidad a través de símbolos, a través de formaciones imaginarias. Para Klein, entonces, la identificación va a ser parte primordial de la constitución del Yo y en consecuencia, de la simbolización, pues en el escrito se va a plantear que la identificación es la precursora del simbolismo y a su vez, éste es el fundamento de toda sublimación y de todo talento, yo agregaría, de toda creación, como es el caso del juego.

---

<sup>13</sup> Cuando releía este apartado de Melanie Klein, me surgió la interrogante siguiente: ¿no será que el amor, o el don de amor, es uno de los elementos que permite echar a andar el mecanismo de simbolización en los sujetos? Esto a raíz de leer las descripciones sobre la relación entre la madre y Dick; una relación marcada por la angustia traducidos en cuidados excesivos y no de “verdadero” amor, como la psicoanalista lo menciona.

Es, en el despliegue de este caso, donde también se puede localizar el juego, en una primera instancia, como vía para acceder a la angustia –en este caso, se trata del acceso de Dick, pues antes la madre era la que estaba angustiada y después del encuentro con M. Klein dicha angustia se desplaza a Dick-, posteriormente concibiéndolo como un medio de ligarla, esto es, el juego como una forma de acceso a la angustia y a los sentimientos de culpa del niño desde la lógica de las representaciones simbólicas.

Por ende, la *técnica del juego* (como lo llama Melanie Klein) no se reduciría al análisis de los juegos de los niños, es decir, el juego pensado no desde la reducción de la interpretación del contenido, sino como una vía para la formación de símbolos, una actividad, un hacer símbolos; esto sería lo importante y no el contenido mismo, que en el caso de Dick fue el contenido Edípico. Por eso, desde una lectura propia, Dick no mostraba interés en los objetos y juguetes que lo rodeaban y mucho menos los usaba para desplegar juego alguno, pues en él, había una detención en la formación de símbolo y en la creación de fantasías. Así, *el caso Dick* nos da elementos para pensar en el juego no sólo como contenido –lo menciono porque generalmente se plantea que para Melanie Klein lo importante del juego es el contenido. El juego estaría definido por lo que se juega, no por la acción, es decir, el valor de lo lúdico se centraría en el despliegue que el niño haga en el juego mismo, en la trama que éste desarrolle- sino también como constitutivo del proceso simbólico y a su vez muestra fiel de él, muestra de que la constitución del Yo<sup>14</sup> y su correlación con la realidad están atravesados por un proceso de simbolización de los objetos, el cual no va desprovisto de afectos (como la angustia), de ahí que Melanie Klein hable de relaciones objetales.

Siguiendo con la idea del simbolismo y, para que quede más claro, encontramos la equivalencia que Klein plantea entre el *sueño* y el *juego*, los cuales al final de cuentas se interpretan, se descifran como jeroglíficos que va construyendo el paciente, y es justamente este carácter de jeroglífico lo que da paso al simbolismo implicado en

---

<sup>14</sup> Esto me lleva a pensar que *el jugar* podría ser una de las vías para la constitución del Yo, y ya no la canónica del estadio del espejo. Afirmación que permite descentrar la identificación inaugural del Yo; del terreno de la imagen, y lo coloca en el terreno de lo simbólico y de la constitución de la representación.

ambos elementos de la vida subjetiva. Un simbolismo para el cual se advierte que no hay universales, que un símbolo tiene múltiples significados y/o sentidos, dependiendo del sujeto del cual parte y de quién esté colocado como lector, o interlocutor:

...fui estudiando el juego del infante de un modo similar a la interpretación de los sueños de Freud, como descubrí que podía tener acceso al inconsciente del niño. Pero debemos considerar el uso de los símbolos de cada niño en conexión con sus emociones y ansiedades particulares y con la situación total que se presenta en el análisis; meras traducciones generalizadas de símbolos no tienen significado...<sup>15</sup>

Por tanto, podemos puntuar algunas nociones que se presentan sobre el juego en Melanie Klein: en primer lugar, el juego como una vía para expresar, manifestar, por medio de palabras, miradas, gestos y actividades lúdicas; las fantasías, los deseos y las experiencias acaecidas en la vida del sujeto. En segundo lugar, el juego pensado como una formación del inconsciente (a partir de su analogía con el sueño), por lo cual, el jugar será un instrumento del que dispondrán los niños para que se analicen sus fantasías inconscientes; en último lugar, el juego enclavado en la experiencia inaugural de la formación de símbolo en la constitución del Yo.

Es menester señalar la importancia que Klein tiene, no sólo como teórica del psicoanálisis y no sólo como parte de la historia de éste, sino también como una psicoanalista que hizo aportaciones cruciales para el desarrollo del psicoanálisis infantil, puesto que en sus propuestas se asientan las bases de lo que es hoy el psicoanálisis de niños, gracias a su aportes técnicos –como las notas que realizó sobre el tipo de juguetes que podría haber en la caja de juegos<sup>16</sup>, sobre el espacio físico para llevar a cabo el trabajo clínico con niños- y metodológicos –cuando nos da distintos enfoques de qué entender por juego y la importancia del simbolismo puesto en la

---

<sup>15</sup> Klein, Melanie. “La técnica psicoanalítica del juego: su historia y significado” en *Obras Completas Volumen IV: Nuevas direcciones en psicoanálisis*. Buenos Aires, Paidós, 1979, p. 36

<sup>16</sup> Cabe resaltar que, dentro de la propuesta teórica de Melanie Klein, plantea una serie de juguetes para formar parte de *La caja de juegos*, como serían las series de corte y pegado, que incluyen tijeras, pegamento y papel. También recomienda colores, plastilina, juguetes pequeños (que no sean mecánicos), figuras humanas que sólo varíen en color y tamaño, no indicando ocupación particular alguna. Asimismo, ella advierte, que los niños pueden traer sus propios juguetes, para no reducir el trabajo sólo a los objetos que el analista ha seleccionado.

acción de jugar-. Es este antecedente el que hace de Melanie Klein un referente obligado para el psicoanálisis infantil y el que hace de él una práctica.

Otro de los referentes importantes del psicoanálisis, a quien bien vale la pena mencionar, es Donald Winnicott, quien también nos brinda un acercamiento de lo que es el juego, pero es un acercamiento enmarcado por la diferenciación que hace del *juego* como sustantivo y del *jugar* como verbo. Diferencia que recae en el hecho de que el juego, puesto como sustantivo, hace referencia a un producto con contenido mientras que el *jugar* indica un hacer. Esto es, *jugar es hacer*, sin importar tanto el contenido. Así, Winnicott, le va a dar mayor peso al *jugar* como acción, al jugar que no será determinado por el contenido manifiesto y por las interpretaciones que haga el analista de él. De lo anterior, se desprende la propuesta de Winnicott sobre el gerundio *jugando*, indicando un presente que se está efectuando, y que se está haciendo: *jugar jugando*.

La diferenciación entre *juego* y *jugar*, Winnicott la hace desde un punto de vista lingüístico, partiendo de su lengua materna: el inglés. Esto es significativo retenerlo, ya que en español, *juego*, además de ser sustantivo, deviene de la conjugación en presente indicativo del verbo jugar en primera persona del singular, conllevando en una sola palabra dos estatutos, tanto el de *sustantivo* como el de *acción*. Sin embargo, existe otro elemento a resaltar sobre el vocablo *jugar* como verbo en modo infinitivo, donde no aparece el sujeto de la acción (un sujeto que hace que un sustantivo se convierta en verbo al hacerse presente) pues un verbo generalmente implica a *alguien* que realiza tal o cual acto, y si estamos hablando del juego coloreado por la acción, necesariamente tendría que haber un sujeto, un **Yo juego un juego** (siguiendo esta idea de *juego* como verbo y sustantivo).

El juego también es un espacio donde convergen dos entidades. Por un lado, el analista, y por otro, el paciente. Ambos se relacionarán a partir del *juego* y del *jugar* (nuevamente siguiendo la diferencia establecida por Winnicott, aunque posiblemente

sea pertinente tomar el juego en sus dos acepciones), pues ambos juegan en el espacio creado, tal como Winnicott lo refiere:

...la psicoterapia se da en la superposición de dos zonas de juego: la del paciente y la del terapeuta. Está relacionada con dos personas que juegan juntas. El corolario de ello es que cuando el juego no es posible, la labor del terapeuta se orienta a llevar al paciente, de un estado en que no puede jugar a uno en que le es posible hacerlo...<sup>17</sup>

Si el juego es un espacio, entonces ese espacio estará delineado por la creatividad y por la capacidad de los sujetos de crear, a partir del *jugar*. Así, el jugar se nos presenta como la aptitud de crear un espacio intermedio, pero éste espacio no estará afuera ni adentro del sujeto sino, más bien, resultará un continuo entre el adentro y el afuera:

...El jugar tiene un lugar y un tiempo. No se encuentra adentro según acepción alguna de esta palabra (y por desgracia es cierto que el vocablo “adentro” tiene muchas y muy variadas utilizaciones en el estudio analítico). Tampoco está afuera, es decir, no forma parte del mundo repudiado, el no-yo, lo que el individuo ha decidido reconocer (con gran dificultad, y aun con dolor) como verdaderamente exterior, fuera del alcance del dominio mágico. Para dominar lo que está afuera es preciso hacer cosas, no sólo pensar o desear, y hacer cosas lleva tiempo. Jugar es hacer...<sup>18</sup>

El juego es una realidad psíquica, resulta un espacio común que se establece, al mismo tiempo que se crea, entre el niño y los otros, y al mismo tiempo, el jugar será la posibilidad de crear un espacio potencial entre el niño y los otros. A esto es conveniente sumar la idea del gerundio *jugando* o *playing* (en la lengua inglesa), pues a diferencia del infinitivo *-jugar-*, el anterior se refiere a una acción que tiene continuidad en *el momento*, mientras que en el presente simple se da cuenta de una acción que se acaba o que no hace referencia a la acción que está en curso. Diríamos entonces que el gerundio nos permite pensar en la actividad del *jugar* como inacabada o como continua, resultando una experiencia subjetiva que continúa en el tiempo y que está haciendo al sujeto desde el momento en que se pone en marcha. Entonces, si se parte de la premisa **jugar jugando es hacer y haciendo**, pero, ¿hacer qué? o ¿haciendo

---

<sup>17</sup> Winnicott Woods, Donald. “El juego: exposición teórica” en *Realidad y Juego*. España, Gedisa, 1999, p.61

<sup>18</sup> *Ibid*, p. 64

qué?... quizás haciendo sus fantasías, sus deseos, sus angustias, sus vivencias, para que de este modo se produzca un movimiento subjetivo, y eso que estaba detenido se pueda poner en circulación de nuevo pero diferente, porque *crear* permite introducir algo del orden de lo inédito. Y es justamente lo inédito lo que causará un estado de sorpresa en el niño, y por lo tanto, las interpretaciones del analista no siempre serán necesarias para producir efectos subjetivos. En resumen, Winnicott nos dice lo siguiente:

...el juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo, una forma básica de la vida. También se quiere recordar que el juego de los niños lo contiene todo, aunque el psicoterapeuta trabaje con el material, con el contenido de aquel. Además hay que tener bien presente que la base de lo que hacemos es el juego del paciente, una experiencia creadora que necesita espacio y tiempo, y que para este tiene una intensa realidad...<sup>19</sup>

Quise retomar esta cita porque, en ella, está plasmada de manera tácita la idea que Winnicott tiene del juego y del *jugar jugando* –apelando a la distinción que hace este autor-, más es necesario observar que hay algo interesante para retomar, y es la propuesta de que el juego, además de ser una experiencia creadora, también se vive como una intensa realidad. Digamos que este planteamiento nos lleva a repensar el jugar como una actividad que, no por tener cierto carácter de simulación (de hacer “como si...”), deja de estar constituido por trozos de la realidad subjetiva, constitución que permite, a través del juego, se mediatice la realidad material por las vías de la simbolización, quizás reflejada en el acto de simular. Cabría mencionar que la realidad a la que hacemos referencia, no es precisamente la fáctica o efectiva, sino la realidad psíquica: el sujeto que crea un juego lo vive intensamente como real, pues algo de lo *real* irrumpe en la *realidad*.

Con lo anterior, es factible decir que la simulación no está atravesada por una idea peyorativa, aunque en lo cotidiano, se toma lo que es simulado desde el rasgo de lo no genuino, de lo que no puede ser tomado en serio, de lo que no guarda relación con la realidad exterior, pero me atrevería a afirmar que es justamente la simulación,

---

<sup>19</sup> *Ibid.* p. 75.

entendida como la capacidad de simbolizar, de que algo sea presentado por otra cosa, de hacer *como si...*, lo que permite al niño, dentro de un juego, la apropiación de sus vivencias, la mediatización de la realidad para que esta no resulte intolerable.

Las líneas precedentes, me han llevado a pensar en lo que Freud propone en su texto “El creador literario y el fantaseo” (1908), donde se refiere a la mediatización de la realidad, puesto que dicho psicoanalista compara a un niño que juega, con un poeta. Un niño que juega se comporta como un poeta, pues se vuelve un creador de un mundo propio, esto es, inserta los elementos de su mundo en un nuevo orden, un orden que resulta más agradable o placentero (quizás dicho orden sería la *simbolización*). Con esto vamos esbozando la idea del niño como sujeto activo capaz de crear elementos nuevos, acomodándolos en un orden distinto. De aquí se abre otra brecha en el camino del juego, la brecha de Freud, lo que Freud tiene por decir acerca de esta actividad.

Freud deja mostrar una reflexión en el texto “El creador literario y el fantaseo” (1908). Dicha reflexión tiene que ver con las manifestaciones del inconsciente. El acento recaerá en tres momentos: 1) donde el juego adquiere el estatuto de una formación del inconsciente, 2) el juego en relación con el sueño y la fantasía, 3) como expresión del inconsciente o producto del mismo. Mediante los tres elementos mencionados anteriormente, los contenidos de lo reprimido se pondrán en escena. El juego es producto del inconsciente, ésta será una de sus tesis capitales dentro de dicha reflexión, en la cual establecerá analogías entre fantasía, sueño y juego. Un segundo momento tendrá que ver con el jugar ligado a la actividad creadora o creativa – sustentado en la figura del niño como poeta, una figura que posibilita pensar al niño en su intento por introducir, mediante la creación, un orden distinto en los elementos de su mundo, lo cual no implica necesariamente un retorno de lo reprimido, pues se produce algo del orden de la diferencia-; y un tercer momento, en el que el juego es ligado a la compulsión de repetición, en el intento del sujeto por inscribir algo, algo que está desligado psíquicamente y que se buscará ligar o inscribir en una cadena de significaciones.

Para Freud, el juego infantil es un producto del inconsciente y una práctica muy temprana en el desarrollo del niño, una práctica que, concebida desde un punto de vista económico, no siempre implicará una ganancia de placer, pero sí un intento de inscripción. Freud, en el texto de “Más allá del principio del placer” (1920), propondrá la idea de que el juego infantil es una exteriorización de una compulsión de repetición, con el desarrollo del *Fort-Da*. Vemos entonces, con el *Fort-Da*, que éste forma parte de uno de los momentos propuestos por Freud para pensar el juego, un momento donde se intenta inscribir algo, por ejemplo, la construcción de la permanencia del objeto aunque no esté.

Cuando Freud describe el juego del *Fort-Da*, pone en relieve la noción de que cuando el niño juega, éste pasa a ser un sujeto activo, por tanto, el juego efectuará una especie de pasaje en el niño, es decir, al jugar el niño posiblemente no quede en la misma posición, o en esa misma posición quizás ya introdujo diferencias. De esta manera queda claro el logro que el niño del *Fort-Da* realiza a partir de la repetición de arrojar y traer a sí el carretel. Él logra inscribir algo, a decir, la *no presencia* de la madre.

Continuando con la línea del juego como formación del inconsciente, no sólo tenemos como ejemplo el *Fort-Da*, dado que Freud dice que el juego se puede interpretar mediante el simbolismo, como en el caso de los sueños; podemos observar que ésta idea la retoma Melanie Klein en su texto sobre el juego. En el mismo sentido, el juego tendrá un carácter inofensivo o no peligroso, aunque esto en la actual postmodernidad sea susceptible de cuestionarse, no obstante, esto será abordado en un capítulo posterior.

Regresando al escrito “El creador literario y el fantaseo” (1908), Freud nos propone:

...El jugar del niño estaba dirigido por deseos, en verdad por un solo deseo que ayuda a su educación; helo aquí: ser grande y adulto. Juega siempre a –ser

grande-, imita en el juego lo que le ha devenido familiar de la vida de los mayores...<sup>20</sup>

Esto lo expone por el hecho de que el adulto deja de jugar y comienza a fantasear, cosa que no sucede con el niño, ya que él no se avergüenza de sus juegos ni de sus fantasías. En suma, lo que nos trata de decir en esta breve cita es que el motor del jugar del niño son los deseos de ser grande, empero, pareciera se trata de un jugar relacionado con el acto de imitar, lo que provocaría una no diferenciación del juego en el orden de lo humano sobre los demás animales. Por ende, aquí habría que agregar la idea del **jugar como creación**, creación motivada por el deseo del niño, deseo que es privativo de los sujetos.

Siguiendo esta lógica, Françoise Dolto da inicio a su artículo “El niño y el juego” (2000)<sup>21</sup>, manifestando una diferencia entre el cachorro humano y las crías de otras especies mamíferas, pues ambas crías juegan –como lo hemos podido visualizar, un ejemplo pueden ser los perros -juegan con sus semejantes o consigo mismos- pero la gran diferencia, está puesta en el costado de la creatividad y en el hecho de que el juego del sujeto se ve franqueado por el orden de lo simbólico e imaginario, en suma, de la capacidad de crear e inventar del humano, a diferencia de los otros mamíferos, en donde sus juegos resultan claramente estereotipados, lo cual nos hace pensar si no tendrá qué ver esto con la idea de imitación inmersa en los juegos, imitación que de nuevo posicionaría al infante como pasivo. Así Dolto dice:

En los cachorros humanos, presenciamos inventiva y creatividad desde las primeras actividades lúdicas, nunca hay nada estereotipado. Cuando un niño está inactivo, no juega, nada de lo que le rodea atrae su mirada o lo animan gestos repetitivos continuos y sin modulación de placer ni inventividad, es posible saber incluso, debido a eso, que sufre depresión por una causa reciente, o problemas relacionales precoces en vía de organización, aunque su estado de salud física parezca completamente satisfactorio<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup> Freud, Sigmund. “El creador literario y el fantaseo” en Obras Completas Tomo IX. Buenos Aires, Amorrortu, p. 129

<sup>21</sup> Dolto, Françoise. Las etapas de la infancia: nacimiento, alimentación, juego, escuela... Barcelona, Paidós, 2000, pp. 139-149

<sup>22</sup> Se recomienda analizar detenidamente el capítulo cinco, titulado “El niño y el juego”, de la obra Las etapas de la infancia (2000), en que Françoise Dolto hace una excelente diferenciación entre el juego animal, del humano.

Para Françoise Dolto el juego es una pieza esencial del vivir del infante, para que se divierta y pueda expresar por medio *del hacer*, sus deseos, sus alegrías o sus penas. Incluso la autora hace una aseveración significativa, pues propone que privar a un niño de jugar es privarlo del placer de vivir; vemos entonces como aparece esta intersección entre el juego y la vivencia de satisfacción de la que habla Freud, como si el juego fuera adquiriendo una definición que está delineada por el placer que el sujeto mismo experimenta cuando juega. Bien lo dijo Freud, el niño ordena su mundo a través del juego para hacerlo más agradable, para abstraerse de eso que se presenta tan real y llevarlo al espacio de lo simbólico. Un espacio repleto de símbolos que se dejan ver por medio del lenguaje, un lenguaje que no necesariamente implica la palabra verbal sino los gestos, los movimientos corporales, la mímica, entre otras tantas manifestaciones.

Si seguimos con el hilo conductor acerca de la vivencia de satisfacción, encontraremos una definición fundamental del juego, dada por Dolto, en cual nos dice que el juego es un mediador del *deseo*, *deseo* que se puede transmitir a otro, solo si el juego es compartido: “Aquí está la clave del juego, de todos los juegos de todos los humanos, y no sólo los niños. Todo juego es mediador del deseo, trae consigo una satisfacción y, en los que son compartidos, permite expresar su deseo a otros.”<sup>23</sup> La cuestión de que el deseo se puede transmitir a otro, me hace pensar en lo que Winnicott planteó sobre el espacio del jugar, cuando son dos los que juegan, para decirlo de otra manera; cuando el sujeto juega hay la presencia del otro aunque puede, o no, intervenir en el momento del *jugar*. Por ejemplo, el *jugar* que se da en un trabajo psicoanalítico con niños, donde no sólo está inserto el niño que juega sino también el analista y, es ante su mirada, cuando los esbozos de lo lúdico van tomando forma y presencia; no en balde se dice que, en la clínica con niños hay que *meter el cuerpo*, pero no sólo el cuerpo del que se analiza sino también de quien analiza, de tal manera que pareciera que el analista va tomando la configuración de un espejo, y quizás de un vehículo del mensaje que, el niño, da a la Cantonade<sup>24</sup>.

---

<sup>23</sup> Dolto, Françoise. *Las etapas de la infancia: nacimiento, alimentación, juego, escuela...* Barcelona, Paidós, 2000, p. 144

<sup>24</sup> Este concepto lo retomo de la propuesta de Erik Porge, en su artículo académico “La Transferencia a la Cantonade” (1990) y es un término de teatro: designaba, en las obras italianas, un costado del teatro donde una parte

Hay que hacer énfasis sobre el hecho de que, en un espacio de juego, hay la presencia de *un otro*, *un otro* que es un semejante y que hace presencia en la fase inaugural del juego e interviene en el espacio lúdico que construye el sujeto que juega. Tal intervención, se podría pensar, no resulta necesaria en todos los momentos del juego, esto a razón -como lo vimos con Melanie Klein- del rasgo constitutivo del juego en el niño que interviene en la formación del Yo, un Yo que no puede ser en tanto no haya un *otro* que se conforma por la diferenciación del sujeto con respecto a otro, y que pondrá a circular el deseo entre un Yo y otro<sup>25</sup>.

Dolto nos muestra que los juegos humanos –sí, se refiere en plural- son formas de búsqueda del dominio de la realidad fáctica, y esto debido a una falta de dominio por parte de los sujetos; dicha búsqueda es por medio del juego porque éste no representa mayor riesgo y de alguna manera asegura cierta ganancia de placer. Lo anterior me hace detenerme un instante en lo que respecta al juego y su relación con el dominio de la realidad, dado que es oportuno abrir la interrogante ulterior: ¿el jugar es una actividad que se inaugura ante la imposibilidad de manejar la realidad o es una actividad que posibilita crear nuevas formas subjetivas de posicionarnos ante ella? Por el momento he de admitir que no tengo una respuesta concreta. Pienso que si el juego lo vemos desde el ángulo del dominio, posiblemente nos ubicaríamos en una psicología del Yo, en donde de lo que se trataría es de reforzar el Yo para que pueda dominar aquello de la realidad que lo hace padecer. Una de las más importantes de esta posición es Arminda Aberastury, quien en su libro “El niño y sus juegos” (2005), nos sugiere lo siguiente:

Al jugar el niño desplaza al exterior sus miedos, angustias y problemas internos, dominándolos mediante la acción. Repite en el juego todas las situaciones excesivas para su yo débil y esto le permite, por su dominio sobre objetos externos y a su alcance, hacer activo lo que sufrió pasivamente, cambiar un final que le fue penoso, tolerar papeles y situaciones que en la

---

de los espectadores estaban sentados sobre bancas en forma de pequeño anfiteatro. Posteriormente designó los pasillos. Hablar a la Cantonade es hablarle a un personaje que no está en escena.

<sup>25</sup> Pensé en el *caso Dick*, donde justamente no hay deseo de la presencia de la madre o la niñera, al contrario, hay indiferencia ante su ausencia o su presencia, asimismo tampoco hay afecto alguno por los objetos del mundo del niño.

vida real le serían prohibidos desde dentro y desde fuera, y también repetir a voluntad situaciones placenteras.<sup>26</sup>

Retomo esta cita para dar cuenta de la relación que vamos encontrando entre el juego y el dominio de una realidad, y cómo esta debilidad se muestra en el jugar del niño, aunque ciertamente muchas ocasiones el niño pareciera no sólo jugar para escenificar aquello que no soporta, si no también lo que soporta en demasía, lo que lo hace sostenerse de la realidad material.

Así mismo, vamos dando paso a la idea que Aberastury tiene del juego, en donde encontramos los siguientes trazos: una idea de que el jugar es un espacio donde se repiten las vivencias insatisfactorias, otra donde propone que el jugar hace que lo que se vivió pasivamente ahora se viva activamente y el jugar como promotor de cambios. En el mismo costado, la noción de que la actividad lúdica es un medio de expresión de conflictos, expresión que tendrá como resultado la reconstrucción de la historia del niño, historia ubicada en el pasado –aquí sí se asocia la historia con el pasado, aunque no necesariamente siempre remita a este espacio temporal-, además de una reconstrucción del presente. Así Aberastury propone que:

...a través de la actividad lúdica el niño manifiesta sus conflictos y de este modo podemos reconstruir su pasado, así como en el adulto lo hacemos a través de las palabras. Esta es una prueba convincente de cómo el juego es una de las formas de expresar los conflictos pasados y presentes.<sup>27</sup>

Aberastury termina este apartado con la siguiente nota:

Dice Huizinga en su libro sobre el juego que éste se halla en la base de la cultura. Yo agregaría que el juego del primer año de vida da las bases del juego y las sublimaciones de la infancia, y no sólo eso, sino que conduce al juego del amor tal como lo esbozo en las últimas páginas de mi libro<sup>28</sup>.

---

<sup>26</sup> Aberastury, Arminda. El niño y sus juegos. Buenos Aires, Paidós, 2005, p. 15

<sup>27</sup> *Ibid.* p, 17

<sup>28</sup> *Ibidem.*

Se han venido retomando distintos autores, sobre todo los que pertenecen al campo psicoanalítico, para ir esbozando una aproximación de lo que es el juego, más pertinentemente el jugar. Así que Rodolfo no podría quedar excluido de dicho desarrollo, pues él permitirá sostener todo lo que en ésta tesis se hablará sobre el juego del escondite.

Comencemos por plantear cómo, desde mi lectura, Rodolfo estará trazando el juego, un trazo que abre dos vetas a trabajar –que sólo serán diferenciadas para efectos didácticos, pues no son opuestas en tanto conforman una continuidad-, dos líneas que me atrevo a decir son algunos de los puntos nodales de esta tesis, subráyese la palabra “algunos” pues se advierte que no son los únicos.

Así, el jugar o la noción del jugar estará constituida por dos coordenadas: por un lado, la que tiene que ver con pensar el jugar como una actividad donde el niño construye su cuerpo, dirá Rodolfo, donde el niño es el albañil de su propio cuerpo, un cuerpo libidinal que primero habrá de formarse como una superficie<sup>29</sup> continúa, digamos con una continuidad, para ulteriormente poder escandirse, diferenciarse y agujerearse; por ello, se irá planteando el jugar como una actividad hecha de dos momentos principalmente, el de agujerear y hacer superficie. Entonces, el jugar se podrá pensar como la vía regia que tiene un niño para edificar su cuerpo, para poder operar sobre él y hacerlo propio, tan propio que pueda distinguirse del cuerpo del otro (podemos dar cuenta de esto, en la oposición Yo / no Yo).

En segundo lugar, nos encontraremos con la idea de que el jugar da cuenta de las leyes fundamentales del psiquismo, ya que en él se ponen a funcionar nociones como creatividad, deseo, pulsión, repetición, entre otras, es decir, en el *jugar* se escenifican los fenómenos psíquicos que intervienen en la subjetivación del niño, dando lugar a pensar que la actividad del jugar es un medio, por excelencia, de la subjetivación. Rodolfo estará ubicando, constantemente, el juego como un trabajo de construcción de

---

<sup>29</sup> Recuérdese lo que Freud plantea en el texto del “Yo y el Ello” (1923) donde nos dice que el Yo es, sobre todo, una esencia superficie. Se podría pensar, entonces, que el Yo es una esencia cuerpo. Esto nos ayuda a repensar el planteamiento, con respecto a la identificación inaugural del Yo, donde el juego y la simbolización tienen un lugar primordial.

cuestiones psíquicas, donde para ello, seguirá con marcada cercanía los trabajos de Winnicott, sobre todo donde hace referencia al fenómeno transicional.

El *jugar* además, será para dicho autor un modo por el cual se escriben los procesos conscientes / inconscientes, una escritura que es irreductible a la palabra, sobre todo a la que proviene de la oralidad, aunque se apele constantemente a ella cuando se piensa y se aborda el juego como un lenguaje. Esto a razón de que el estudio que hace del *jugar*, es en momentos muy tempranos de la constitución subjetiva del niño, en momentos, diremos, donde la palabra no aparece; por eso Rodulfo nos estará insistiendo en la idea de que el *jugar* es una función muy temprana del desarrollo, de la cual no se va a dar cuenta a partir del *Fort-Da* sino mucho antes, pues el juego del carretel implica ya una formación de continuidad en el sujeto y la posibilidad de simbolizar la *no presencia*, y para simbolizarla habrá que poder diferenciar –*presencia / no presencia*–.

La actividad del jugar permitirá que el niño, quien en un principio es un ser biológico, devenga un ser del juego (y con esto un ser pulsional), esto es, que quede inscrito en una red simbólica e imaginaria que le permita articular todo lo que lo circunda, que esa realidad que resulta tan real pueda ser atravesada por el símbolo, pueda ser representada de otra manera<sup>30</sup>. Por tanto, diremos que el *jugar* le posibilitará al sujeto irse subjetivando, quizás humanizándose, pero no ya por una mera conducta instintual, sino por una labor de construcción que se motiva, a partir de la dependencia del otro<sup>31</sup>, y al mismo tiempo, de la separación de éste<sup>32</sup>. Lo que me parece que llega a condensar las dos vetas abiertas por Rodulfo: el *jugar* es una actividad –vemos que sigue la idea

---

<sup>30</sup> Esta idea no queda del todo acabada, por lo tanto, necesita ser más trabajada.

<sup>31</sup> Me parecería esencial mencionar que Rodulfo, en su libro “El Niño y el Significante” (1989) no por el hecho de que el niño sea totalmente dependiente de otro, quiere decir que en esa relación de dependencia, él se ubique en un papel de pasividad, de tal forma que dependencia no será sinónimo de pasividad.

<sup>32</sup> Pienso en el ejemplo que R. Rodulfo retoma de Winnicott sobre el destete, en donde afirma que, a pesar de las creencias comunes, sobre la *supuesta* pasividad del niño en el acto de destetar, en general no es así, dado que el niño hace también lo suyo por promover dicho acto:

“...es el niño quien se desteta... [por lo tanto]...espontáneamente va haciendo a un costado la fusión de modo imperceptible...” (Rodulfo, 1989:157)

de Winnicott de distinguir el verbo del sustantivo- que conduciría a una unificación corporal, a un **irse curando por sí solo** y en donde se pondrá de relieve la combinación entre estabilidad y sorpresa o mejor dicho, espontaneidad (retomando conceptos de Winnicott). En concreto, el juego es *un hacer* que está hecho de la creatividad que produce la *espontaneidad*,<sup>33</sup> y la estabilidad que resulta del jugar o la estabilidad que durante un momento encontramos en los juegos –quizás sobre todo en los que son reglados-.

Otro elemento que se pone a circular con las aportaciones de Rodolfo, es el lugar esencial del cuerpo en las funciones del *jugar*, –hay que remarcar la pluralidad del término función, pues con ello vemos que el jugar no arriba siempre al mismo lugar, es más, no parte siempre del mismo posicionamiento subjetivo, siendo que las funciones del jugar dependerán de la formación clínica desde donde se esté jugando. Para entender mejor esto, Rodolfo nos propone pensar en el caso de algunos niños psicóticos, donde la función del *jugar* es curar una herida (quizás una herida narcisista) **como si el jugar siempre apuntara al cuerpo, a hacerlo, y no sólo para asumirlo, sino también para utilizarlo después como juguete, o como sostén material del juego mismo**<sup>34</sup>.

Ahora bien, tal vez toma otro sentido la afirmación de que, en el trabajo clínico con niños, hay que meter el cuerpo<sup>35</sup>, puesto que sin cuerpo no hay juego. Sin embargo, sin la entidad corporal no se producirá el *jugar* y, sin su unificación, se estará imposibilitado a poner en marcha dicha acción, y entonces, se suscitará una detención; por esta

---

<sup>33</sup> En el sentido de que ese algo espontáneo no pasa por el terreno del aprendizaje ni de los instintos, más bien, apuntaría a ser una producción psíquica ligada a la función creadora –de la creatividad-.

<sup>34</sup> Un ejemplo puede ser el de embadurnarse de papilla. El niño está jugando con su cuerpo, utilizando un objeto externo –aunque aún no esté construido el par interno / externo-, y al mismo tiempo, embadurnándose es que da cuenta de que tiene un cuerpo lleno de bordes, finito y quizás incompleto.

<sup>35</sup> Hay que tomar noticia de que el cuerpo del que habla Rodolfo va más allá del esquema corporal, dado su irreductibilidad al esquema anatómico. Recordemos, entonces, que el esquema corporal va íntimamente ligado a la imagen corporal –retomando a Dolto-. Rodolfo, pareciera estar más de acuerdo con la idea de ~~en el estado de~~ pensar el cuerpo como una construcción que se da a partir del jugar, como si el jugar le diera el estatuto de cuerpo en el psiquismo (como si el jugar fundara la representación de cuerpo en el aparato psíquico), pues también se hablará de poder destruir el cuerpo, pero no por ser mutilado en lo real, sino por ser blanco de montos de angustia insoportables para el sujeto, como ejemplo, los niños autistas, los cuales muestran una detención bastante seria en el jugar. Agregado a este fundamento podemos añadir la idea que Rodolfo viene proponiendo de niño, un niño que no es sólo una entidad psicofísica, sino también un sujeto hecho de una prehistoria en la cual él aún no existía.

razón el autor nos viene planteando que no hay mejor manera de conocer el estado de un niño que mirando su *jugar*, su hacer con su cuerpo o su no hacer.

Todo lo anterior no apunta a otra cosa, más que a pensar que el *jugar* es una práctica significativa –parafraseando a Rodulfo–, pero ¿qué implicaciones tiene esta aseveración en la noción del *jugar*? En principio, detengámonos en el entrecruce que hay de dos conceptos, uno es el *significante*<sup>36</sup> y el otro es el *jugar*. Esto nos lleva a preguntarnos sobre su conjunta relación, ¿acaso es el cuerpo? o ¿el jugar mismo tomado como un

---

<sup>36</sup> Es importante diferenciar el significante lingüístico y el significante psicoanalítico. Para el campo lingüístico el significante es la representación que del concepto nos hacemos, es decir, el significante será una imagen acústica, una representación natural de la palabra –esto retomado de Ferdinand de Saussure–. Además, el significante forma parte del signo lingüístico, el cual es una entidad psíquica de dos caras: el concepto por encima de la imagen acústica, delimitados por una circunferencia –posteriormente Saussure pondrá en el lugar del concepto el significado, y en el lugar de imagen acústica el significante–. Debemos mencionar que el signo lingüístico posee dos caracteres primordiales: el lazo que une el significante al significado es arbitrario y el carácter lineal del significante. La lingüística aborda la noción de significante desde la lengua, desde la cualidad de lo verbal y desde las convenciones sociales que son adoptadas por los sujetos para permitirles el ejercicio de la facultad del lenguaje.

En el caso del psicoanálisis, encontramos con Lacan en específico, una diferencia que él introduce al invertir la fórmula de Saussure, en la cual significado se encuentra arriba del significante y rodeados por una circunferencia; Lacan invierte la fórmula, colocando el significante por encima del significado y borrando la circunferencia, dando cuenta de que la relación entre significante y significado está totalmente abierta, es decir, no está delimitada ni acabada, además de que la relación entre significante y significado será infinita, a saber, un significante estará ligado a múltiples significados, conformando una cadena significativa que resulta infinita en sus posibilidades.

Otra contribución importante, para pensar el significante en psicoanálisis, es la que hace Ricardo Rodulfo, pues él plantea que el significante no se reduce a lo verbal o pre-verbal, pues también los significantes son actos, por tanto, son irreductibles a la palabra a secas, ya que sería pertinente hablar de la palabra *con* el cuerpo. Por ejemplo, el analista más allá de interpretar haciendo uso del orden de lo verbal, tendría que darle lugar al cuerpo, a la palabra con el cuerpo, mirar eso que se hace o deshace con él: Rodulfo cuenta el caso de un niño, en su libro titulado “Dibujos Fuera del Papel” (2008), que se enrolla sin cesar en las cortinas del consultorio, y que ante eso, más allá de una interpretación como intervención, Rodulfo comienza a hacer lo mismo con su cuerpo, a enrollarlo, a entubarlo, esa es su intervención, esa es su palabra *con* el cuerpo. Con esto me parece se ancla más el jugar jugando como un significante que está hecho de acto, no de palabra por sí sola, sino de palabras con el cuerpo.

Podemos notar como se ha hecho un viraje en la noción de significante, sobre todo si pensamos en que la letra no sólo es asimilable a la palabra, dado que habría que leer como letra los funcionamientos de lo corporal. Así mismo, debemos estar advertidos que las reglas del lenguaje en lingüística no son las del inconsciente (de allí que Lacan haya dicho que “el inconsciente está estructurado como un lenguaje”, sustráyese la palabra “como”, pues eso indica que no es un lenguaje, sino que quizás comparte su estructura más no sus normas). Y esta advertencia apunta a no caer en un psicolinguocentrismo, sobre todo en las maneras de hacer intervención de los analistas, ya que muchas veces en ellas el orden de lo verbal o lo pre-verbal se escapa y otra tantas, resulta irrelevante.

El cuerpo, mejor dicho, las palabras con el cuerpo siempre han sido fundamentales para el psicoanálisis, si no, pensemos en el uso del diván –como lo propone Rodulfo–, porque más allá de ser una modalidad que haga que esquivemos la mirada del otro, quizás es una herramienta de la clínica que nos posibilita observar el cuerpo del paciente, para tener noticia de la armonía o contradicción entre lo que en él se dibuja y lo que suena en lo dicho, entonces, hay una gran importancia al cuerpo y al construir palabras significantes con él.

significante, con sus propiedades y sus consecuencias? Quizás son igualmente válidas ambas preguntas, sin embargo, pareciera que la primera se circunscribe a la segunda, esto es, el jugar como una actividad significativa –aunque quizás esto sea ya una tautología, siendo que el significante no se reduce al terreno de las palabras, porque implica actos- en tanto se pone en circulación, traspasando los límites de lo cultural, social y grupal; en suma, el jugar estará delineado por la repetición en tanto diferencia, con lo cual se permite pensar que cuando un sujeto lleva a cabo la actividad del *jugar*, como significativo, esta introduce algo del orden de lo nuevo. Aunado a lo anterior, es menester mencionar que un significante no estará abrochado a sentidos unívocos, lo cual sucede de manera semejante con el acto de *jugar*, con el juego, puesto que éste no implicará sentidos determinados y cerrados, digamos que el *jugar* conlleva significaciones diversas, y justo por eso es que le da la posibilidad al sujeto de resignificar.

En resumen, cuando hablemos del jugar como actividad, muy probablemente tendremos que considerar que dicha actividad no va sola, sino que estará engarzada a la actividad significativa, produciendo efectos significantes tanto simbólicos como imaginarios. *Jugar* tomará el estatuto de un significante que se apuntalará para construir un cuerpo, para construir o constituir una subjetividad, así lo menciona Rodolfo: "...a partir del jugar, el chico se obsequia un cuerpo a sí mismo, apuntalado en el medio..."<sup>37</sup>

Otro punto importante a ser retomado<sup>38</sup>, es el tema de la simbolización, puesto que diferentes autores parecen coincidir, no sólo en el tema de la creatividad, sino también en el de la formación de símbolos. Incluso Rodolfo dirá que no hay ninguna actividad en el desarrollo de la simbolización del niño que no pase por el *jugar*, dando cuenta de

---

<sup>37</sup> Rodolfo, Ricardo. El niño y el Significante: Un estudio sobre las funciones del jugar en la constitución temprana. Buenos Aires, Paidós, 1989, p. 122.

<sup>38</sup> Y digo ser re-tomado porque en el apartado de M. Klein, realicé un desarrollo sobre la simbolización y su importancia en la identificación inaugural del Yo. Empero, Rodolfo parece seguir una línea similar a Klein.

la intrincación indisociable que hay entre el símbolo y el juego. De tal manera, el *jugar* será fundamental para la conformación de símbolos<sup>39</sup> en el niño.

Si concebimos el *jugar* como un significante no atado a un sentido, o como un medio de subjetivación y de creación, es pertinente asumir que esto nos llevaría a una posición metodológica específica, enfocada a no pensar en las interpretaciones *del jugar* desde el lado del analista, quien recae en el error de llenar al paciente con palabras que no le son propias, y de proveerle sentidos que no ha construido él mismo; se puede decir que esto alejaría al proceso analítico de ese espacio transicional y transferencial en donde se apuntala. Retomando a Winnicott, bajo la postura de Rodolfo en donde no se reconoce quién ha sido el autor de esa significación o resignificación, pues digamos que ambos (paciente y analista) han sido constructores de sentidos, para ponerlo más claro, no importa de dónde provenga el sentido, la interpretación, etc., lo que es verdaderamente importante es que se logre construir una significación a través de la práctica del *jugar*.

Por último, hay que poner énfasis en la actividad del *jugar*, donde un sujeto juega, como una escritura, escritura que dará como resultado un cuerpo, un cuerpo propio hecho de materiales tomados del otro, hecho de huellas y de símbolos que le darán a esa escritura llamada juego, su lugar en la subjetividad.

**El juego es un espacio donde se crea, donde el jugar se iguala al hacer**, donde el amor de transferencia hace su aparición permitiendo el propio juego, mejor dicho, siendo la superficie de éste. El juego será también diferente al jugar pero no sin excluirse uno del otro, pues el juego lleva consigo el *jugar*, y el *jugar* trae consigo el

---

<sup>39</sup> Una aproximación a cómo pensar el símbolo y el tema de la simbolización nos la da Marie-Claude Thomas en su libro “Lacan lector de Melanie Klein” (2008), en donde asevera que:

“...El juego libre, es decir, el mecanismo alternativo de expulsión y de introyección, de proyección y de absorción, hace surgir la ecuación simbólica entre los objetos que el niño manipula. Un objeto por otro es el preludio de una palabra por otra. Allí se elabora, entre simbólico y real, la simbolización, es decir, la metáfora llamada paterna, por la vía en ciernes de las construcciones, de las realizaciones imaginarias...” (Thomas, 2008:33)

juego. El juego además, es un escenario donde se están haciendo<sup>40</sup> a manera de representación distintas historias, historias hechas de deseos, fantasías y vivencias de satisfacción o de insatisfacción, en ese escenario el niño se vuelve todo un poeta y un creador literario, el niño aparece como un sujeto activo, capaz de construir o reconstruir nuevas tramas, nuevas posiciones subjetivas.

El juego es, entonces, un lugar en donde se dan cita la creatividad, el lazo de amor con el otro, la posibilidad de expresar, el cuerpo biológico y subjetivo, el símbolo y su simbolización, el objeto que causa el deseo, el que ama y es amado.

## 1.2 La creatividad como sostén del juego

En el despliegue que se ha venido construyendo sobre los distintos autores que abordan la noción de juego, nos encontramos que no sólo es el tema del juego el que comparten, sino también, el concepto de *creatividad*, pues en dichos teóricos es posible ubicar cómo el juego no va sin la creatividad, por lo tanto, hablar del *jugar* implica hablar de ésta, la cual será vista desde el terreno del psicoanálisis y no necesariamente desde el de las Bellas Artes. Es menester mencionar que, si bien la actividad creadora y la del jugar están entrelazadas, no necesariamente una puede no existir sin la otra. Su existencia es por separado, pero en este punto, nos corresponde abordar su coexistencia, en donde su existencia se engarza. He de advertir que el desarrollo de esta noción será a partir de Winnicott, por medio de la obra “Realidad y Juego” (1999), aunque retomaré algunas cuestiones que Freud propuso en su texto “El creador literario y el fantaseo” (1908).

Winnicott da apertura al tema de la creatividad con la siguiente afirmación: “...un rasgo importante del juego, a saber que en él, y quizá sólo en él, el niño o el adulto están en libertad de ser creadores...”<sup>41</sup>, más adelante continúa diciendo: “...El motivo de que el

---

<sup>40</sup> Véase nuevamente la definición lingüística del gerundio *jugando* que Winnicott maneja en sus textos teóricos.

<sup>41</sup>Winnicott Woods, Donald. *Realidad y Juego*. España, Gedisa, 1999, p. 79

juego sea tan esencial consiste en que en él, el paciente se muestra creador...”<sup>42</sup>. Ambas referencias hacen hincapié en que el juego es uno de los medios en los cuales el sujeto puede poner en marcha la actividad de crear, pero tómesese en cuenta que Winnicott está hablando desde el espacio analítico, puesto que al sujeto le da el lugar de paciente, es decir, la creatividad pensada y vista desde el encuentro analítico y desde su puesta en escena en el *jugar*.

Es entonces pertinente detenernos en reflexionar sobre cómo pensamos la creatividad. Si buscamos en un diccionario de la lengua española nos encontraremos con que la creatividad es una facultad en general de crear, remárguese el general, ya que no se habla de que sea una actividad siempre tendiente a producir una obra de arte o lo que en las Bellas Artes sería considerado como tal –esto lo menciono a razón de la separación que hace Winnicott de la idea de la creatividad y de las obras de arte-. La creatividad pareciera estar en el devenir cotidiano de los sujetos, dentro de su vida cotidiana, y no sólo en el proceso de crear una pintura, un poema, un cuento, una novela, etc. De tal forma que la simple definición del vocablo nos permite ir introduciendo la idea de Winnicott acerca de la creatividad, pues justo lo que él plantea es la posibilidad de pensarla como característica de la vida y del vivir en su totalidad.

Empero, esta característica de lo cotidiano que forma parte de la creatividad no quiere decir que lo debemos llevar al terreno de lo común, mejor dicho, a que por cotidiano no tenga efectos significativos en el sujeto, dado que éste se subjetiva como tal en el vivir creador, esto es, la muestra de la creatividad permite inaugurar un sujeto allí donde antes era un individuo. Por ello, podemos pensar que esta posibilidad creadora sólo es propia de los humanos, humanos que en su jugar dan cuenta de su potencial creador. Recordemos a Dolto cuando nos habla de las diferencias de los juegos de los demás animales con respecto a los de los humanos, y veremos que esta radica en que en los animales los juegos son estereotipados e instintivos, y en los seres humanos hay la posibilidad de introducir algo nuevo a partir de la creatividad misma.

---

<sup>42</sup>*Ibid.*, p. 80

Lo anterior nos da pie a pensar la creatividad como una función que da cuenta del **ser del sujeto**, como un estado, como una forma de ser o estar en el mundo, puesta en relación con el sí mismo, con un desarrollo del sí mismo<sup>43</sup> que haga posible poner en funcionamiento la creatividad, una creatividad que no se reduce a re-crear los objetos del mundo que nos circunda, sino a crear un espacio donde los objetos estén con nosotros de una manera inédita –donde será necesario distanciarse del objeto como tal para poder poner en circulación la función creadora-. Digamos que el estado de crear es un estado de ser, es un estado donde el ser del sujeto sube a escena, pero que no implicará necesariamente que el ser se quede de una vez y para siempre, sino que su mostración será sólo momentánea: la emergencia del ser es un surgir fugaz.

La búsqueda de la persona (así lo llama Winnicott) siempre está vinculada a la actividad creadora, de manera que Winnicott propondrá pensar que para que el vivir del sujeto sea un vivir creador, un estar creador; el sujeto se tendrá que colocar en la posición del *yo soy*, siendo desde este lugar que todo devendrá creador. Por ende, resulta verosímil pensar que quizás la actividad creadora es una función yoica, una función producida por la alteridad, por la asunción de un sí mismo diferente a un otro, no obstante, tomando en cuenta que el Yo se ha producido por un cúmulo de identificaciones de ciertos rasgos del otro, rasgos o trozos del objeto que han dejado marcas, permitiéndonos crear a partir de esas huellas o inscripciones.

Todo lo precedente reafirma la idea de que lo creativo no es sólo lo que producen los grandes artistas ni las grandes obras de arte; afirmación que es válida en tanto pensemos que la creatividad es una especie de coloración de la vida de los sujetos en relación a su realidad interior y exterior –si es que se nos permitiera pensarlo así, puesto que entre realidad interna y externa, muchas veces pareciera no haber límites bien delineados, convirtiéndose en un continuo-, Winnicott lo plasma, diría yo, de una

---

<sup>43</sup> Haciendo uso de los términos que Winnicott nos propone en su texto “Realidad y Juego” (1999).

manera contundente: "...Lo que hace que el individuo sienta que la vida vale la pena de vivirse es, más que ninguna otra cosa, la percepción creadora..."<sup>44</sup>.

Por lo tanto, el impulso creador –otra de las modalidades para llamar a la creatividad, según Winnicott- es algo que se debiera concebir como una cosa en sí misma, estando presente, tanto en las construcciones que hace un arquitecto o las pinturas de un pintor, como en los niños cuando se embadurnan de papilla o embadurnan de heces las paredes. Además el impulso creador dará cuenta de las inhibiciones del sujeto, de la posibilidad de hacer de un sujeto o de su imposibilidad, lo cual está en relación con los niños que no juegan y los que juegan, en tanto, la creatividad delata detenciones u obturaciones dadas en el acontecer del sujeto.

Ahora propongo pensar la creatividad ligada a *el jugar-jugando* dentro de la especificidad del espacio analítico, pues ciertamente la creatividad es parte de la vida del sujeto, a nosotros nos interesa también, la cuestión de su presencia en el encuentro analítico con niños y en el jugar que estos despliegan. Winnicott nos hace una invitación a dejar que los impulsos creadores se desplieguen en sesión: para "...ofrecer oportunidades para la experiencia informe y para los impulsos creadores, motores y sensoriales, que constituyen la materia del juego..."<sup>45</sup> y, en un mismo sentido, nos lo dice Freud: "...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."<sup>46</sup> Vamos dando cuenta del engarce de la actividad del *jugar* con la actividad del crear, incluso del *jugar* constituido por la creatividad.

A lo largo de este capítulo hemos apuntado a construir una noción de jugar ayudándonos de los diferentes autores, sin embargo, esta noción no estaría más o menos completa si dejáramos de lado la función creadora, ya no de la palabra, sino también del juego como palabra, como escritura, una escritura que a través de la

---

<sup>44</sup> Winnicott Woods, Donald. *Realidad y Juego*. España, Gedisa, 1999, p. 93

<sup>45</sup> *Ibid*, p. 91

<sup>46</sup> Freud, Sigmund. *El creador literario y el fantaseo* en *Obras Completas (Tomo IX)*. Buenos Aires, Amorrortu, 2003, p. 127

creatividad permitirá introducir la diferencia, es decir, algo del orden de lo inédito. Es pertinente decir, a partir de eso, que cuando el niño juega se constituye como un sujeto, como un ser, sobre todo cuando pone en marcha la creatividad, o cuando ese jugar-jugando está coloreado por el impulso creador, por ese impulso que más allá de ser efímero se ha vuelto un estado, un estar del niño.

Así, el jugar no puede ir sin esa posibilidad de crear del sujeto, mejor dicho, el jugar en el encuentro analítico no puede ir sin ese generar un espacio donde el sujeto pueda crear algo, esto es, un espacio atravesado por la creatividad, donde le sea posible realizar o hacer algo desde el ámbito de la creación, partiendo de su subjetividad y su manera tan singular de mirar el mundo. Esto nos lleva a cuestionarnos si el impulso creador no es parte fundamental del psiquismo del sujeto, ya no en lo relacionado con la cognición, sino en su relación con la posibilidad de escribir sus vivencias en un orden distinto, que no es ya el de la compulsión a la repetición.

Termino este breve apartado con la siguiente cita:

    Mi descripción equivale a un ruego a todos los terapeutas de que permitan que el paciente exhiba su capacidad de jugar, es decir, de mostrarse creador, en el trabajo analítico. Esa creatividad puede ser robada con suma facilidad por el terapeuta que sabe demasiado. Por supuesto, en realidad no importa cuánto sabe éste, siempre que pueda ocultar sus conocimientos o abstenerse de divulgarlos.<sup>47</sup>

---

<sup>47</sup> Winnicott Woods, Donald. Realidad y Juego. España, Gedisa, 1999, p.83

## CAPITULO 2

### EL JUGUETE

#### **2.1 Su definición y una breve contextualización en México.**

Hablar del juguete es sumamente elemental para el desarrollo de esta investigación, a razón de que *el juego* no es posible sin la existencia de algo que funja como *juguete*, es decir, algo que sea su sustento material. Como sustento podemos entender la base desde donde se apuntala el juego, una base que puede ser cualquier cosa que forme parte del mundo del niño o del niño mismo, de la realidad que lo circunda, pues este juguete es un objeto animado o inanimado. Otro de los puntos que dan fundamento al abordaje del juguete, es que éste se ha ido transformando a lo largo de la historia de la humanidad, y no vayamos tan lejos, a lo largo de la historia de nuestro país;

transformación que no está exenta de los distintos contextos socio-históricos que la sociedad mexicana ha vivido, y mucho menos queda exenta de los avances tecnológicos de los que somos parte. Dichos adelantos tecnológicos han venido modificando el jugar y el juguete, lo cual guarda toda una lógica, pues si la base se modifica por ende la actividad lúdica también. En consecuencia, podemos ver la importancia total que tiene hablar del juguete y su significado, además de contextualizarlo en el devenir de nuestro país<sup>48</sup>.

El significado de juguete es un tanto variado, aunque hay algo que se comparte en todas las perspectivas: el juguete como objeto y como una construcción del niño, el cual le da la propiedad de ser juguete; por eso si lo buscamos en cualquier diccionario, es posible encontrarnos con la definición más común: un objeto para jugar y entretener, generalmente destinado a niños, niñas, adultos o ambos. Los juguetes pueden ser utilizados individualmente o en combinación con otros. Los juguetes para niños y niñas suelen diferir en temática, teniendo por lo general un reflejo en la vida adulta de su propia cultura. Así, por ejemplo, muchos juguetes para niñas representan tareas adultas típicamente femeninas, tales como la crianza (muñecas); mientras que muchos juguetes para niños incluyen típicamente elementos bélicos o de acción: armas, automóviles, caballos. Con lo anterior, podemos dar cuenta de que la creación de juguetes no va desligada del trazo cultural, tan es así, que en nuestro contexto encontramos ciertas asociaciones a juguetes determinados con el sexo o el género del sujeto, así los luchadores son para los varones y los nenucos para las mujeres; digamos, entonces, que los juguetes también estarán cargados de un determinismo simbólico, con la excepción de un espacio analítico con niños, en donde muchas veces *el jugar* hace que se dejen a un lado las funciones determinadas del juguete.

---

<sup>48</sup>Un devenir que toma sus singularidades a partir del advenimiento del capitalismo y de un contexto en el que el niño pasa a ser objeto de conocimiento especializado y con él, los objetos y juguetes que se le ofrecen o que le rodean. Asimismo dirá Esteban Levin, en su libro titulado “¿Hacia una infancia virtual?: La imagen corporal sin cuerpo” (2006), sobre la tendencia actual que promueve el reinado del material plástico y de los procesos de industrialización, convirtiendo a los juguetes en el resultado de minuciosos test y de conocimientos “científicamente comprobados” para desarrollar, tal o cual actividad (motriz, cognitiva y corporal).

Además, los juguetes también son susceptibles de clasificación, pues se ordenan dependiendo de la edad, del lugar donde se juegan: juegos de mesa, videojuegos, etc., del tipo, si son educativos, bélicos u otros y hasta de la capacidad que más desarrollen. La clasificación resulta evidente en la publicidad que se hace de ellos, publicidad donde se da a notar el mercado al cual están dirigidos y por las razones o eslóganes que se crean para que las personas los compren. Actualmente hay infinidad de juguetes como hay infinidad de empresas que se dedican a producirlos, esto quiere decir que el juguete tiene un lugar importante en la cultura, en el proceso infantil y en los mismos padres que son los compradores a demanda de los hijos.

Lo anterior es una definición basada en un diccionario de la lengua española, empero, hay autores dentro del ámbito psicoanalítico que también han dado significación al juguete. Es así como Freud en el texto “El creador literario y el fantaseo” (1908 [1907]) va a aseverar que la gran diferencia entre fantasía y juego, es que, en la primera, no interviene un objeto externo, y en el segundo, si hay un sostén material, con esto quiero arribar a la idea de que **el juego necesita soportes materiales**, soportes que no se mueven a partir del pensamiento pues para ello se exige el compromiso del cuerpo y de la musculatura: “...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...”<sup>49</sup>.

Existe otro planteamiento que comparten Winnicott y Klein: la función del juguete u objeto externo al niño en el tratamiento terapéutico. Aunque comparten esta reflexión me parece que cada uno da cuenta de la importancia desde vértices distintos, ya que por ejemplo Klein, nos dice que dentro del análisis infantil, el juego es equivalente a la asociación libre, y por ende el juguete se equipararía a la palabra, como dentro del análisis de adultos, en donde el vehículo de la asociación libre es la palabra.

---

<sup>49</sup> Freud, Sigmund. *El creador literario y el fantaseo* en *Obras Completas (Tomo IX)*. Buenos Aires, Amorrortu, 2003, pp. 127-128.

Melanie Klein fue una de las primeras psicoanalistas en darse cuenta del papel que tienen los juguetes en el juego, ya que demostró que el juguete es un sostén material para el juego. Partiendo de esto, Klein menciona en su texto que los juguetes pueden ser dados por el analista o bien, ser los del niño; incluso plantea que los juguetes pueden ser guardados en cajas para que cada niño tenga su propia caja y así sus juguetes no se confundan con los de los demás, esto es a lo que se llama actualmente “caja de juegos”, la cual se le pide al niño cuando recién llega a un espacio analítico. Esta caja puede ser decorada a su gusto, del tamaño que él prefiera y con los juguetes que le gusten, pero también puede contener elementos de corte y pegado: tijeras, papel, pegamento; así como plastilina, colores y acuarelas. Estas series de juguetes se basan en las sugeridas por Melanie Klein, ya que ella hizo todo un listado sobre los juguetes más adecuados para llevar a cabo el análisis de niños, así lo menciona:

He descrito cómo el uso de los juguetes que guardé especialmente para el paciente-niño en la caja en que por primera vez los presenté, probó ser esencial para su análisis. Esta experiencia, al igual que otras, me ayudó a decidir qué juguetes son más adecuados para la técnica psicoanalítica del juego. Consideré esencial tener juguetes pequeños porque su número y variedad permiten al niño expresar una amplia serie de fantasías y experiencias. Es importante para este fin que los juguetes no sean mecánicos y que las figuras humanas, variadas sólo en tamaño y color, no indiquen ninguna ocupación particular. Su misma simplicidad permite al niño usarlos en muchas situaciones diferentes, de acuerdo con el material que surge en su juego.<sup>50</sup>

De esta forma Melanie Klein divide los juguetes: Una serie que tiene que ver con cosas de corte y pegado (tijeras, lápices, pegamento, pintura, etc.) y otra serie que está en relación con formas, es decir, que ya tienen un sentido (casitas, animales de todo tipo, muñecas, etc.). Al respecto Sladogna hace una aportación en su artículo “Las jugadas del amor: el juego con niños en psicoanálisis”, (1993) en el cual expone que la segunda serie aquí mencionada, son juguetes que ya están cargados simbólicamente, dirá entonces que son objetos que sugieren demasiado, que están determinados por el universo simbólico, en lo cual podemos encontrar el inconveniente de que justo sea en dicho universo donde se origina el sufrimiento subjetivo para tal o cual niño. En el caso

---

<sup>50</sup> Klein, Melanie. *La técnica psicoanalítica del juego: su historia y significado* en *Obras Completas Volumen IV: Nuevas direcciones en psicoanálisis*. Buenos Aires, Paidós, 1979, p. 36

de la segunda serie, Sladogna dice que pertenecen al material necesario para emprender un trabajo metiendo las manos, o sea el cuerpo, pero se asume que esta serie también está cargada simbólicamente, sin embargo, se distingue de la primera, en que estos objetos de corte y pegado establecen un límite, límite dirigido al analista, allí donde las interpretaciones se hacen excesivas.

Por tanto, el hecho de seleccionar ciertos juguetes no es cosa a pasar por alto, pues como hemos podido dar cuenta con el juguete también el analista hace intervenciones, dar tal o cual juguete implica ya una puntuación, una manera de marcar. Resulta de suma importancia detenernos a pensar en los juguetes que se encuentran en la cajas de juegos, tanto de los niños como de los analistas, porque no debemos olvidar que el juguete es el sostén material y a la vez permite el despliegue del niño con respecto a su síntoma, deseo o fantasía, igualmente posibilitará la creación por medio de la manipulación, por medio del cortar y pegar, por medio de toda una producción apoyada en los objetos. Esto me hace detenerme a pensar que realmente es toda una explosión de creatividad la que el niño lleva a cabo a partir de la actividad del jugar.

Asimismo, encontramos a Winnicott proponiendo que la función que ocupan los objetos en el tratamiento terapéutico, está en que los objetos exteriores son manipulados por el cuerpo del niño para poder crear una realidad subjetiva, que se apoye en objetos que constituyen la realidad fáctica exterior al niño. Esta presencia de objetos, y la consabida manipulación, permiten que el niño dé significación a sueños, fantasías y deseos. Tal idea es, más o menos, compartida por Arminda Aberastury:

El juguete posee muchas de las características de los objetos reales, pero por su tamaño, por su condición de juguete, por el hecho de que el niño ejerce dominio sobre él porque el adulto se le otorga como algo propio y permitido, se transforma en el instrumento para el dominio de situaciones penosas, difíciles y traumáticas que se le crean en la relación con los objetos reales.<sup>51</sup>

El juguete, entonces, se presentaría como algo externo al sujeto, aunque aquí es pertinente hacer una acotación, dado que si pensamos que el sujeto es un continuo

---

<sup>51</sup> Aberastury, Arminda. El niño y sus juegos. Buenos Aires, Paidós, 2005, p. 14

entre el exterior y el interior, posiblemente el juguete al momento de ser manipulado por el sujeto, se convierte en parte del interior, como una especie de prolongación del cuerpo. Ahora, detengámonos a pensar si todos los objetos reales son juguetes por sí mismos, o es hasta que los toma el niño, es decir, cuando los manipula; en tanto el niño no *haga* algo con ellos no podríamos pensar en juguetes entonces. Esto nos lleva a proponer que el niño es *quien* crea el juguete, y que éste es una construcción del sujeto, puesto que no siempre los juguetes son los que están destinados culturalmente para ser tales; así, un niño puede tomar la caja que contiene un muñeco para, con ella, desplegar su juego o alguien puede esconder su cuerpo<sup>52</sup>, para dar paso al juego de las escondidas. En síntesis, para los niños cualquier cosa puede devenir juguete, desde los objetos más cotidianos, obsoletos o en desuso, hasta los más sofisticados, en fin, los que no han sido pensados para ser utilizados como *juguetes* ni construidos por una industria del juguete, que en la actualidad pareciera dictar a qué se le debe dar uso como juguete y cómo se le *debe* de emplear.

Lo que busco es subrayar la noción de que el niño construye sus juguetes, y es una construcción dada a partir del dominio que ejerce sobre dichos objetos –aclaremos que no sólo son objetos tangibles, también se pueden hacer juego con palabras, con cosas intangibles-. El niño manipula las cosas, así como su propio cuerpo, para convertirlo en juguete, para sostener con él *el jugar jugando* o para sostener *un hacer* con continuidad. Siguiendo esta lógica, Aberastury nos dice que los juguetes son reemplazables y permiten que el sujeto niño repita, tantas veces quiera, las vivencias dolorosas o satisfactorias. Mencionemos también que los juguetes comparten características con los objetos reales, quiere decir que sobre ellos recaerán mociones agresivas, tiernas o de amor que se vivencian con los objetos de la realidad fáctica, es decir, los juguetes personifican a los objetos reales y por ello sobre estos puede recaer la agresividad –por poner un ejemplo-, sin que el sujeto sienta culpa o angustia a diferencia de si dejara recaer la agresividad sobre los objetos reales.

---

<sup>52</sup>En un primer acercamiento, el cuerpo se muestra como el sostén material (como el juguete), en el juego de *las escondidas*, lo que nos lleva a reflexionar sobre si el cuerpo, culturalmente hablando, está hecho para ser un juguete. Se plantea una primera respuesta: sí, pues el niño desde etapas muy tempranas, lo usa para constituirse subjetivamente: lo embadurna, lo acaricia, lo mira, lo domina y lo siente. También hace con el cuerpo *cosas*, como palabras, por ejemplo.

A partir de todo lo mencionado anteriormente, se abre una pregunta: ¿en qué momento de la vida de los sujetos, estos comienzan a hacer uso de juguetes, o de objetos dándoles el rango de juguetes? La respuesta a esta pregunta podría ser obvia: desde muy pequeños, casi inmediatamente después del nacimiento, siendo los primeros juguetes los objetos que se meten a la boca, se arrojan, y se encuentran, para después manipularlos y lamerlos. Así lo podemos localizar con Dolto, en su libro “Las etapas de la infancia” (2000), explica cómo es necesario acercarse al niño, desde que es un bebé, ciertos objetos pequeños, agradables a la mirada, al oído y al tacto, para que pueda metérselos a la boca sin ningún riesgo. Además, nos va describiendo una serie de juegos que se dan en determinadas edades, o etapas del desarrollo del niño; como juegos que involucran ciertos objetos, como por ejemplo, el juego del carretel (Freud lo denominó Fort-Da) en el cual el niño hace que el objeto aparezca y desaparezca<sup>53</sup> o los juegos que incluyen el agua y la tierra, elementos que se convierten en juguetes para el niño; los juegos de tener y guardar en donde el niño llena y lleva consigo maletas o bolsas. Con esto se deja ver la necesidad de variar los juguetes con los que se experimenta, pues “...es muy importante para ellos variar los juguetes con los que experimentan su sensorialidad y su inteligencia. Un juego que no oculte ya ninguna sorpresa, que no plantee ningún interrogante es completamente inútil de guardar ya: molesta al niño...”<sup>54</sup>.

Para ir resumiendo las ideas vertidas en este tema, el juguete será un soporte material del juego, un objeto que el sujeto podrá construir a través de manipularlo, un instrumento que le permitirá crear ese espacio potencial dentro del juego y un objeto que puede o no ser constantemente cambiado, a pesar de ser la personificación misma de los objetos reales. También, el juguete es un objeto al que se invierte de todo aquello que forma parte de la realidad subjetiva, esto es, agresividad, amor, sufrimiento y satisfacción; todos ellos conformadores de la subjetividad del niño.

---

<sup>53</sup> El tema del Fort-Da se manejará ampliamente a lo largo del tercer capítulo.

<sup>54</sup> Dolto, Françoise. *El niño y el juego* en Las etapas de la infancia. España, Paidós, 2000, p. 148

Asimismo, hablar del juguete lleva implícita la necesidad de establecer puntos de diferencia entre el juguete como creación del niño (no importando que objeto sea) y el juguete proporcionado o entendido desde la cultura, por ello, se plantea de entrada, una doble vertiente en la cual podemos localizar puntos de encuentro y de desencuentro. Dicha diferencia es esencial trazarla, porque en *el jugar* veremos que el niño no sólo utiliza los objetos propuestos por el colectivo, sino también objetos que él mismo crea para ser juguete<sup>55</sup>, objetos que no han sido pensados para que, con ellos, se juegue. Vemos entonces como lo singular atraviesa la noción de juguete: un sujeto puede hacer de las heces su juguete, embarrándolas por doquier; otro puede hacer de la boca, en el acto de balbucear, un juguete, y otro puede hacer de su cuerpo un juguete en el acto de esconderse. Esto no quiere decir que, en ocasiones, no haya intersección entre lo cultural y lo singular, pero sí es importante tener claro que los juguetes no se reducen a lo producido en masa ni a lo comercial, aunque muchas veces sean estos los que se usan de manera más recurrente por los niños. Lo cual, tampoco quiere decir que el niño no tenga la posibilidad de desmarcarse del orden de lo cultural, inventando o reinventando sus propios juguetes, dado que en varias ocasiones el niño sí utiliza los juguetes que le ofrece el mercado, pero no para lo que se le ofrece, quiero decir que no siempre los niños hacen funcionar los juguetes en correspondencia al instructivo o al para qué fueron creados. O no suelen utilizar el juguete, nominado como tal, sino que pueden tomar, llevar y traer cosas u objetos del más variado uso y del origen más diverso.

Todo este desarrollo, debo decir, me servirá para uno de los capítulos posteriores, donde hablaré sobre el juego del escondite, para poder dar cuenta de la interrogante sobre ¿cuál sería el juguete en el juego del escondite?, a saber, el juguete como construcción y soporte material del juego de la escondida; ; un juego donde no hay un juguete definido como en el caso del Fort-Da –donde el carretel toma la función del

---

<sup>55</sup>Pienso en un ejemplo: aquellos niños que no tienen posibilidad de consumir lo que las grandes empresas han denominado como *juguetes* y tienen que recurrir a su creatividad para poder inventarlos, con materiales que tienen a la mano. Es el caso de algunos niños que viven en comunidades indígenas y que, ante falta de pelotas, utilizan la vejiga del guajolote para llenarla de algún líquido y así poderla utilizar como tal. Este hacer del órgano del cuerpo de un animal un *juguete*, ante la mirada cultural resulta primitivo y hasta repulsivo, no obstante, eso “primitivo”, “repugnante” y hasta “cruel”, es la manera en como los niños logran crear su *sostén material* para llevar a cabo un *juego*. Ese objeto es un juguete para ese niño y no para la generalidad de los sujetos.

juguete-, un juego que pareciera, a primera vista, no tener juguete alguno y, sin embargo, de pronto se puede mirar al cuerpo y al lugar donde se le esconde –debo decir que el espacio que toma el valor de escondite, no está pensando para ser juguete, pensemos en los armarios, debajo de las mesas, los recovecos de un lugar, etc.-como juguetes, juguetes que no son nominados así por lo cultural, por el pensamiento colectivo. Aunque como veremos más adelante, no podemos desechar el contexto socio-cultural en el que el niño se desenvuelve, de aquí el argumento para el despliegue ulterior.

Si bien hemos hablado del juguete en su generalidad –desde el psicoanálisis- pienso substancialmente que lo ubiquemos en un contexto social específico, como lo es México. El motivo es sencillo: el tema de investigación que estoy desarrollando busco ubicarlo en el juego de las escondidas, juego que lleva su tonalidad mexicana en el mismo nombre que se le acuña, así mismo, pretendo hacer un poco de historia acerca del juguete en México, pues como lo mencioné antes, el juguete y el jugar no se deslindan de su ámbito social. Así que quisiera no dejar el tema del juguete tan en la generalidad y poder aterrizarlo un poco en lo particular, particularidad que se la da la pertenencia, no sólo a un espacio geográfico, sino a todo lo que se comparte en él, como el lenguaje, las costumbres y los ritos. Y qué mejor que observar la cultura puesta en las manos de los creadores de juguetes en México, puesto que el juguete en México tiene toda una historia ligada a la artesanía y a los cambios políticos y económicos del país.

Para fines de este breviario histórico me apoyaré en el libro “El juguete mexicano” (2006), pues, más que ser un compuesto de elementos teóricos, es un compendio de tres ensayos y una foto galería bastante extensa sobre los juguetes que abundaban en las distintas épocas históricas por las que ha pasado México, tales como: La época colonial, El Porfiriato, La Revolución Mexicana y La Modernidad o Post-modernidad.

El prólogo de este libro inicia planteando lo siguiente:

...El juego nació con el movimiento corporal y desde entonces se unió a la danza, el canto, la música y la explosión jubilosa de los sentidos. Es una de las

manifestaciones iniciales de la sociabilidad, pues aun cuando puede practicarse en forma individual, su modo de realización pleno es con el otro y con los otros. Es propensión y actividad grupal, y una de sus primeras manifestaciones ocurre con el entorno familiar...<sup>56</sup>

Si nos detenemos a analizarlo, desde un punto de vista psicoanalítico, resulta que no es tan diferente a lo que se ha venido planteando, pues tenemos varios puntos de concordancia: el hecho de que el juego nació con el movimiento del cuerpo –sabemos que jugar implica **meter el cuerpo**–; el describir el juego como una actividad, actividad que se puede realizar en singular o en grupal, pero siempre conservando el sentido para cada sujeto, conservando su singularidad y el que el jugar sea una actividad que desde muy pequeños realizamos y que por ende deja verse por primera vez dentro del seno de la familia nuclear.

Así como surgió el juego, con él surge el juguete, el objeto con el que se juega, animado o inanimado. Se sabe que los primeros juguetes en el contexto mexicano, fueron los animales con los que se convivía y posteriormente los que fueron domesticados. Los juguetes están hechos de imaginación y de la habilidad manual de las personas, en ese sentido, están ligados a la historia de la cerámica, la lítica, la madera, entre otros materiales. Por esta razón, se plantea que los juguetes, en su esencia, están hechos de diversidad, tanto de materiales como de formas: “...El juguete porta en su seno la diversidad, por los materiales con que se hace y por la sociedad que lo produce, con el talante y las costumbres de los distintos tiempos y lugares del desarrollo humano...”<sup>57</sup>.

La diversidad que porta el juguete está en relación con el devenir histórico de México, es entonces que vemos que en la época de la Nueva España las fiestas populares, juegos y diversiones se hacen más abundantes, porque las actividades lúdicas pasan a formar parte de la evangelización: los frailes hacían uso de ellas para llevar la religión católica a los indígenas, pues utilizaban juegos y cantos para que funcionaran como acciones de esparcimiento mientras se inculcaba la fe hacia el dios judeo-cristiano,

---

<sup>56</sup>Florescano, Enrique. *El juguete mexicano*. México, Taurus, 2006, p. 11

<sup>57</sup>*Ibidem*.

pues “...sabemos que ya en pleno siglo XVII los juegos y juguetes están asignados por el ocio y la diversión, y ligados a las fiestas populares establecidas en el calendario religioso...”<sup>58</sup>.

En México hay, y hubo, infinidad de juguetes, desde los juguetes *de duelo* como lo son las calaveritas que regalamos el 2 de noviembre, pasando por los juguetes para espantar, los luchadores libres o los *PowerRangers* que llegan a nuestra cultura gracias a la globalización. Así, en el siglo XVII, proliferaban en México las muñecas de porcelana traídas desde Europa y los juguetes bélicos como los soldaditos, fusiles y barcos de guerra.

Dando un salto al siglo XIX, debemos de tener presente que está comprendido por dos momentos históricos fundamentales: el fin del virreinato y el inicio del Porfiriato; dentro de este siglo los juguetes más populares fueron los muñecos mecánicos, empero, siguieron siendo populares los juguetes artesanales, hechos de palma, barro, o cerámica. Fue así como se comenzaron a combinar los juguetes locales con los traídos del extranjero, sin que, hasta el momento, se diera la desaparición total del juguete mexicano artesanal, siendo que en los juegos aún se apelaba a las muñecas de trapo y al mismo tiempo a los muñecos de cuerda, esto es, en el juego se combinaban ambos juguetes, haciéndolos uno sólo a partir del uso lúdico que los niños les daban.

Después en la segunda mitad del siglo XIX se suscitó toda una revolución basada en la industrialización y el progreso. Revolución que no sólo afectó la forma de pensar de los sujetos, sino también sus *jugares* y sus juguetes, dado que inició la producción en masa y la universalización de las formas:

En el gobierno de Porfirio Díaz, en términos de juegos y juguetes, la segunda mitad del siglo XIX marca el despegue de la producción en masa, de las grandes firmas extranjeras de productores y exportadores, la universalización de los moldes y el paulatino olvido de los detalles locales [...]

---

<sup>58</sup> *Ibíd*, p.32

En 1928, Walter Benjamín escribiría en su ensayo “Historia cultural del juguete” que “en la segunda mitad del siglo XIX, cuando comienza la definitiva decadencia de esas cosas, observamos cómo los juguetes se van agrandando, cómo van perdiendo su sencillez, su delicadeza<sup>59</sup>”.

Encontramos que hacia finales del siglo XIX conviven y convergen los juegos y juguetes populares mexicanos con el creciente aumento de los juguetes extranjeros:

...Aunque la entrada de juguetes extranjeros empezó a inundar el país desde mediados del siglo XIX, el juguete popular mexicano ha permanecido incólume no sólo por las circunstancias particulares de sus juegos, sino porque no fueron afectadas sus características esenciales. Hablo de sus delicadas formas, el fuerte y variado colorido que tienen sus materiales, la chispa de ingenuidad y el ingenio de sus sencillos mecanismos...<sup>60</sup>

Ciertamente, prefiero centrar mi interés analítico en el siglo XIX porque fue una época de cambios vertiginosos, debido a las avalanchas de producciones en serie venidas de otros países, ya que México, más allá de ser un país que cerrara su fronteras a otras culturas, tuvo que entrar a los primeros pasos de la globalización e industrialización. Esta entrada se reflejó de forma aguda en los juguetes utilizados por los niños de aquellos tiempos, y además en sus juegos, por supuesto.

El mundo de los juguetes y de los juegos durante la conformación del México independiente, que ocupa buena parte del siglo XIX, no representó ni el aislamiento internacional ni la integración absoluta. No es un periodo del predominio de juguetes extranjeros ni el utópico paisaje exclusivo de juguetes populares y autóctonos. Es una época que recibió influencias del exterior y un rico periodo de absorción de diversas corrientes culturales, tipos de juego y clases de juguetes.<sup>61</sup>

Ya en el amanecer del siglo XX se dice que los tiempos, formas y significados de los juegos y juguetes mexicanos vivieron una serie de cambios determinantes en su definición, difusión y producción, no obstante, nos detendremos en este punto, pues queda mostrado que es casi imposible separar la historia del juguete de la historia de los juegos. Sus tiempos están íntimamente ligados, pues son expresión directa de la

---

<sup>59</sup> *Ibid.* p. 59

<sup>60</sup> *Ibid.*, p. 57

<sup>61</sup> *Ibidem*

cultura que los produce. Son como espejos de época que reflejan los diferentes contextos sociales o económicos que los crean.

## **2.2 La mutación efectuada en el jugar del niño post-moderno: Los juegos post-modernos y sus juguetes.**

En el apartado anterior tratamos de dar cuenta de la relación del juguete y del juego con el contexto socio-histórico específico de México, a razón de poder pensar el jugar y su sostén como reflejo del devenir social (con todo lo que ello conlleva) y como producto de éste mismo, es decir, el jugar y el juguete se ven directamente afectados por los procesos económicos, históricos y políticos del desarrollo de un colectivo, lo que a su vez impacta en el jugar en singular, en el jugar del niño y en los objetos que él utiliza en este acto.

Una primer interrogante que se puede formular es la razón por la que no estamos usando el término de *cambio* en el jugar del niño y sí el de *mutación*, razón que se sostiene en proponer un viraje en la estructura del jugar, un viraje que no se limita a la forma del acto jugar, sino al trastocamiento estructural del cual éste ha sido objeto en la posmodernidad. Es decir, se ha tocado la estructura del jugar, hay una especie de cambio en la estructura, no sólo en su forma, sino en su esencia misma. Para que quede más claro podemos remitirnos al significado mismo de la palabra *mutación*<sup>62</sup>, el cual implica siempre la idea de un cambio de escena, pues se usa sobre todo en el terreno teatral. La *mutación* se entiende como cada una de las diversas perspectivas que se *representan* en el teatro, variando el telón y los bastidores, para cambiar la escena en que se supone la representación. Si lo llevamos al campo de la biología, esta palabra lleva a pensar en una alteración producida en la estructura genética.

Vemos que generalmente conlleva un mudar, un cambio, que en el caso del teatro cambia nada más y nada menos que el escenario, que si bien parte de la forma, del decorado del escenario, culmina trastocando todo el espacio escénico, para entonces

---

<sup>62</sup> Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española. México, Larousse, p. 120.

darle otro sentido a la representación que allí se desarrolla. Ahora, si lo llevamos al terreno de la biología, pareciera quedar aún más evidente: se trata de un cambio en la estructura genómica. Y como es un cambio de estructura al que apuntamos, considero pertinente utilizar la noción de mutación, pues lo que se intentará plantear es cómo el momento posmoderno ha posibilitado que el jugar se estructure de otra forma, al igual que la subjetividad del niño, subjetividad que se funda en el acto de jugar, un acto que dicho sea de paso, no va desligado del momento histórico en el que acaece.

Por ello, es menester plantear que la intención de este apartado, es realizar una aproximación al jugar en la actualidad –una actualidad que ha venido denominándose postmoderna-, a la interrogante del cómo se juega en el ahora y al de qué y para qué están hechos los juguetes postmodernos –si es que se nos permite introducir dicha nominación-. A lo que estaríamos apostando es, a argumentar la afirmación de que hay una mutación en el jugar del niño dentro de la postmodernidad y que es justo la dinámica postmoderna la que ha producido dicha mudanza, la que ha producido un viraje en los juegos de los niños, además de un cambio notorio en los objetos que sostienen ese jugar.

Me parece entonces, pertinente detenernos, de manera breve, en lo que para esta tesis significará la noción de “postmodernidad”<sup>63</sup>, ¿a qué le estaremos llamando lo postmoderno? para así, poder dar entrada a la idea de un cambio en el jugar del niño, a la idea de nuevas formas de jugar. Así que, en primera instancia, habría que destacar la propuesta de Dany-Robert Dufour, sobre cómo podemos pensar el término postmodernidad, mejor dicho, qué es lo que implica hablar del momento postmoderno.

---

<sup>63</sup>Una primera aproximación la encontramos en el libro “Un acercamiento al estudio de la imagen: Los avances tecnológicos en la singularidad de la experiencia subjetiva” (2008) de Julia Velázquez Ortega. En él, se refieren al postmodernismo como un movimiento intelectual que imprime un nuevo orden a nuestra civilización y cuyos alcances apenas advertimos. Es un enjambre de realidades sociales, políticas, culturales y educativas. Estos matices dificultan su definición. Aún así, es posible encontrar algún denominador común. Esta breve cita, también nos advierte de la dificultad en encontrar una definición acabada del término postmodernidad, pero no sólo del término, sino también de lo que en dicha época acontece, quizás resulta complejo describir y dar cuenta de los sucesos que priman en el momento postmoderno.

Dufour, en el libro “El arte de reducir cabezas” (2009), nos invita a pensar que dentro de nuestras sociedades se está operando una mutación histórica de la condición humana, mutación que puede observarse en la aparición de nuevas manifestaciones subjetivas, tales como: dificultad de subjetivación y socialización, toxicomanía, multiplicación de los pasajes al acto, es decir, la aparición de todo aquello que se ha venido llamando los *nuevos síntomas* que darán cuenta de la transformación de la condición subjetiva, que se ha puesto en marcha en nuestras democracias. El argumento para hablar de una mutación subjetiva es sencillo, pero no por ello somero, pues en lo que él insistirá, es en que la condición subjetiva está sometida a la historicidad, siendo justamente en ese sometimiento donde se verá atravesada por el acontecer político, económico y social.

El hecho de que, la condición subjetiva esté atada al acontecer histórico-cultural, es sumamente interesante porque nos hace presente un escenario donde subjetividad y cultura se anudan. Anudamiento que puede hacer que ambas nociones en su relación parezcan una sola, de tal manera que se confunden, empero, tengamos en cuenta que no son reductibles una a la otra a pesar de su estrecha influencia y a pesar de su aparente fusión. En otras palabras, lo que quiero decir, es que la subjetividad y el proceso de subjetivación están marcados por el contexto cultural; digamos que la subjetividad no es anterior ni posterior a la cultura sino que es un efecto de ella, y es un efecto, porque el ser humano tuvo que hacer un quiebre con la evolución biológica, tuvo que dejar de ser un ser coloreado por el instinto solamente, para volverse un sujeto del lenguaje y en esa lógica un sujeto de la cultura, o contorneado por ella<sup>64</sup>. Así, el devenir subjetivo no podríamos distanciarlo de modo tajante del devenir cultural<sup>65</sup>.

---

<sup>64</sup> Aquí considero necesario hacer la aclaración de que no se está reduciendo al sujeto a la categoría cultural, sino que se está desarrollando un costado de la subjetividad humana, el costado de la cultura, aunque no podemos dejar de lado el costado psíquico en esa subjetivación, así mismo, no podemos dejar la noción de lo singular, puesto que la subjetividad al final de cuentas es la forma en cómo aprehendemos el mundo, lo que vivimos, lo que experimentamos, diríamos, es una manera de posicionarnos en la escena del mundo, y es una manera singular, aunque la escena del mundo sea cultural.

<sup>65</sup> Julia Velázquez Ortega menciona que: “...no existe una subjetividad que pueda aislarse de la forma de vida social y cultural”. En el mismo tenor, tenemos lo que Lacan dice en “Función y Campo de la Palabra y del Lenguaje en Psicoanálisis” (1953):

Esto lo sostengo en función de que el jugar es una de las maneras de subjetivarse del niño, es una vía de subjetivación, y en tanto es una vía, esta estará delimitada o definida por la cultura y la historia<sup>66</sup>. Lo cual, nos lleva a plantear que en tanto hay cambios o mutaciones en la forma de subjetivarse, habrá modificaciones en la forma y representación del jugar y en el objeto a usar.

Siguiendo con Dufour, hemos de decir que la postmodernidad posee ciertas características que la hacen diferente a otras épocas históricas: el desarrollo del individualismo, la disminución del rol del Estado, la transformación de la cultura en modas sucesivas, la preeminencia progresiva de la mercancía por sobre cualquier otra consideración, pero sobre todo, el proceso de individuación que está sucediendo en los sujetos contemporáneos. Por tanto, la postmodernidad no será simplemente una forma de nombrar un momento temporal específico en el que viven los sujetos (sí es que aún podemos hablar de sujetos, en tanto la palabra misma nos remite a un asunto de sujeción a la cultura o a un *otro*, llámese instituciones, discursos, dogmas o ideologías), sino también a un momento que de muchas formas ha ido configurando las subjetividades, que ha ido diluyendo el ser sujeto, la sujeción del sujeto a discursos políticos y religiosos, pues es allí donde Dufour ubica una de las grandes problemáticas de la postmodernidad, ya que al des-sujetar al sujeto de los discursos de otros, se va construyendo un individuo, se va promoviendo la individuación, y con ello, se va haciendo casi una imposibilidad poder establecer lazo social<sup>67</sup>.

---

...Mejor pues que renuncie quien no pueda unir a su horizonte la subjetividad de su época.  
Pues ¿cómo podría hacer de su ser el eje de tantas vidas aquel que no supiese nada de la dialéctica que lo lanza con esas vidas en un movimiento simbólico?...

[Lacan, 1953:308]

<sup>66</sup>Vale la pena mencionar que la historia no sólo la podemos entender como lo que pasó en un momento temporal anterior, sino también en lo que pasó que es contado en el presente. La historia es también aquella que se cuenta en el presente, es decir, la historia va atada al presente y no sólo a lo pasado. Y vale la pena tenerlo en cuenta, porque el juego tiene una historia pero no sólo en cuanto a origen se refiere, sino también en cuanto a los relatos que hay de él, lo que se dice de ésta actividad en la actualidad –pensemos en los discursos científicos que permean la noción de jugar-. El juego y el juguete tienen una historia, pero no sólo es aquella que ya sucedió sino también aquella que se está contando, las narrativas que existen acerca de ellos.

<sup>67</sup>Esto me remite a un planteamiento que hace Raquel Ribeiro Toral, apoyándose en algunos filósofos, en su investigación “Efectos del conocimiento KnowHow en la subjetivación contemporánea” (2008), donde dice que los seres humanos nos subjetivamos en el lazo social porque, en él, se despliega un saber de uno mismo a través del otro que, al ubicarnos históricamente, nos permite asumir un cierto modo de ser.

En resumen, es notorio que dentro de la postmodernidad nos asisten elementos o fenómenos tales como el exceso en el consumo, la caída de referencias simbólicas, una tendencia acentuada hacia la individuación, la fantasía de progreso y la idea de que todo puede ser desechado en cualquier momento; una idea que va acorde a la lógica consumista propia del capitalismo descarnado y propia del libre mercado, y de la “facilidad” con la que obtienes cosas, sobre todo, mercancías<sup>68</sup>.

Inclusive el cuerpo mismo se ha convertido en una mercancía, en la medida en que puede ser desechable, intercambiable y renovable. Digamos que la visión que en la actualidad atraviesa al cuerpo, es una visión comercial, pues el cuerpo se ha vuelto posible de comercializar, ha devenido una vía para hacer grandes negocios, puesto que ha tomado el estatuto de objeto de intercambio en el mercado libre, un cuerpo-objeto mercantil que se puede vender y al mismo tiempo comprar, el cual adquiere un valor de cotización inconmensurable a partir de que él mismo se ha vuelto objetivo del mercado, como producto vendible.

Para dar cuenta de lo anterior, basta con que posemos la mirada sobre sucesos posmodernos, como la creación de bancos de sangre, de esperma o donde se guarda el cordón umbilical. Además de la venta de células, secreciones y tejidos. El tráfico de órganos se ha vuelto más frecuente en los últimos años, aunado a la venta de innumerables partes del cuerpo, como la placenta (para la elaboración de jabones), los huesos, el cordón umbilical, el sudor, etc., justo lo que daría cuenta que alguien hace dinero con el cuerpo y sus partes. En conclusión, el cuerpo aparece como una mercancía<sup>69</sup>, como un camino para enriquecerse, y todo esto gracias al capitalismo tardío que nos ha tocado vivir.

---

<sup>68</sup> Podríamos atrevernos a proponer que, en tiempos postmodernos, ya prácticamente todo tendría el estatuto de mercancía, incluso el cuerpo, y si no, véase cómo todos los productos van dirigidos al cuerpo y no sólo dirigidos sino que también se sostienen desde una noción corporal –por ejemplo los celulares que, en ediciones especiales, se diseñan como aparatos caracterizados por su delgadez y su ligereza en el diseño, o aquellas botellas que simulan la figura humana femenina-.

<sup>69</sup>Se recomienda revisar el texto de González Crussí intitulado “Una historia del cuerpo humano”(2003)

La lógica capitalista es la que da contorno a la postmodernidad, por eso, hacer mención de ella, no puede ir sin hacer referencia al sistema económico que reina en la actualidad, el sistema del libre mercado, propio de los modos de producción capitalistas. Y por qué digo que, cuando hablamos de postmodernidad, es sustancial hablar de libre mercado, porque justo con él se da menos cabida al juicio personal y a la responsabilidad, dándose un proceso de deshistorización en los sujetos, que será la clave para constituir el sistema del libre mercado. Sabemos entonces que la tendencia de la postmodernidad pareciera estar centrada en el tránsito libre de la mercancía y en el consumo excesivo de ella, consumo en el cual el sujeto se ve envuelto, envuelto en redes de intercambio mercantil y poder: "...de esta manera se conforma un ser humano deshistorizado, que despojado de sus referentes para adquirir un modo de ser, debe construirse un ser en función de la mercancía que consume..."<sup>70</sup>

No obstante, la postmodernidad también está atravesada por la ciencia y la tecnología, es decir, por los avances tecnológicos que se sostienen de los descubrimientos científicos; descubrimientos que se orientan generalmente a la mercancía, a productos próximos a vender y que necesitan ser cada vez más seductores para el público que consume, cada vez más cercanos al ideal de funcionalidad, practicidad y bienestar que supuestamente, se ha vuelto una necesidad de los sujetos, y digo supuestamente, porque pareciera que el mercado ha volcado su interés y su capital en implantar necesidades en los sujetos, imposición que resulta necesaria para que el *juego del consumo*<sup>71</sup> se ponga en marcha.

Si bien este es un panorama muy general de lo que podemos entender por postmodernidad, pareciera que nos deja claro cuáles son las coordenadas desde donde se traza este momento histórico. Coordenadas que muestran que las creaciones propias de la postmodernidad no sólo cambian la forma de vida de los seres humanos y su modo de construir lazos con el otro, sino también, nos dan un panorama de cómo estas distintas formas de vida generan una condición inédita para la subjetivación.

---

<sup>70</sup>Ribeiro Toral, Raquel. "Efectos del conocimiento Know How en la subjetivación contemporánea" en *Revista Psicoperspectivas. Individuo y Sociedad*. 2008, pp.3-11.

<sup>71</sup>Parafraseando el título de un artículo publicado en la *Revista Proceso: La infancia en México, Érase una vez*.

Con lo anterior se abre la interrogante ¿esto qué relación tiene con el jugar del niño?, pues se puede pensar que no existe punto de encuentro entre el juego-el juguete y el acontecer postmoderno, empero, debemos decir que estarían en estrecha relación, dado que como lo vimos en el subtema anterior, el jugar es el reflejo de lo que acontece y lo que no en una cultura determinada, y es además la construcción de cómo todo eso se subjetiva. Pero no sólo de lo que acontece, sino del cómo, entonces cabrían las preguntas de ¿cómo es el jugar contemporáneo?, ¿con qué juegan los niños?, ¿juegan los niños? De antemano tales preguntas pueden resultar sumamente ambiciosas, pero la intención no es contestarlas de una vez y para siempre, sino aproximarnos a una respuesta y para acercarnos a las respuestas es de suma importancia saber, de manera concisa, qué podemos pensar cuando hablamos de postmodernidad en su conexión con el juego.

Detengámonos en la pregunta de ¿qué pensamos cuando se asume una conexión juego-postmodernidad? En principio hemos de decir que el jugar ha tenido modificaciones de acuerdo a la época histórica en la que se ubique, así, con el advenimiento del capitalismo, a la par a un cambio social, el jugar y su juguete empiezan a volverse parte del discurso científico, especializado, en resumen, parte del discurso técnico. Un ejemplo, de la tecnicidad del jugar, es el hecho de que los juguetes comienzan a ser creados por personas especializadas, ya no cualquiera puede construir un juguete, pues en épocas antiguas la creación de juguetes estaba a cargo de la misma gente que llevaba a cabo un oficio –carpinteros, pasteleros, fundidores de estaño, etc.-. En el mismo sentido, vemos cómo dentro del capitalismo la función del jugar, la función creadora, va modificándose por la función pedagógica, esto es, el jugar comienza a mirarse desde el costado de lo educativo y quizás de lo normativo, en tanto, la producción de juguetes y su oferta apunta a una estandarización del jugar, apunta a promover un mismo tipo de juegos con un determinado tipo de juguete:

A comienzos de la década de 1930 el juguete comienza a ser concebido como un material didáctico programado, con el objetivo de realizar actividades

homogéneas aplicables para cualquier niño de una determinada edad correspondiente con un supuesto desarrollo armónico y equilibrado. De este modo, se normalizan el niño y el juguete y con ellos, se establece la universalización uniforme del desarrollo infantil.<sup>72</sup>

Del jugar postmoderno se nos van mostrando diversos rostros **uno es el de la función educativa mas allá de la relacionada con la creatividad<sup>73</sup>, otro es el hecho de ser una vía para fomentar el consumo, pero no el consumo de cualquier objeto, sino de los objetos que los fabricantes importantes señalan como juguetes, y un último rostro es aquel que tiene que ver con el jugar en comunidad, es decir, lo que tratamos de apuntar es el hecho de que el jugar, en cierto sentido se ha vuelto una práctica individual, mercantil y normalizadora y/o normalizada. En estos tres puntos es donde desde mi lectura localizo la mutación del jugar postmoderno: individuación del jugar**, siguiendo lo que Dufour propone como particularidad de la postmodernidad, pues a lo que apunta ésta, es a que todas las actividades y procesos subjetivos del ser humano sean dentro del estatuto de individuo o tengan como efecto la individuación, haciendo del jugar un jugar sin otro, un jugar no más comunitario, pues las nuevas tecnologías van permitiendo que el niño prefiera quedarse en casa frente al televisor que salir a reunirse con otros niños e inventar un juego, haciéndose imposible o de una dificultad mayúscula el establecer lazo social con los otros, con otros que no sean las llamadas máquinas, con otros que nos permitan hacer del jugar una forma de intercambio distinta a la de la mercancía.

La importancia de pensar el *jugar* como un intercambio, es fundamental para pensar cómo los juegos desde hace mucho se realizaban en colectividad, y cómo parece que dicha especificidad es lo que permitía la espontaneidad en el jugar del niño:

...la experiencia del jugar adquiriría un sentido condensado por unos y otros niños; además al desplegarse en colectividad daban lugar a la espontaneidad, en donde podía suceder cualquier cosa que no estaba programada. Esta

---

<sup>72</sup>Levin, Esteban. ¿Hacia una infancia virtual? La imagen corporal sin cuerpo. Buenos Aires, Nueva Visión, 2007, p. 24

<sup>73</sup>Esto lo pienso con base al apogeo técnico de los objetos que predomina en nuestros días; apogeo que excluye al niño de la posibilidad de disfrutar el acto de jugar, como un acto de creatividad y de invención, puesto que la mayoría de los objetos destinados a ser juguetes, no son más objetos a poner en movimiento mediante la manipulación, sino que son objetos de pilas, que se mueven solos, que hablan, que cantan, en fin, que hacen el jugar por el niño.

subjetivación a partir del otro humano no puede propiciarla ninguna interacción electrónica (internet, Tv, DVD, software) porque son programas preestablecidos que no responden al niño, que no le devuelven ningún mensaje humano...<sup>74</sup>

Propongo que acentuemos el hecho de que uno de los juegos predominantes son los video-juegos, y sus juguetes: las consolas; estos han sido producto de los “avances” científicos y ya son parte de la cotidianeidad de los infantes, por supuesto sumados a la televisión, suma que da cuenta del privilegio de la imagen virtual, de lo virtual, haciendo de la infancia, una infancia virtual. Por ende, son juegos que ya no los crean los niños, son juegos que vienen determinados, que están hechos a la medida de las marcas que los auspician, marcas que en tanto palabras, son signos, símbolos, y como tal, son contenedores de significado, contenedores que al mismo tiempo son elementos de significación<sup>75</sup>. En suma, uno de los juegos y juguetes más demandados en los últimos años<sup>76</sup> han sido los video-juegos<sup>77</sup>, en los cuales se han desplegado diversidad de situaciones, desde la posibilidad de vivir en mundos fantásticos y cumplir una serie de desafíos, hasta la posibilidad de ser un criminal exitoso, ganando puntos cada vez que golpeas, asaltas o matas a alguien. Aunque también cada vez son más comunes las páginas web donde los niños pueden encontrar juegos en línea gratuitos que sustituyen a las consolas y dan paso a las computadoras (demos cuenta que todo es en el terreno de lo visual, de la mirada, puesto que parece ser lo preponderante hoy en día).

Otro punto a tomar en cuenta, es el rasgo de excesiva realidad de los juegos y los juguetes ya que, cada vez, los juguetes se tienen que elaborar lo más apegados a la realidad, por lo cual, muchas veces resulta ominoso. Las *Barbies* de tamaño real y la

---

<sup>74</sup>Ribeiro Toral, Raquel. “Una historización de los significados de la crianza” en *Sapere*, 2005, p.72

<sup>75</sup>Basta con sentarnos unos momentos frente al televisor para percatarnos de cómo las marcas de los productos, especialmente de los juguetes, son plenas de significado, tan es así, que en la publicidad –bastante abundante– de lo que se trata es de dejar clara la ideología de la marca, de la empresa que es dueña de ella, para así provocar una serie de identificaciones con la mercancía. Cabe mencionar que la ideología de cada gran empresa depende también del público al que está dirigiendo su producto, haciendo uso de las faltas o deseos de los sujetos.

<sup>76</sup>Dentro del artículo “Juguetes tóxicos” que forma parte de la Revista Proceso, se nos dice que en los últimos 10 años los juguetes electrónicos han ganado espacio en el mercado, pero los tradicionales siguen presentes.

<sup>77</sup>Una de las explicaciones del porqué les llama tanto la atención a los niños los video-juegos es el hecho de que, en ellos, se sienten libres, se sienten con poder: En realidad, no hay tal, ya que los video-juegos están programados y pareciera que no hay nada de espontáneo en ellos. Asimismo, Esteban Levin (2007) expone que, en los video-juegos, los niños juegan a ser y a tener los poderes y atributos de la imagen que, por supuesto, siempre termina siendo más poderosa, ya que revive y se transforma en otra.

forma en cómo las publicitan, pueden ser un claro ejemplo de la ominosa realidad de los objetos que son pensados para ser juguetes. Pienso en el artículo “Los niños ante la publicidad” (2009), en donde se relata cómo al entrar a una juguetería, el columnista de este artículo fue abordado por una vendedora que, con inusitado realismo, le dijo: ¡señor, ayúdenos por favor, *Barbie* está a punto de tener un bebé!; lo que le resultó llamativo fue justamente la realidad con la que lo expresó la vendedora, dándole una curiosa forma de publicitar los juguetes: una forma sostenida en la semejanza con la realidad.

Asimismo, tenemos las consolas Wii que tienen controles con electrodos para recibir las señales del cuerpo, de tal suerte que la animación que está en la pantalla se mueve exactamente como el sujeto que juega, el que tiene el control, esto es, los movimientos corporales que hace el sujeto son los mismos que hace la animación, lo cual da la sensación de estar dentro del juego, de ser tú el que se está viendo en el espejo de la televisión.

Ahora, siguiendo la lógica del consumo, otro rasgo de los juguetes que podemos encontrar en la postmodernidad es la invención y la apropiación de juguetes como juguetes no para jugar, sino para ser poseídos y ser muestra del poder que al consumir se gesta. Los niños demandan un juguete que quizás nunca utilizarán como juguete, sino como parte de su colección de posesiones –por eso se dice que los juguetes ya no son para manipularlos, sino que ahora se han hecho para parecer objetos de museo, objetos de mostración más que de manipulación, más que de uso, más que medios para desplegar el ser creativo de los sujetos-. En una realidad virtual, de video-juegos y de televisión los niños juegan cada vez menos y los juguetes se constituyen en objetos de valor: “Los juguetes para no jugar están de moda, son objetos del mercado global para el consumo. Su valor se encuentra en sí y para sí, no se comparten y con ellos no se juega”<sup>78</sup>.

---

<sup>78</sup>Levin, Esteban. ¿Hacia una infancia virtual? La imagen corporal sin cuerpo, Buenos Aires, Nueva Visión, 2007, p. 46

Pero así como hay juguetes para no jugar, hay también juguetes tóxicos<sup>79</sup>, y eso tiene que ver con la pregunta que mencioné más arriba ¿de qué están hechos los juguetes?, siendo que dentro del momento postmoderno se ha acentuado la asociación entre la idea de juguete y la idea de toxicidad; esto debido a los materiales de los que están hechos dichos objetos –material que debemos decir es el plástico generalmente, puesto que vivimos en una cultura del plástico, es lo que ha resultado ser más usado para la producción de mercancías, debido a sus bajos costos-. Digamos que dadas las características de la postmodernidad nos encontramos ante el apogeo técnico del juguete, lo cual conlleva a hablar de la existencia de juguetes para no jugar, de la *hiperrealidad* de los juguetes, del atravesamiento del objeto juguete por la mercadotecnia, en particular, por la publicidad, de objetos que ya no están hechos para jugar sino para ser consumidos y de juguetes que no son más mecánicos, sino virtuales, que fundan una realidad distinta a la que otras generaciones construían y entendían, la realidad del espacio virtual.

Un ejemplo que resulta sumamente descriptivo del apogeo de lo virtual en esta época, es el denominado proyecto Natal<sup>80</sup>, o más comúnmente conocido como *Kinect*, el cual ha sido diseñado por la conocida marca Microsoft. Dicha programación ha sido pensada, en primer momento, para ser utilizada por la consola Xbox 360 y posteriormente ampliando el mercado, pudiéndolo utilizar en las computadoras. Este juego, que ha sido notoriamente esperado por jóvenes y niños, permite a los usuarios controlar e interactuar con la consola sin necesidad de tener contacto físico con un

---

<sup>79</sup>En términos literales, cuando hablamos de *tóxico*, nos referimos a la presencia de plomo en los juguetes, sobre todo los que entran al país de manera ilegal y son introducidos con nulos controles de calidad, resultando literalmente, venenosos para los niños que los compran. E ilegales porque son traídos de China, aunque las grandes empresas –como Mattel- no están exentas de dicho fenómeno: “...Las alertas por la venta de juguetes tóxicos en México se encendieron en 2007 después de que la empresa Mattel retiró del mercado millones de juguetes considerados tóxicos por sus altos índices de plomo...”, como lo menciona Rosalía Vergara, en su artículo “Juguetes Tóxicos”, insertado en la edición especial de la Revista Proceso.

<sup>80</sup> El nombre en clave *Proyecto Natal* responde a la tradición de Microsoft de utilizar ciudades como nombres en clave. Alex Kipman, director de Microsoft; y quien incubó el proyecto, decidió ponerle el nombre de la ciudad brasileña Natal como un homenaje a su país de origen y porque la palabra natal significa *de o en relación al nacimiento*, lo que refleja la opinión de Microsoft en el proyecto como *el nacimiento de la próxima generación de entretenimiento en el hogar*. Consultado en <http://es.wikipedia.org/wiki/Kinect> el día 24 de abril de 2011.

controlador de videojuegos tradicional, mediante un interfaz natural de usuario<sup>81</sup> que reconoce gestos, comandos de voz, y objetos e imágenes. El dispositivo tiene como objetivo primordial aumentar el uso de la Xbox 360, más allá de la base de jugadores que posee en la actualidad.

Es además interesante detenernos en el interés tan acentuado en las generaciones posmodernas del lanzamiento de dicho video juego, interés que vendría bien plantear que no ha surgido por sí solo, siendo que la compañía Microsoft ha invertido alrededor de 500 millones de dólares para la promoción del *Kinect*, promoción que se encontrará en las principales páginas de internet, en canales de televisión como *Nikelodeon* y *Disney Channel* –ambas de audiencia infantil-, además de revistas de tiraje internacional y programas de televisión que son vistos en todo el mundo; vemos entonces cómo es que se pone en marcha el aparato del consumo y de la mercadotecnia en el surgimiento de un nuevo juego y un nuevo juguete.

Todas estas especificidades con respecto al juguete ubicado en el escenario actual, nos llevan a cuestionar el jugar como apropiación subjetiva, siendo que la lógica del consumo pareciera cuestionar la estructura misma del jugar, y no sólo cuestionar, sino provocar mutaciones en ella:

...la lógica que impera es la de la disociación y la exclusión, de ahí la distorsión perceptiva. Las marcas que la globalización deja en los más pequeños tienden a consolidarlos en una secuencia uniforme y preestablecida, estandarizando el desarrollo y el modo de pensar. Ante el imperio de la imagen digital, cabría preguntarnos ¿cómo hace un niño para imaginar y construir un juguete?...<sup>82</sup>

Yo agregaría la pregunta, y que queda abierta, ¿cómo hace un niño para que el jugar se convierta en subjetivante? En un momento donde lo que se busca es que el sujeto

---

<sup>81</sup> Dándome a la tarea de buscar qué utilidad tiene esta interfaz de usuario, encontré que en términos simples, lo que hace esta interfaz es permitir la interacción con un sistema operativo sin necesidad de dispositivos, como el mouse, el teclado, el touchpad, etc., y en el lugar de estos dispositivos, digamos que estarían los gestos, las manos, es decir **el cuerpo en su totalidad resultaría ser el mando de control en dicho video juego.**

<sup>82</sup> Levin, Esteban. *¿Hacia una infancia virtual? La imagen corporal sin cuerpo.* Buenos Aires, Nueva Visión, 2007, p. 47

pierda su posición de sujeto, que sea ahistórico, acrítico y que opere bajo las leyes del libre mercado.

Los juegos postmodernos son preponderantemente los virtuales, los que operan bajo la realidad virtual, y los juguetes postmodernos son objetos que están hechos para no ser manipulados, para que el cuerpo intervenga poco en su manipulación o para que el cuerpo sea el manipulado; son objetos trastocados por los grandes avances tecnológicos, por los descubrimientos científicos y por la importancia mayúscula que se le ha dado al elemento pedagógico, no obstante, habría que revisar el concepto de juguete dentro del psicoanálisis para poder dilucidar cómo se ha operado dicha mutación, tanto en los juegos como en los juguetes postmodernos.

### **2.3 Pero... ¿qué dice el psicoanálisis del juguete?**

Hemos venido desplegando el lugar del juguete en la cultura, en una cultura posmoderna, donde lo que se ha intentado esbozar es que los juguetes son para *usarlos*, son para hacer algo con ellos a partir del cuerpo de quien se encuentra con ellos –aunque este comprometer el cuerpo en el uso de estos objetos llamados juguetes haya quedado cuestionado por el momento de consumo que estamos viviendo-, diríamos que esta es la noción, no sólo de la cultura, sino también la noción que comparte el psicoanálisis: los juguetes son para manipularlos, son para *darles uso* y construir representaciones inéditas de la realidad o simplemente construir una realidad.

**De tal forma que, el juguete no será un objeto que preexiste, que está dado de suyo, sino que ese objeto se convertirá en juguete hasta que el niño lo convierta en juguete, poniéndolo en uso. Mejor dicho, el juguete constituye una construcción del niño, lo cual implica que su riqueza simbólica no está en su naturaleza material sino que se despliega en la transformación que puede operar quien lo manipula con el propósito de expresar sus necesidades, sentimientos y experiencias. El juguete, entonces, deberá de cumplir con ciertas connotaciones para ser tal.**

Por ende, es importante hacer una exploración sobre lo que el psicoanálisis postula qué es un juguete, cómo es que ese objeto, que en casi todas las ocasiones proviene de la vida cotidiana, deviene juguete, en resumen, qué es lo que implica para el psicoanálisis un juguete, cuál es la noción de juguete en el terreno psicoanalítico, esa es la intención de este apartado.

Prosigamos enunciando que el juguete constituirá uno de los primeros modos de relación del ser humano con los objetos, y se presentará como uno de los primeros acercamientos con la realidad externa y quizás interna, de la que será, a la vez, portavoz y eco; y se erigirá, no solamente como un instrumento para los juegos, sino como un mediador de las relaciones entre el niño y su mundo.

Para efectos de desarrollar este tema, haremos una revisión de lo que se está pensando como juguete en diversos autores: Melanie Klein, Ricardo Rodulfo y Donald Winnicott. Esto no implica que en todos y cada uno se hayan encontrado explícitamente lo que es un juguete, pues en algunos será necesario construir la noción de juguete partiendo de sus propuestas teóricas sobre el jugar. Así, comenzaré con lo que Melanie Klein propone como juguete y su función en el acto del jugar en el niño, es decir, la posición que ocupan estos objetos –habría que ver si necesariamente materiales- en el momento subjetivante del jugar.

Melanie Klein, en el texto de “Simposium Sobre Análisis Infantil” (1927), nos propone pensar el juguete desde distintos sesgos, aunque no por distintos son distantes: en primer lugar, menciona que son un *recurso* para el análisis infantil, un recurso que puede proveer el analista o bien el niño, estando a disposición del niño si es que lo quiere usar; en segundo lugar, coloca al juguete como un *instrumento para acceder a las fantasías del niño y así liberarlas*, además de ser una vía para estudiar más de cerca las inhibiciones que algunos niños presentan al llegar al espacio analítico (recordemos *el caso Dick*, y cómo Klein da cuenta de su inhibición a partir de que el niño no toca nada de lo que lo rodea, no pone en uso ningún objeto, es como si no

existieran); en tercer lugar, *los juguetes como objetos que le permiten al niño dramatizar o representar de manera indirecta sus fantasías, sus miedos o lo que le resulta angustiante de la realidad*, para así llegar a elaborarla, esto es, los juguetes como vía indirecta de representación simbólica de la realidad (pensando en que la palabra, en el caso de los adultos, pareciera ser una representación directa del inconsciente y estar cargada de excesiva angustia, angustia que en el caso de los niños resulta intolerable):

La representación por medio de juguetes –en realidad, la representación simbólica en general, al estar hasta cierto punto alejada de la persona misma del sujeto- esta menos investida de angustia que la confesión por la palabra hablada. Si entonces logramos aliviar la angustia y obtener en primer lugar representaciones más indirectas, estaremos en condiciones de convencernos a nosotros mismos de que podemos despertar para el análisis toda la expresión verbal de que es capaz el niño.<sup>83</sup>

Melanie Klein (1927) dirá que cuando aumenta la ansiedad en el niño es cuando se hace más marcada la presencia de las representaciones indirectas, vía la utilización de juguetes. La palabra con el cuerpo, sostenida en un objeto, posibilitará que disminuya el monto de ansiedad en el niño, disminución que permitirá que las asociaciones verbales vayan tomando lugar en el trabajo analítico con niños. Pienso que puede quedar más claro haciendo uso de un ejemplo: un niño de diez años que comienza, después de varios meses de silencio, a hablar sobre la muerte de un familiar muy cercano, no lo hace sin dejar de jugar, sin dejar de lanzar el trompo una y otra vez, lanzamiento que va acompañado de palabras verbales, pero que no son suficientes para hacer que deje de jugar, hasta que llega a una reflexión en el último giro del trompo y entonces detiene su jugar para poder hablar de los sentimientos de extrañeza y nostalgia que lo invaden –creo que es justo ese momento donde la palabra logró no ser tan angustiante, es decir, el juguete y su puesta en uso, lograron mediatizar la angustia que le provocaba la ausencia-.

---

<sup>83</sup> Klein, Melanie. Principios del Análisis Infantil: Simposium sobre Análisis Infantil. Buenos Aires, Paidós, 1927, pp. 95-96

**Hacer uso de objetos y construirlos como juguetes**, da cuenta de la forma tan particular que los niños tienen para representarse su realidad, a saber, el uso de juguetes da noticia de la representación simbólica que es propia de los niños, y de la facilidad con la que se presenta la angustia en la infancia.

A lo largo de este apartado se ha insistido en el juguete como una construcción del sujeto, construcción que es dada por su uso, por el uso que se dé a un objeto u otro. Usar el objeto es algo que está planteado, posiblemente no de forma explícita, en el desarrollo teórico de Melanie Klein (1927), no obstante, quien desde mi lectura da mayor despliegue y forma a cómo pensar un juguete o cómo un objeto deviene un juguete, es Winnicott con su desarrollo sobre el uso de objetos, apoyado en una concepción particular sobre el jugar. En resumen, me interesa remarcar que en ambos autores, y quizás en Rodolfo también, aparece la idea de que un juguete es un objeto que se usa, un objeto cualquiera que es usado por el sujeto. Empero, no por ser objeto “cualquiera” sus efectos son nimios, son desdeñables, ya que justo lo que hace que un objeto sea un juguete es que ha hecho o ha provocado algo en el sujeto.

Con Winnicott (1968), no sin Melanie Klein acompañándolo<sup>84</sup>, podemos vislumbrar la importancia de la palabra *uso*, del verbo *usar*, en el acto donde un objeto deviene juguete, además de pensar el juguete no sólo como un objeto material, tangible, sino como un contenedor de símbolos, de significados. Esto es, el juguete como símbolo o símbolos que se usan en el acto de jugar. Podemos entonces plantear que para pensar el juguete en el terreno psicoanalítico, desde Winnicott, pero insisto aunado a lo propuesto anteriormente en Melanie Klein, habría que extraer y sostener a lo largo de este despliegue dos ideas importantes: en primer lugar, **el acto de usar un objeto, que implica el usar algo; en segundo lugar, el poder pensar el objeto, denominado juguete, como una serie de símbolos, o como un símbolo que también se manipula cuando jugamos.**

---

<sup>84</sup> Digo acompañándolo porque algo que comparten, de manera más evidente, es que en el juego el sujeto se valdrá de materiales externos para dar cuenta de las relaciones y angustias internas, aunque habría que tomar con tiento la diferenciación entre interior-exterior, ya que en variadas ocasiones lo que se usa no es un objeto exterior, es el propio cuerpo, como lo veremos con el juego del escondite.

Comencemos con la primer cuestión, el uso de un objeto, para ello me parece pertinente que tengamos presente la definición de la palabra *usar* cuyo significado, para la Real Academia Española, es *hacer que un objeto sirva para algo*, este *servir para algo* nos permite pensar que justo lo que hace que un objeto sea un juguete es que nos posibilita construir símbolos, para entonces manipularlos. El juguete es tal, porque con él el sujeto puede hacer uso de símbolos en el jugar (se usa justamente porque se construye), y porque además, permite hacer con él destrucciones, restauraciones, daños, arreglos; podemos ensuciarlos, limpiarlos, matarlos, revivirlos, todo lo que un sujeto hace muchas veces en su vida cotidiana, o tal vez, todo lo que alguien en muchas ocasiones no puede hacer en su cotidianidad.

Sumado a este *servir para algo*, tenemos la cuestión de *hacer* que sirva, pero no para cualquier cosa, sino para jugar. En este *hacer*, el sujeto tiene el papel principal: algo es servible desde el momento en que el sujeto le da ese lugar, desde el momento en que el uso se convierte en todo un acontecimiento, mejor dicho, el uso es uso en el momento en que deviene en un acontecimiento para el sujeto. Así, el usar un objeto es todo un logro para el sujeto, diríamos que es un logro subjetivo, lo que nos hace llegar a que cuando un niño usa un objeto, usa su propio cuerpo, este uso es parte del devenir subjetivo y trae consecuencias, tiene efectos subjetivantes para el niño.

Darle *al uso de un objeto* el valor de acontecimiento, no es cosa simple, siendo que en el transcurrir de la vida poco nos detenemos a pensar en lo que conlleva usar algo, dado que damos por sentada la capacidad de un sujeto para usar objetos. Hacemos del uso de los objetos una posibilidad natural, una posibilidad que llega a parecer hasta instintual, incluso, hasta dada únicamente por el elemento cultural –si usamos un juguete es porque está pensado como juguete, es porque ese objeto se nos presenta, se nos ofrece como un juguete, no porque de ese objeto nosotros hagamos juguete-.

Ahora, Winnicott (1968) plantea que, para que se use un objeto, este tiene que formar parte de la realidad compartida, lo que significa, que dicho objeto tiene que ser real,

tiene que existir de manera independiente del sujeto, esto constituye una de las paradojas de Winnicott, pues si lo que hemos venido planteando es que el objeto juguete no preexiste al sujeto, cabría la pregunta ¿cómo es que el objeto, para poder ser usado, tiene que pasar por la aceptación de su independencia con respecto a mi existencia? Dicha pregunta es sumamente importante, porque lo que estaría proponiendo es que para poder usar un objeto, es necesario que el sujeto haya desarrollado una capacidad que le permita usarlos, capacidad que según Winnicott está dada por el principio de realidad.

Esta cuestión resulta de mayor comprensión si de manera breve mencionamos que Winnicott (1968) establece una diferencia entre *relación de objeto* y *uso del objeto*, de tal forma que el sujeto en un primer momento se relacionará con el objeto para después destruirlo en la medida en que éste se vuelve externo, y se va volviendo externo en tanto es destruido y resulta sobreviviente de dicha destrucción<sup>85</sup>, por lo cual, se puede hablar de que usamos objetos que han sobrevivido a un continuo de destrucción: destrucción<sup>86</sup> que es necesaria para construir el par interno-externo. Digo *par* solamente, porque si añadiera el opuesto, dejaría de lado la concepción de *superficie continua del cuerpo*: "...es la destrucción del objeto la que lo coloca fuera de la zona de control omnipotente del sujeto. De esta forma, aquél desarrolla su propia autonomía y vida, y (si sobrevive) ofrece su contribución al sujeto de acuerdo con sus propiedades..."<sup>87</sup>.

Con relación a lo anterior, André Green (2007) comenta que es necesario recordar que, para Winnicott, el objeto no existe desde el comienzo, como es el caso de Melanie

---

<sup>85</sup> En consonancia con esto, tenemos una propuesta para pensar lo de Winnicott, la cual está dada por Esteban Levin (2007) donde él ejemplifica con la apropiación de la mano, apropiación que sucede a costa de perderla como aparato puramente mecánico. Dice que sólo en esta instancia, el niño podrá usarla, dominarla y tenerla.

<sup>86</sup> Considero necesario aclarar cómo podemos entender este concepto de destrucción desde Winnicott. Lo que este autor nos propondrá es pensar la destrucción, desde el costado simbólico, no desde lo real, como una potencialidad del sujeto; no necesariamente ligada al tema de la ira, ni de la agresión, sino como un elemento subjetivo que crea la cualidad de exterioridad. Además, la destrucción siempre va a estar ligada a la creación, es decir, es posible crear un objeto, en tanto se le destruya primero; dicha destrucción acontece en lo inconsciente. Quizás habría que asumir que sería necesario trabajar más a fondo este concepto, no obstante, para el capítulo que aquí desarrollo pienso pertinente dejar hasta aquí este planteamiento.

<sup>87</sup> Winnicott, Donald. *Exploraciones Psicoanalíticas I*. Argentina, Paidós, 2004, p.267

Klein. Más precisamente, primero existe un objeto subjetivo que proviene de la omnipotencia, y luego, en forma secundaria, un objeto percibido objetivamente, una vez que se produce la separación entre la madre y el hijo. Esto da cuenta de cómo es que, en el pensamiento *Winnicottiano*, pareciera que la relación de objeto y el uso del mismo, no debería reducirse a una dicotomía, es decir, a un objeto externo y a un objeto interno, sino que se funda un tercer objeto, digamos una tercera categoría de objeto: la del objeto transicional, que como es mencionado por Winnicott en su libro “Realidad y Juego” (1999), es un objeto que no está ni adentro ni fuera del sujeto.

Vemos cómo usar un objeto no es un acto sin efectos, es más, con este despliegue, el usar toma de manera tácita su valor de acto, en el sentido de que el uso de un objeto es un acontecimiento<sup>88</sup>, pues da entrada para que algo acontezca en el sujeto. Lo anterior nos permite pensar cuando a un objeto se le usa<sup>89</sup> como juguete, algo acontece en el sujeto, algo inédito se suscita, por tanto, para el psicoanálisis el juguete no es cualquier objeto, no es sólo el objeto dado por el ámbito de lo compartido, sino también es el objeto que puede ser usado, y que por ello provoca un acontecer; si lo pensamos desde Melanie Klein, ella nos planteaba que el juguete es uno de los primeros objetos que nos permiten tener contacto con la realidad –cosa nada simple- y al mismo tiempo un objeto que le permite al niño dar cuenta de sus angustias, de sus necesidades –puntos no de menor importancia-; con el objeto juguete, con el uso del objeto como juguete, algo se inaugura, podemos decir entonces que **juguete es el uso para jugar que le damos a esos objetos, es decir, juguete como uso, a un objeto le podemos dar muchos usos, y uno de ellos, es el de juguete.**

El juguete en su valor de uso, no en su valor de objeto, no como un objeto pre-hecho, sino como un posible uso, usar como juguete a un objeto, aunque para poder

---

<sup>88</sup> Sostengo que el uso de objetos es un acontecimiento, porque tal uso está ligado al deseo, un deseo que se apuntalará en la demanda del Otro. De esta forma la noción de *uso* no se reduce a una concepción utilitaria del objeto, dado que el uso es tal en tanto está entretelado con el deseo, en tanto el uso no se puede reducir a las funciones motrices del niño. Ejemplo claro, es el funcionamiento de la mano, dirá Levin (2007), el funcionamiento libidinal de la mano, aquella que da una caricia, y en ese acariciar es moldeado y moldea.

<sup>89</sup> En este momento podría venir la pregunta pero usar para qué, para qué usamos los objetos, por lo que hemos de decir que en nuestro caso, el uso, el ser usado es para jugar, puesto que en el momento de manipular el objeto puede empezar a gestarse un uso para jugar, digamos, puede entonces inaugurarse un juego con el objeto.

comprender de manera más amplia esta propuesta, es menester sumarle la segunda cuestión que he mencionado en un principio, a saber, el juguete como símbolo o símbolos, apelando a la multiplicidad. Este planteamiento se sostiene de una aseveración que encontré en Winnicott en el texto “Notas sobre el juego”<sup>90</sup>, donde nos propone pensar que lo característico del juego es el placer, placer que dependerá del *uso de símbolos*, entendiendo como símbolo, el *esto hace las veces de aquello*. De esta manera lo enuncia:

...Si aquello es amado, esto puede ser usado y disfrutado. Si aquello es odiado, esto puede ser golpeado, dañado, matado, etc., y restaurado, y vuelto a dañar. O sea, la capacidad de jugar es un logro en el desarrollo emocional de cada niño...<sup>91</sup>

De aquí que sostenga la idea de que el juguete es un símbolo, en el entendido de que el jugar consiste en manipular y usar símbolos<sup>92</sup>. Por ende, el material del que se toma el juego, es el material simbólico, es la posibilidad de un sujeto de hacer pasar una cosa por otra. Uno de los ejemplos principales que nos da Winnicott es el del objeto transicional, puesto que dicho objeto resulta ser el primer símbolo creado por el sujeto, poniendo en escena la capacidad de un bebé para el uso de símbolos, mejor dicho, para el uso de objetos o para el uso juguete de un objeto.

El objeto transicional será el representante simbólico del objeto, ese objeto, tanto interior, como exterior y como una continuidad de estos dos espacios: quizás para nosotros, cuando vemos a un bebé arrastrar un trapo, ese objeto es sólo un “trapo” sin

---

<sup>90</sup> Se menciona que este texto no tiene fecha, dado que fue encontrado en el archivo de Winnicott, bajo el título de “Ideas”. Es probable que sea de finales de la década de los sesenta.

<sup>91</sup> Winnicott, Donald. *Exploraciones Psicoanalíticas I*. Argentina, Paidós, 2004, p. 79

<sup>92</sup> A propósito del pensar el jugar como una especie de manipulación de símbolos, vendría bien aclarar de manera concisa qué estamos concibiendo como símbolo y simbolismo. En primer lugar, hemos de decir que el símbolo es mudo, es vacío, tal como nos lo dice Freud en su conferencia X titulada “El simbolismo en el sueño” (1916). Es decir, el símbolo, sólo adquiere sentido o significado para ese sujeto en particular, desde esa lógica podríamos entender por qué Freud denomina al símbolo como un elemento vacío, dando cuenta de que en el devenir asociativo nunca aparecerán sustituciones o significados constantes de los elementos oníricos, por mencionar un ejemplo. En segundo lugar, tenemos la noción de simbolismo que en un primer momento, en la obra Freudiana, sobre todo en el desarrollo de la conferencia 10, es conceptualizado como meras traducciones universales que operarían desde un código de equivalencias pre-establecido, sin embargo, si leemos con tiento, podemos encontrar en Freud que al ser el símbolo mudo su traducción sólo adquiere voz dependiendo de cada sujeto, lo que quiero decir es que el uso de símbolos que cada niño pone a operar en el jugar, están en conexión con su historia, sus ansiedades, sus emociones y con la situación que se presenta en el análisis; meras traducciones generalizadas de símbolos no tienen significado.

ningún significado y sin ninguna influencia en la vida subjetiva de ese niño, pero para ese niño eso que nosotros miramos como *simple trapo*, es lo que representa a objetos como la madre, como su presencia, su mirada, etc.

Así que el juguete no es sólo un objeto material, sino también un símbolo o símbolos que funcionan como *representantes*<sup>93</sup> de esos objetos que forman parte del mundo del sujeto, diríamos que son fieles representantes del mundo de los objetos donde habita el niño. Empero, no podemos dejar de lado, que implican un uso, una manipulación, manipulación que hace un sujeto de un objeto, que resulta articulable al funcionamiento corporal, al funcionamiento del cuerpo propio; con esto me permito dar entrada a Ricardo Rodulfo y una posible lectura de lo que es el juguete para este psicoanalista.

Y doy entrada a Rodulfo porque lo que se presenta como eje de su desarrollo teórico, en referencia al jugar, es la posibilidad de construir un cuerpo, a partir de dicha actividad; cuerpo que, hay que subrayar, en un momento de la vida funcionará como el juguete mismo. A lo que quiero llegar es a remarcar la idea de que para Rodulfo, el juguete en el proceso de subjetivación, es el cuerpo, pues el jugar y sus materiales

---

<sup>93</sup> Es pertinente hacer mención de la diferencia que existe entre hablar de representación y hablar de representante. La representación la podemos entender como aquello que del objeto viene a inscribirse en los sistemas mnémicos o en el aparato psíquico en general (definición que compete al campo del psicoanálisis). Digamos entonces que la representación también la podemos pensar como el investimento de una huella *mnémica*, de allí que Guy Le Gaufey (2001) mencione que la representación no es nunca sólo una imagen, sino que siempre es una *investidura* de tal o cual imagen, y al decir *investidura* introducimos el carácter de *cantidad (energía libidinal)* en el concepto de representación.

Además debemos tener en cuenta que es una noción dual, o mejor dicho, la representación es una mixtura de dos cosas sumamente heterogéneas, esto gracias a que hay representación palabra y representación cosa, cada una con un valor tópico distinto, puesto que la representación cosa pareciera caracterizar al sistema inconsciente, mientras que la representación palabra caracterizaría al sistema preconscious-consciente. Esto nos da cuenta de que en la obra de Freud se reconoce la existencia de distintas representaciones: en 1915 ya hay el reconocimiento de representación cosa y representación palabra, podemos plantear que la primera propuesta que Freud utiliza es la relacionada con la representación consciente e inconsciente.

Por otro lado, tenemos el concepto de *representante* del cual, Guy Le Gaufey da cuenta de la siguiente manera: “El representante psíquico está compuesto, por una parte por una representación y por otra por un monto de afecto que lo diferencia de los destinos que la represión obliga a distinguir” (2001:227). Entonces quedaría la siguiente ecuación: representación + monto de afecto = representante. La ecuación anterior nos permite decir que el representante psíquico es una representación suturada a un afecto que proviene de la pulsión. Empero, también podemos pensar el representante como el que reemplaza, pero además actúa en nombre de otro, esta, sería una de las grandes diferencias entre representante y representación, ya que esta última sólo estaría en calidad de reemplazo, sin poder actuar en nombre de otro.

toman sentido a partir de que se les inscribe en la problemática de la edificación del cuerpo de un sujeto. El juguete entonces, no será un producto pre-diseñado, sino cualquier material o materiales que se utilizan de manera *espontánea*, digamos que es arbitraria su selección, justo siendo esto lo que permite que se resignifique o se signifique el jugar y lo que con él se busca hacer.

Un juguete puede ser innumerables objetos, no sólo cosas, también palabras, también partes del cuerpo, el cuerpo en su totalidad, o lo que éste puede producir (heces, fluidos); cualquier material puede hacer la función de juguete, sin embargo, es importante detenernos en la idea de que el cuerpo puede ser juguete, juguete que sirve para construirse a sí mismo. Rodulfo (1989) dice que en un principio de la vida, el niño juega con sus propias partes del cuerpo y con las de otros, así, cuando come se embadurna el cuerpo, se pega cosas, se despega otras, se introduce objetos, los conoce y a su vez lo hacen conocerse, lo hacen construir un cuerpo como una banda continua<sup>94</sup>.

Al referirse al juguete como un material, Rodulfo (1989) sostiene lo siguiente:

...Hay un cambio radical en los materiales mismos que se utilizan a lo largo de los momentos de la subjetivación que hemos ido puntuando. De hecho, esto no cesó nunca de ocurrir, desde el bebé que jugaba con las propias partes de su cuerpo y las de Otro, hasta aquel pequeño que lo hacía con una puerta, o el niño volcado a las personificaciones con soldaditos u otros objetos, o bien al dibujo y al modelado.<sup>95</sup>

No obstante, Rodulfo (1989) hace la aclaración de que ha habido una excesiva ligazón entre el jugar y el juguete, dando cuenta con ello, que quizás el juguete no resulta fundamental para la actividad del jugar; aquí habría que cuestionar sí el problema es que se ligue el jugar al juguete, o más bien, la cuestión es a qué idea de juguete se liga, cómo se ha venido pensando el juguete, ¿como lo que está hecho para eso?, o lo

---

<sup>94</sup> Esto me hace pensar en Levin (2007) quien propone pensar que el uso de un objeto lleva al niño a usar su cuerpo: al golpear un objeto el niño es al mismo tiempo golpeado por él. Golpear, golpearse y ser golpeado por otro, son enunciados de la puesta en escena del cuerpo en el escenario simbólico.

<sup>95</sup> Rodulfo, Ricardo. *El niño y el significante: un estudio sobre las funciones del jugar en la constitución temprana*. Buenos Aires, Paidós, 1989, p. 182

que cada uno puede hacer con los diversos materiales que el mundo le presenta –y no sólo el mundo, el mito familiar incluso-. Materiales que pueden estar dados por el propio cuerpo, por ello, hago insistencia en poder pensar el cuerpo como juguete, función del cuerpo que es poco común, es más, la industria del juguete no nos presenta al cuerpo –tanto esquema corporal como imagen del cuerpo- como posible juguete a usar, aunque con el proyecto Natal, posiblemente se esté apuntando a eso.

Lo que busco acentuar con esta breve revisión, es tener claro que para los sujetos no hay ninguna operación sobre el espacio que no sea una operación sobre su propio cuerpo, incluso usando el cuerpo biológico para modelar el propio cuerpo, un cuerpo que devendrá subjetivado, es decir, el cuerpo tiene una función subjetivante y entonces deviene subjetivado. No es cosa sencilla usar las manos para embadurnarse la cara, para sentirla, para acariciarla<sup>96</sup> y entonces apropiarla.

Con Rodolfo (1989) se nos da la posibilidad de pensar al cuerpo mismo como un juguete, de hecho podemos anclar esta afirmación, en la propuesta de que el juego del *Fort-Da* (el juego del carretel, también conocido así) se produce en momentos muy posteriores en el desarrollo subjetivo. Diríamos que la posibilidad de usar un objeto externo al cuerpo o ajeno a él, se da cuando ya se ha pasado por variados momentos donde el cuerpo ha sido el juguete que hace posible, también, asumirlo como propio, mejor dicho, el cuerpo como juguete en el juego de *construirse un cuerpo*, cuando el niño es el albañil de su propio cuerpo.

Concluamos entonces reiterando que **sin la dimensión del sentido, el objeto no accederá a la categoría de juguete, y el niño no aprehenderá ni su forma, ni su contenido. Así morirán rápidamente, como mueren las cosas, pues no han nacido**

---

<sup>96</sup> Sartre afirma, retomado de Levin (2007):

...La caricia hace nacer a otro como carne para mí y para él mismo, no es un simple roce: es modelado. Al acariciar a otro, hago nacer su carne por la caricia bajo mis dedos. La caricia es el conjunto de las ceremonias que encarnan a otro, el deseo se expresa por la caricia como el pensamiento por el lenguaje...

como juguetes. Sin jugadores no hay juguete sino la cosa donde no hay representación posible<sup>97</sup>

### CAPÍTULO 3

---

<sup>97</sup> Pensemos, como ejemplo, el caso que nos presenta la saga de Disney-Pixar “Toy Story”, específicamente en la última película, donde lo que nos muestra es cómo los juguetes para tomar ese estatuto necesitan ser usados, ser tocados, ser manipulados. La tercera película comienza con la escena donde todos los juguetes de Andy están escondidos en un baúl junto a un celular, que es propiedad de Andy, el plan es hacerlo sonar para llamar su atención y así lo hacen. El celular suena y Andy lo busca hasta encontrarlo junto a los juguetes, toma el celular y entonces se percató de que allí están ellos, los que en algún momento de su vida fueron sus juguetes. Sin embargo, a excepción del dinosaurio, quien es levantado por las manos de Andy, ningún juguete es tomado. Vuelve a cerrar el baúl y se va, entonces todos los objetos quedan en calidad de muertos, sin vida; sin contar al dinosaurio quien se muestra eufórico por haber sido tocado, diciendo con gran felicidad ¡me tocó! ¡me tocó!, dejando ver que tuvo vida, que por un momento dejó de estar muerto como objeto juguete, volvió a ser un juguete. Incluso, la película trata también de la muerte de los juguetes, del abandono tan temido, de no volver a ser *usados* para jugar.

## DEL FORT-DA Y DEL JUEGO DE LAS ESCONDIDAS

### 3.1 Una aproximación al juego (¿más primordial?) en la constitución subjetiva: *el Fort-Da*<sup>98</sup>

Para dar inicio a este capítulo es importante, desde mi perspectiva, hacerlo desde la realización de un recorrido sobre lo que ha sido una de las propuestas de Freud más acusadas, a saber, el Fort-Da, juego que apareció nombrado por primera vez en su texto “Más allá del principio del placer” (1920). Iniciar con dicho juego, tiene su fundamento en el objetivo al que se busca arribar en esta tesis: construir ciertas aproximaciones teóricas sobre un juego en específico, el juego del escondite, o como comúnmente se le conoce en México, el juego de las escondidas, para entonces, poder hacer un estudio psicoanalítico en relación a conceptos como la ausencia, la presencia, el cuerpo, y los efectos subjetivos que tiene el hecho de que un niño comience a jugar a esconderse y a ser encontrado, así como, todo lo que tuvo que haber pasado ya ese sujeto para lograr ocultarse a la mirada del otro y aparecer ante ella, además de seguir existiendo aunque la mirada del otro no le sea dirigida.

Es sustancial aclarar desde este momento de la escritura, que una de las intenciones de este apartado, si bien es hacer un estudio sobre el juego del *Fort-Da*, con ello se busca establecer una diferencia entre lo qué es propiamente dicho juego, y lo qué es el juego de las escondidas. Digamos entonces, que el Fort-Da será un punto de referencia para desplegar nuestro desarrollo teórico, más no el eje vertebral del trabajo; el *Fort- Da* nos proveerá de los antecedentes para ir tejiendo la red psicoanalítica desde donde miraremos el juego del escondite, pero no serán lo mismo.

---

<sup>98</sup> Este despliegue teórico lo hago tomando noticia de lo que Rodolfo (1989) menciona en relación a que no ha habido psicoanalista importante que no se haya ocupado ya de desmenuzar el juego del *Fort-Da*, con la finalidad de retrabajarlo, así que intentaré ser lo menos repetitiva posible, aunque a veces la repetición produce cosas inéditas y en la lectura de lo repetido podemos encontrar sesgos diferenciales.

Como lo mencioné anteriormente, el Fort-Da aparece como tal en la obra de Freud, dentro del escrito “Más allá del principio del placer” (1920), donde lo que está trabajando Freud es la noción de *compulsión a la repetición*, plasmando diversos ejemplos para poder dilucidar dicha compulsión. Uno de esos ejemplos es el juego que observa en su nieto, un juego que consiste en arrojar lejos de sí, cualquier objeto que se topaba en el camino, acción que se acompañaba de un fuerte y largo “oooo”, que según la lectura de quienes miraban, ese monosílabo, parecía significar “Fort” –se fue-, en pocas palabras, el niño con sus juguetes jugaba continuamente a que se iban. Así, el niño jugaba con cualquier juguete este juego, de hacer a que se iban, aunque posteriormente tomó un carretel atado a un hilo, y en lugar de arrastrarlo tras sí, lo que hacía era arrojarlo, de tal manera que desaparecía detrás de la cuna, simultáneamente al desaparecimiento, el niño pronunciaba “oooo”; empero, como estaba atado a un cordel, sólo bastaba con que el niño tirará de él y el carretel volvía a aparecer, siendo en este aparecer que se suscitaba el monosílabo “Da” –acá está-, y así el juego se repetía una y otra vez, pues en eso consistía el juego completo, en el desaparecer y aparecer. Era un juego que a pesar de su repetición, al niño le resultaba muy placentero, lo realizaba con una cuantiosa alegría.

Lo que Freud trata de dilucidar con la descripción y el análisis de este juego, es la posibilidad del niño de elaborar la partida de la madre, en concreto, su ausencia, la posibilidad de que ella exista en ausencia. El niño entonces repetirá dicha actividad – sigue Freud- para poder posicionarse en un lugar activo con respecto a esa vivencia, para poder elaborar lo que tiene de *displacentero*, a pesar de que dicha elaboración tenga que pasar por re-vivir o re-editar su ausencia y el *displacer*<sup>99</sup> que conlleva para

---

<sup>99</sup> Podemos remitirnos a lo que Freud, en 1911, desarrolla con respecto a los dos principios del acaecer psíquico, donde da cuenta de que el sujeto, el niño en este caso, tiene que tener ciertas condiciones para que pueda constituirse como tal, entre ellas, debe tener la posibilidad de estar atravesado por el principio regulador del *proceso secundario* o *principio de realidad*, puesto que el aparato psíquico debió resolver representarse los elementos reales del mundo –ante la ausencia de satisfacción esperada, por tanto, ante el abandono de intento de satisfacción por vía alucinatoria-, tanto los que resultan agradables o placenteros como los que no son en absoluto agradables o displacenteros; de esta forma se inaugura el *principio de realidad* en la actividad psíquica, principio que se conjugó con el proceso primario o *principio de placer*. Y es en este momento crucial donde se dan paso funciones como la atención, la memoria, el juicio y la acción.

ese niño. El Fort-Da entonces se presenta como un juego que hace posible que el niño aprehenda la ausencia y la posible presencia de la madre.

Quizás sea pertinente mencionar que con este juego, se ponen en circulación los pares torales en el desarrollo subjetivo, el de la *presencia-ausencia*, o como diría Marisa Rodulfo el de *presencia-no presencia*<sup>100</sup>. Hablaríamos de que en el Fort-Da lo que se produce es la simbolización de la desaparición, de la desaparición de un objeto, por ejemplo, la madre, pero incluso, si se nos permite la nota, la del cuerpo de la madre como extensión del cuerpo de ese niño, a saber, se produce un corte entre mi cuerpo y el del otro, se produce una alteridad, lo que se llamará un *Yo / no Yo*. Con lo anterior damos cuenta de que esta actividad lúdica posiblemente no es la más originaria, puesto que para poder simbolizar una desaparición, una pérdida, una ausencia, incluso una presencia, ya hemos tenido que pasar por una serie de vericuetos y vicisitudes propias de la existencia.

Dice Rodulfo (1989) que existen funciones del jugar más arcaicas, más originarias, más primordiales que las del Fort-Da, aunque esto no resta de ninguna manera importancia al logro que accede el niño a través de este juego, pues es nada más y nada menos que poder representar la ausencia, poder atravesar por un símbolo la ausencia de la madre, la ausencia de su mirada, de su cuerpo; vemos cómo no es cualquier cosa lo que se despliega de este juego, siendo que podría tener todas las cualidades de una experiencia enloquecedora, si ya antes no se ha construido un cuerpo y una subjetividad en capacidad de soportar la no presencia de ese otro, que mucho tiempo fue su continuidad, su sostén, tanto nutricional como psíquico. Por tanto, el acto de aparecer y desaparecer, lo que implica también es la simbolización de una discontinuidad en el sujeto.

Y este es uno de los puntos nodales de la tesis: para esta propuesta teórica, al igual que el Fort-Da, **el juego del escondite no sería un juego originario, de los más primitivos, sino el efecto o la consecuencia de construirse un cuerpo libidinal, de**

---

<sup>100</sup> Estos conceptos serán trabajados en páginas posteriores.

**poder pensar que sigo existiendo aunque el otro no me mire, aunque el otro no esté presente en la corporeidad; porque de lo que se trata, el juego del escondite, es de esconder el propio cuerpo, de esconderlo u ocultarlo de la mirada del otro, ante la expectativa de que ese otro vuelva a atravesarme con su mirada, ante la *angustia* que provoca por un momento verse desaparecido y ante la *excitación* que se produce al ser encontrado.**

En otras palabras, la apuesta es poder pensar que primero tendría que constituirse como operación lógica la representación de la ausencia (Fort-Da) para que después el niño esté en posibilidades de jugar a las escondidas, es decir, de hacer desaparecer su cuerpo a la mirada de los otros, el Fort-Da entonces, tendría que suceder para que el niño pueda jugar el juego del escondite. Resulta acertado pensar que, de forma secuencial aunque no determinista, en primer lugar tendría que suceder el Fort-Da para que el niño acceda al juego del escondite, para que pueda esconderse.

Cabe hacer énfasis en la diferencia que existe entre *esconder* y *desaparecer*, en concreto, entre el que está en calidad de escondido y el que está desaparecido, ya que los desaparecidos no se sabe dónde están, no se les encuentra, mientras que el que juega al escondite sabe que lo pueden encontrar, no queda en calidad de desaparecido. Además en términos del desaparecer, hay que estar advertidos de la presencia de una dualidad, en el sentido de que hay una desaparición que es impuesta y otra que es voluntaria.

Por tanto, si hacemos uso de un diccionario de la lengua española, esconder significa que el objeto no está visible, ubicar y ubicarse como objeto fuera del plano de la vista, lo que nos dice que no necesariamente si se está escondido, o fuera del plano visual, no se está; el hecho de estar escondido no implica que ese objeto no esté. En el caso de desaparecer, encontramos que su significado es similar al de esconder, aunque hay una salvedad, que en casi todas las definiciones podemos encontrar que también desaparecer implica dejar de existir, o sea que lo desaparecido también puede ya no existir, cuestión que no encontramos en lo que está en calidad de escondido.

Una de las labores del niño es labrar su cuerpo, es construir superficies, es construir un cuerpo en una continuidad, como una especie de banda de Moebius, para a la postre, poder representar nociones como *adentro / fuera*, *Yo / no Yo*, *mío / no mío*; siendo en este momento posterior que se da el Fort-Da, porque como lo dice Liliana Peskins (1986), tal actividad inaugura un adentro-fuera, un límite en el cuerpo, mejor dicho, bordes en el cuerpo; al mismo tiempo abre un espacio tridimensional, dando entrada a la representación de un antes y un después; además de poder imaginarizar una presencia en una ausencia, para entonces fungir como juego modelo de separaciones subsecuentes. Dice Rodolfo (1889) que hay que estar bien pegado (al cuerpo propio y al del Otro) para poder efectuar un despegue, para poder despegarse.

Definitivamente el Fort-Da permitirá operar un corte en ese cuerpo, en esa psique, en esa continuidad de cuerpos, en resumen, en esa alienación con el otro, alienación puesta en cuestión desde que el niño comienza a sentir, a recorrer, a acariciar su cuerpo. Para poder hacer Fort (se fue) hay que construir primero un espacio a donde irse, a donde salir, el afuera. El juego del carretel nos aparece como un logro que es posible hasta que ciertas categorías espaciales, temporales, corpóreas han sido construidas, así también sucede en el caso del juego del escondite; esta será una de sus similitudes.

Digamos que el juego del Fort- Da nos aparece como un logro subjetivo, en tanto podemos leerlo desde distintas perspectivas y no anclarnos en lo que ya de tradición se ha dicho o se ha teorizado sobre esta actividad. Así, me interesa que despleguemos tres puntos que nos permiten problematizar y al mismo tiempo ampliar el concepto y sus efectos en la vida subjetiva:

- I. Pensemos el Fort- Da como una acción de destrucción, tal como lo plantea Lacan en la sesión XIII del Seminario “Los Escritos Técnicos de Freud” (1953-1954). A saber, destrucción en el sentido de que el acto de arrojar y volver a sí da la posibilidad de, en el plano imaginario, destruir a quien es la sede de

nuestra alienación, es decir, asesinar la cosa en sí misma para poderla simbolizar, para poderla hacer pasar al plano simbólico. Dicho pasaje sólo es posible si el objeto que se está manipulando (el carretel) está acompañado de palabras, está vestido de palabras que construye el sujeto, o mejor dicho, está acompañado del lenguaje, llevando así al campo simbólico el fenómeno de la presencia-ausencia. Pudiendo entonces darle a esa madre real su posibilidad de potencialidad, ante el rehusarse al llamado. Justo es este momento donde Lacan ubica al deseo, en el momento en el que el niño hace al lenguaje, en ese momento, el deseo se humaniza: “En el Fort- Da habría una primera manifestación del lenguaje. Mediante esa posición fonemática el niño trasciende, lleva a un plano simbólico, el fenómeno de la presencia y de la ausencia.”<sup>101</sup>

Es a través de este juego que el objeto pasa al plano del lenguaje, dando emergencia al símbolo, un símbolo que tomará, a partir de este jugar, mayor significancia que el objeto propiamente dicho. Digamos que el Fort- Da no es sólo fundante de una discontinuidad con el cuerpo del otro, sino también es lo que hace posible que los objetos, en su cualidad de reales, sean llevados al estatuto de símbolo a través de la palabra, a través de ponerse en escena en el espacio del lenguaje, espacio que dará entrada al deseo y a su efecto de subjetivación.

Queda entonces puesta a discusión la opción de acercarnos al Fort- Da como uno de los primeros momentos donde aparece el lenguaje –articulado o no, verbal o *preverbal*- acompañando a los objetos, lo que nos lleva a reflexionar cómo el acto de arrojar no tendría sentido si no fuera justo por la pronunciación de dos palabras que dieron significado a dicho juego. Un significado tejido en la trama del deseo y del par ausencia-presencia, que dicho sea de paso, no será más un par pensado o aprehendido desde el real, sino desde el simbólico; es

---

<sup>101</sup> Lacan, Jacques. “Seminario 1: Los escritos técnicos de Freud (1953-1954)” en Los Seminarios. México, Siglo XXI, 1980, p. 257

entonces el *Fort- Da* una actividad que da entrada a vivir el estar o no, ya no más en su corporeidad, pero si en su aspecto metafórico.

- II. En segundo término, el *Fort-Da* como connotación de la primera constitución del agente de la frustración (la madre). Dice Lacan (1957) que la madre introduce el par presencia-ausencia, el cual estaría articulado en el registro de la llamada, llamada que se produce necesariamente ante la ausencia del objeto materno, y ante su presencia vuelve a ser rechazado, a ser arrojado. Vemos cómo para pensar el Fort-Da es vital incluir la noción de frustración<sup>102</sup>, y no sólo la noción, sino también la vivencia de frustración. La madre jugará un papel preponderante como quien echa a andar la posibilidad de que el niño acceda a los objetos, pero no simplemente a objetos de satisfacción sino a objetos que son coloreados por el *Don*. Quizás lo que intento plantear es que a partir del Fort- Da, del llamado que se suscita en él y de la falta de respuesta a este llamado por parte de la madre, la madre se vuelve real, dice Lacan (1957), “cae”, convirtiéndose en real, y haciéndose una potencia, entonces, parafraseando a Winnicott es justo aquí donde se inauguraría lo que se ha denominado espacio potencial entre la madre y el hijo.

La madre se ha convertido en *real* y el objeto en *simbólico*. Lo que podemos entender es cómo la ausencia de respuesta de la llamada por parte de la madre le permite al niño acceder al mundo simbólico; es ese espacio que se construye desde la madre potencial y no real, el que permite que el niño pueda operar los

---

<sup>102</sup> Si hablamos de frustración es necesario ubicar desde dónde la estaremos entendiendo, sobre todo aclarar que nos basamos en la propuesta de Lacan sobre lo que sería la frustración. De tal manera que esta experiencia la podremos entender como un conjunto de impresiones reales vividas por el sujeto en la primera edad de su vida. Tengamos presente que la triada castración, frustración y privación tienen que ver con la falta de objeto, además de que es a partir de estas tres operaciones que el objeto necesidad se transforma en objeto de don, esto es, el objeto empieza a construirse, a construirse como objeto de don, lo que da cuenta de que el objeto de don no es preexistente en el sujeto. La frustración en el contexto cotidiano la podemos entender como la negación de un objeto de necesidad, sin embargo, como operación en el terreno psicoanalítico, es acertado concebir la frustración como lo que sostiene el deseo, puesto que sería la negación de un don, la negación de un objeto de don. Esta operación se lleva a cabo en el registro de lo imaginario y parte de un objeto real, real en su estado de ausente o presente.

objetos como simbólicos, como objetos de *Don* que ya no se circunscriben a la satisfacción<sup>103</sup>.

El *Fort- Da* es también un *llamado*, es también convocar la posibilidad de que esa madre no responda siempre que se le necesita, es convocar su ausencia simbólica en la presencia no absoluta, es apelar a la presencia en otro lugar y ya no sólo en el lugar de ese hijo que emite un llamado. Al dar cuenta el niño de que su necesidad no es inmediatamente satisfecha, al estar tomado por la experiencia de frustración, lo que hace es encontrarse en presencia de algo que ha realizado como potencia, a saber, simbolizar ese mundo y vestir de *Don* lo que el agente (la madre) le provee y lo que el mundo le presenta.

- III. Un tercer punto tiene que ver con la propuesta que hace Rodolfo (2010) sobre una lectura desde Winnicott del *Fort-Da*, donde se plantea que esta actividad está constituida de varios momentos, de varios pasajes: agarrar, consumir - consumir, arrojar y traer de vuelta (a veces). La propuesta es pensar en dos elementos principales, por un lado, cuando hablamos y escribimos *Fort-Da* pareciera que estamos haciendo simétricos el arrojar y el traer de vuelta, cuando es factible pensar que no necesariamente en el espacio clínico estos van a ser simétricos, o van a tener una oposición simétrica.

La siguiente cuestión es colocar el acento en la producción verbal que viene con el *juego* (un poco contrastando con Lacan quien apunta la importancia de la palabra como compañera del acto de arrojar y traer a sí). Diría Rodolfo (2010) que habría un énfasis unilateral en lo verbal, cuando el niño desde momentos previos ya arroja un sin número de objetos, un arrojado que no necesariamente ha sido acompañado por cualquier tipo de comentario verbal. Digamos que la

---

<sup>103</sup> Esto me hace pensar en lo que Freud formula en “Tres Ensayos de Teoría Sexual” (1905), con respecto al quehacer sexual, que en un primer momento se apuntala en funciones de conservación, como la función nutricia, que se lleva a cabo simplemente para satisfacer una necesidad biológica. Empero ese quehacer sexual va independizándose del colmar las necesidades, para apuntalarse en otra cosa, para apuntalarse en la pulsión sexual, que vendrá a inaugurar un sujeto pulsional, que toma distancia de lo meramente biológico para constituirse como un ser libidinal, como un ser deseante y en falta.

capacidad de arrojar los objetos es un preámbulo para que después podamos arrojar las palabras, es decir, el arrojar un objeto, que no necesariamente vaya acompañado de producción verbal, es un acontecimiento capital en tanto funda la posibilidad en el sujeto de expeler la palabra misma, o lo que con ella se produce.

Como último punto, Rodolfo (2010) nos habla sobre las implicaciones que tiene hablar del *Fort-Da* como *el juego del carretel* pues al nominarlo así, pareciera que se remarca al juguete, el sostén material que se está poniendo en uso en dicho acto, y no el acto mismo y sus efectos subjetivos que trae como consecuencia; se privilegia así el juguete sobre el jugar. Todo esto, si lo aplicamos así, podría llevarnos a lo que en algún momento de la historia del psicoanálisis fue fundamental, a saber, el juguete que utilizaba el niño, para entonces hacer de ese objeto puesto en uso la base de la interpretación y por ende, la base de la intervención. Inevitablemente poner la mayor atención en el juguete que usa o que deja el niño, nos llevaría a hacer de la clínica psicoanalítica una experiencia inscrita en la atadura del significante con su significado, mejor dicho, en la idea de que el símbolo toma significado muy a pesar del sujeto que lo construye y lo narra.

Siguiendo la invitación de Rodolfo a dar un viraje al concepto y a la vivencia del *Fort-Da*, valdría la pena detenernos en los momentos que propone como elementales en el acto de arrojar, porque me parece una postura interesante y una lectura novedosa del *Fort-Da*. De esta forma damos paso al primer momento del que habla Rodolfo, que es el relacionado con el acto de *agarrar*; propongo que pensemos cómo es que un niño puede arrojar sin antes haber llevado o tomado el objeto consigo, y dónde lo porta, o desde dónde lo toma, pues, aunque parezca evidente, en la mano, su mano, diríamos, una parte del propio cuerpo que resulta ser lo constantemente visible y que, al final de cuentas daría noticia de una totalidad, de una superficie llamada cuerpo: "...diríamos que no hay apertura de la apertura como apertura de la subjetivación sin un

movimiento de agarrar, que se transforma con el tiempo en todo lo que podemos designar como del orden de la elección, del hallazgo, del encuentro...”<sup>104</sup>.

En este *agarrar* cualquier cosa intervienen, de manera sustancial, la mano pero no la mano sólo en su cualidad biomecánica, sino también en su cualidad y calidad de objeto libidinizado, atravesada por el deseo y anudada en el universo simbólico de ese sujeto. Esto nos permite puntuar la prensión como una realización subjetiva, siendo que tiene el carácter de ligadura discursiva, en tanto a través del jugar a agarrar, la mano permite ligar al niño aquello que parece imposible de anudar, aquello que parece fuera de cualquier referente: “...en esa singular experiencia escénica el infans se apropia de su mano a costa de perderla como aparato puramente mecánico. Sólo en esta instancia, el niño podrá usarla, dominarla y tenerla...”<sup>105</sup>.

Rodulfo (2010) es claro cuando nos dice que el niño agarra su mano al mismo tiempo que agarra una cosa, ya que no tiene otra manera de agarrar su mano en tanto dispositivo libidinal sino es por medio del agarrar, siendo así como el acto de agarrar se va volviendo cada vez más complejo, puesto que la mano no viene sola, generalmente la mano va a la boca, a los ojos, a la mirada y así sucesivamente. Queda claro que cuando deseamos agarrar algo, no es un asunto que se pueda reducir a la motricidad, sino que es esa motricidad traspasada por el deseo y la demanda la que hace que el tomar sea todo un acontecimiento, y que sólo tomando con la mano podamos dar cuenta de la mano misma, como objeto erótico, como objeto de *Don*.

Damos cuenta cómo en el Fort-Da es igual de importante el agarrar y soltar el objeto, pues sólo a partir de esa actividad es que podrá ir armando sus primeros juegos de presencia y ausencia, además de estar en posibilidad de pensar la ausencia como una manera de existir. Esto es, aunque la madre esté ausente,

---

<sup>104</sup> Rodulfo, Ricardo. *Trastornos narcisistas no psicóticos*. Buenos Aires, Paidós, 2010, p. 196

<sup>105</sup> Levin, Esteban. *La Infancia en Escena: constitución del sujeto y desarrollo psicomotor*. Buenos Aires, Nueva Visión, 2007, p. 117.

no quiere decir que deje de existir, eso es justamente a los que nos referimos cuando hablamos de simbolizar la ausencia, que no sea una ausencia necesariamente sostenida en el real. Así, el otro puede existir en calidad de ausente como representación simbólica: "...al agarrar fabrica objetos; al agarrar algo el niño comienza su fabricación como, valga el caso, juguete...el niño se abrirá a la construcción del espacio tiempo agarrando..."<sup>106</sup>

Agarrar entonces es un acontecimiento subjetivo, igual que el consumir o consumir en el Fort-Da. Este tiempo estará enmarcado de la noción de desgaste, cuando se agarra un objeto y se le apropia hay un desgaste de él, pero no en el sentido material, sino en el sentido simbólico, puesto que podemos decir que no es el mismo objeto el que se agarra al que se arroja, lo que quiere decir que es pertinente pensar que el objeto que se trae de vuelta quizás no es el mismo que partió. Pensemos, para mayor claridad, en el concepto que abordé en el capítulo 2 del "Uso de los objetos", la propuesta de Winnicott<sup>107</sup>, que puede ser una coordenada para pensar lo que conlleva el acto de consumir - consumir, o en palabras de Winnicott el acto de usar un objeto como capacidad del sujeto, como algo que puede o no estar, en tanto es una potencialidad, como un proceso que se construye.

Podemos dar entrada al tercer momento, el cual tiene que ver con el arrojar el objeto (ya sean palabras o cosas), en este sentido Rodolfo (2010) nos va a proponer que esta sea la nueva nominación del Fort-Da, que llamemos a este juego "arrojar", dado que nos permite no anclar el jugar al objeto, al juguete, y por otro lado, no hacer simétrica la oposición entre traer y arrojar.

Al nominar el juego del carretel como *juego de arrojar*, estamos privilegiando el acto de lanzar y no su reversibilidad, es decir, cuando Freud habló del Fort-Da de alguna manera estaba situando el acento en arrojar el objeto y no en traerlo,

---

<sup>106</sup> Rodolfo, Ricardo. Trastornos Narcisistas no Psicóticos. Buenos Aires, Paidós, 2010, p. 198

<sup>107</sup> *Cfr.* Capítulo 2, p. 30 de esta tesis.

incluso podemos remitirnos a “Más allá del principio del placer” (1920) para notar que la institución del par ausencia-presencia está asentada en el momento en que el niño expelle de sí el objeto, y no necesariamente cuando lo regresa a sí, si es que él lo hace, ya que muchas veces son los padres los que vuelven a acercar los objetos.

Siguiendo con la última idea de que los padres sean los que traen al objeto de vuelta al niño, es posible abrir el cuarto momento de esta explicación, a saber, el (a veces) traer de vuelta. Un primer apunte lo tenemos que hacer sobre la palabra que está entre paréntesis –a veces- porque el traer de vuelta no siempre va a ser efectuado por el niño, sino muchas veces por los propios padres, los cuales, habitualmente, se dedican a recoger todo lo que el niño ha arrojado, para entonces devolverlo, y así pueda incorporarlo, aunque esto también pase sólo a veces. Aquí es donde podemos encontrar esa disimetría de la que tanto nos ha hablado Rodulfo, disimetría que toma sentido cuando podemos reflexionar que no siempre que se arroja, el sujeto que lo hace, es él mismo el que trae, el que ejerce la acción de recoger lo lanzado fuera de sí.

Ciertamente este cuarto tiempo puede faltar en el jugar a arrojar, no siempre el niño es el agente que arroja y el agente que trae, muchas veces son otros los que acercan los objetos al niño, otros que posan su mirada sobre sus actos, otros que atienden a su llamado. Lo que me permite formular un cuestionamiento: ¿cómo se efectúa la simbolización de la ausencia, si el otro no deja de estar presente, y no deja de hacerse presente cuando recoge todo aquello que el niño ha tirado? Pregunta que por el momento dejaremos en suspenso.

Ahora, otro elemento que compete a este cuarto momento, es la pregunta ¿lo que se arroja es lo mismo que se trae de vuelta? y ¿el objeto arrojado es el mismo que se ha recogido? De entrada, podemos responder que no, que este agarrar, este consumir, han ejercido efectos sobre los objetos que el niño

apropia, y por ende, al arrojarlos digamos que el objeto ya no es el que se tomó, y en consecuencia, el objeto que se trae de vuelta, al ser consumido, mucho menos es el mismo. Digamos que al *traer de vuelta* se construye otro objeto, al *traer de vuelta* repetidas veces, ese repetidas veces da como causa un objeto distinto, y tal vez, no sólo un objeto distinto sino un sujeto distinto al que en un primer momento arrojó y trajo a sí.

Rodulfo (2010) sostiene aquí su argumento de la inexactitud del término juego *del carretel*, porque nos dice que nominar así este juego, daría cuenta de que el objeto que se va y regresa es el mismo, es un “carretel”; lo que definitivamente no nos permitiría plantearnos la posibilidad de que allí se haya producido un acontecimiento subjetivo, de que allí, se haya producido una zona de subjetividad:

¿Es qué lo que se arroja es idéntico a lo que vuelve, o acaso el acto de arrojar primero y luego (pero sólo), a veces, traerlo de vuelta introducirá una diferencia entre lo que partió y lo que volvió, una diferencia y también un gasto, una entropía?<sup>108</sup>

Rodulfo (2010) sí nos advierte que la propuesta de esta lectura del Fort-Da o del juego de arrojar no es una propuesta que apunte a una fórmula o a una topología, sino a una pulsación de la mano, a tomar como figura principal de este acto de arrojar la mano de aquel que agarra, de aquel que consume y arroja, para de tiempo en tiempo traer de vuelta. La mano sería el modelo de este acto lúdico, la mano sería la representación de lo que significa a nivel de lo subjetivo el arrojar los objetos.

Ahora, creo necesario ubicar la posición desde la cual estaremos pensando el juego de arrojar (o mayormente conocido como el Fort-Da), pues he venido desplegando distintas aristas que dan cuenta de los elementos subjetivos que se juegan en este acontecimiento lúdico, a saber, las aristas de Lacan y de Ricardo Rodulfo, dos autores

---

<sup>108</sup> Rodulfo, Ricardo. Trastornos Narcisistas no Psicóticos. Buenos Aires, Paidós, 2010, p. 200

que sin duda ubican el juego de arrojar como fundamental en la subjetivación. Tengamos claro que la propuesta de Lacan se circunscribe al factor del lenguaje, por lo cual es sumamente importante retomarlo, sin embargo, desde el costado de Rodolfo, tenemos que no pondrá el acento en el lenguaje, sino en el acto mismo de arrojar, y no tanto de traer de vuelta.

Ambas posturas me han permitido construir un concepto de lo que se ha venido denominando Fort-Da, puesto que en ambas se pone en escena la complejidad de este acto, pero me parece que la postura que va a estar tejiendo el desarrollo de esta tesis, estará mayormente ubicada en la noción que retoma Rodolfo, quien a su vez lo rescata de Winnicott, y me parece que conjuga también a Lacan, pues no niega la importancia del lenguaje. Es decir, no niega que algo del orden del deseo se inaugura, empero va más allá. Desde mi lectura, nos permite pensar en el juego de arrojar como una experiencia hecha de varios momentos, como una experiencia que no sólo permite la simbolización de la ausencia, sino también investir el acto de agarrar. Aunque no sólo se trataría de agarrar sino de arrojar, y es justo en este punto que me interesa detenerme, digamos que: no es sólo la simbolización del par ausencia-presencia, sino también la simbolización del “arrojar”, del arrojar y asumir que aquello que vuelve de ninguna manera es lo mismo, y que incluso, muchas veces vuelve pero sin que hayamos hecho el esfuerzo de traerlo hacia sí.

La propuesta de Rodolfo (2010) me parece que no funciona como una negación de la de Lacan, lo que quiero decir es que no se contraponen, de que no se trata de enunciar cuál es la mejor con respecto al planteamiento teórico de dicha actividad, seamos enfáticos en eso, no se trataría de contrapuntear. Sin embargo, es pertinente hacer un lugar a las diferencias, que fundamentalmente se sostienen en sus logros, pues cada posición teórica –la de Lacan y la de Rodolfo- plantea arribos distintos: en el costado de Lacan encontraríamos que el logro radica en la instauración de los significantes y por el lado de Rodolfo, apuntaríamos más al acto mismo de arrojar y traer a sí.

En resumen, de lo que se trata es de plasmar que para esta tesis ambas posturas son útiles, aunque ciertamente encontramos mayores puntos de coincidencia en la propuesta de Rodolfo (2010), pues por un lado, él plantea que lo importante es el acto y no el material que lo vehiculiza, es decir, lo de suma importancia es el acto de arrojar, lo cual me permite sostener la idea de que en el juego de las escondidas lo que sucede es un arrojamiento del cuerpo, ya no de un carretel, sino del cuerpo, de aquel cuerpo que ha tenido la posibilidad de representarse la ausencia y la presencia, de un cuerpo libidinal que en su retorno, que en su encuentro (como cuando un sujeto encuentra a otro en la trama de las escondidas) ya no es el mismo.

Resulta pertinente, quizás, introducir la noción de *consumir* (entendiendo esta noción por *uso*, concepto que está muy cercano a los planteamientos de Winnicott)<sup>109</sup> puesto que si lo que venimos fundamentando es que en el juego del escondite el juguete es el cuerpo<sup>110</sup>, esto nos posibilita llegar a una primera *conclusión* o *inconclusión*, a saber, que el cuerpo al ser escondido se consume, se *usa*, esto es, cuando el sujeto logra ubicar a su cuerpo como aquel artefacto que le permite *ser* en ausencia de la mirada del otro, podemos hablar de un sujeto que, además de estar en posibilidad de arrojar objetos externos a su cuerpo, también se encuentra en posibilidad de arrojar al propio cuerpo y a las palabras que lo acompañan.

En otra vía podemos encontrar puntos de concordancia, aquella que tiene que ver con la cuestión de la presencia del otro y de su participación en el que muchas veces hay un arrojamiento pero no un traer de vuelta por parte del sujeto mismo, sino que sea otro quien traiga, quien acerque el objeto, quien devuelva el objeto –que ilusoriamente<sup>111</sup> se trata del mismo-. En concreto, a lo que busco llegar es a la cuestión que Rodolfo (2009) nos propone pensar sobre la necesidad de la ausencia del otro –en un momento

---

<sup>109</sup> Se puede confrontar el capítulo 1 de esta misma tesis, sobre todo, el apartado 1.2

<sup>110</sup> De pronto se hace presente la necesidad de cuestionar un poco la idea de que en el juego del *Fort-Da* (arrojar) se trataría de utilizar un objeto externo al cuerpo puesto que podríamos preguntarnos si no todos los objetos que utilizan los sujetos, que “usamos”, de cierta forma se convierten en objetos que forman parte del cuerpo mismo, lo que querría decir que no habría esta diferenciación –cartesiana- de afuera/adentro, se objetivo/subjetivo. Esto es sólo una propuesta para reflexionar, no quiere decir que sea un planteamiento acabado.

<sup>111</sup> Dice Freud, en el texto “De guerra y muerte” (1915), que las ilusiones son las que más fácilmente se caen, las que más fácilmente se trizan.

específico- para poder acceder a una simbolización exitosa y que ese otro no se convierta en inhibitorio para el desarrollo psíquico, aunque es menester dejar nota de que esta necesidad –la de la ausencia del otro- no la estoy planteando desde un afán riguroso, pues la ausencia no podríamos ubicarla siempre en el lugar de estorbo, ya que la presencia de un otro en un momento dado del devenir subjetivo es imprescindible, esto es, la presencia es fundamental en un momento específico, en un momento donde ha cumplido su función de sostén.

...A través de la descripción de una escena en la que la madre ha de ingeniárselas para no estar ni presente ni ausente, queda denunciada la insuficiencia de estas categorías para dar cuenta de algunos procesos subjetivos notablemente importantes. Toda una dirección en psicoanálisis, dirección que abarca más de un sistema teórico, querría valorizar muy particularmente, la ausencia como condición para una simbolización exitosa, como si la presencia del otro sólo sirviera para impedir el desarrollo psíquico, haciendo entonces necesaria e inestimable su pérdida, una pérdida que por añadidura con Lacan se coloca en posición trascendental, antes y por fuera de toda experiencia efectiva de pérdida. En dirección inversa y en el estilo de “las curas por amor”, se acentúa la importancia de una interacción permanente y de un permanente estado de relacionamiento. Ni una cosa ni otra funcionan aquí. Incómodo con la discrepancia entre la terminología disponible y la situación estudiada, Winnicott debe inducir a que pensemos en algo así como una “presencia ausentada” o una “ausencia de alguien presente”...<sup>112</sup>

De forma más clara, cuando alguien juega a las escondidas, al final de cuentas, está jugando a esconderse de otro, por más obvio que parezca, como si ese juego se convirtiera en una insistencia porque el otro no esté presente y porque el sí mismo logre no estar presente ante el otro; esto nos puede abrir la brecha para andar sobre los campos de la alteridad, en resumen, si uno es capaz de jugar el juego de las escondidas es justo porque ya hay una noción de *otro*, hay un *Yo* que ha sido capaz de enunciarse para poder fundar un *tú* que se muestra como otro, y que ante la presencia de ese otro busca hacerse y hacersele no presente (pienso en la cuestión de que cuando estás jugando a las escondidas, la presencia del otro se vuelve fundamental, hay una extrema conciencia de que hay otro en tu búsqueda, entonces, la idea de otredad se vuelve mucho más nítida).

---

<sup>112</sup> Rodulfo, Ricardo. Trabajos de la Lectura, lecturas de la violencia. Lo creativo-lo destructivo en el pensamiento de Winnicott. , Buenos Aires, Paidós, 2009, p. 196

**No obstante, esto no significa que hay una pérdida de la relación con el otro, no, más bien habría una relación distinta, distinta en el sentido de que es una relación sostenida desde la presencia-no presente, digamos que la relación de objeto cambia, y es una relación también hecha de ausencia, de presencia en otro lugar<sup>113</sup>, esto significa que también el *no-estar*<sup>114</sup> es una manera de *estar-ser*, la *no presencia* sería un hilo de la presencia, así, posiblemente se nos presente que ausencia-presencia ni siquiera serían pares de opuestos. **La ausencia aparece como una nueva dimensión de la presencia**, lo cual significa que una no llevaría a la otra, es decir, no son correlativas.**

Tal vez llegado este punto, sea importante insistir en la propuesta que ha guiado tal desarrollo, y es que cuando el niño logra jugar a las escondidas, ya está en un estado de relativa continuidad corporal, en un cuerpo estructurado desde las relaciones de continente - contenido. Si bien retomamos la lectura que hace Rodulfo (2010) del juego del arrojar, no estamos necesariamente planteando que sean lo mismo, tanto el juego del escondite como el de arrojar. Empero, sí estoy proponiendo pensar lo que de ese juego –el de arrojar- se conserva en el de esconderse, así mismo, estoy proponiendo pensar que **primero tendría que operarse la función de arrojar, para después estar en posibilidad de esconder o esconderse.**

Así, en lo que se refiere al juego del escondite, desde donde trabajaremos es desde la diferencia, en el sentido de que en el juego de arrojar *-Fort-Da-* el juguete es el carretel atado a un hilo, pero en el caso de las escondidas, lo que se juega como juguete es el cuerpo y los lugares donde se deposita para ser ocultado. El juego del escondite, implica elementos como presencia/ausencia, cuerpo, mirada, otro; pero desde la perspectiva del **uso del cuerpo propio** para jugar, para esconderlo.

---

<sup>113</sup> Parafraseando a Lacan en el seminario X de la Angustia.

<sup>114</sup> Esto me ha llevado a pensar que puede ser que estar escondido, quizás ausente, quizás presente, se trataría en todo caso de una manera de *estar*, lo que permite concluir que el estar en calidad de escondido no lleva por descontado estar en calidad de desaparecido, esto es, en calidad de no estar, no necesariamente llegaremos a esa conclusión cuando hablamos de escondidas.

En ese uso del cuerpo para esconderlo, podemos encontrar un elemento interesante, el placer o quizás el goce que trae consigo la actividad, aunque en un primer momento se puede vivir como angustiante, sin embargo, hay un momento en que el acto de jugar a esconderse parece traducirse en placer, un placer que se produce a partir de ocultarse y por qué no decirlo, ante la expectativa de que seas encontrado por el otro.

El acto de ocultarse se vive placentero cuando el niño está en posibilidad de representar su propia no presencia, cuando el cuerpo se vive como libidinizado podemos decir que ese acto que provocaba angustia, no la provoca más, pues ahora se goza y se pide que se repita. Entonces, el acto de ocultarse deviene un acontecimiento, en toda la extensión de la palabra, libidinal, es ahora un acontecimiento subjetivo que permite dar paso a otras cosas:

...los juegos de taparse ya mencionados, que tematizan una desaparición ahora gozada y el desprendimiento trascendental de la mirada del Otro y de su ligadura fuerte con el ser: soy mirado, existo. Lo escópico es así tan decisivo en la operación...<sup>115</sup>

Ese desprendimiento trascendental de la mirada del otro, es de lo que traté de hablar páginas anteriores, en tanto se juega a las escondidas parece haber una insistencia por ocultarse de la mirada del otro, por desprenderse de ella, no se trata entonces sólo de desprendernos del otro vía la imagen princeps del *destete*, sino también debemos desprendernos del mirar, no sólo del cuerpo como real, sino de aquello que muchas veces ni siquiera toma materialidad. Es ese desprenderse el que permite pensarse siendo, es decir, permite *ser* a partir del estar oculto, fuera de la mirada del otro.

Y aquí es donde considero pertinente la introducción del término y de la experiencia de la soledad<sup>116</sup>, dado que es fundamental la pérdida de la mirada del otro para que uno

---

<sup>115</sup> Rodolfo, Ricardo. *Trabajos de la Lectura, lecturas de la violencia. Lo creativo, Lo destructivo en el pensamiento de Winnicott*. Buenos Aires, Paidós, 2009, p. 157

<sup>116</sup> Cuando hablamos de *soledad* en este trabajo, es importante tener en cuenta que estaríamos hablando tanto de una capacidad para *estar* a solas, como una capacidad para *ser* a solas. Y cuando hablamos de capacidad, estamos planteando que puede o no puede estar, es decir, que se puede tener la capacidad o no tenerla, o haberla perdido. Entonces no es algo natural, no es algo que sea innato: “La soledad no sería entonces pensable como algo primario,

se constituya como sujeto, para que se logre fundar la noción de otredad. En pocas palabras, la trama del escondite también incluye la trama de la soledad, cuando se está escondido parece se está solo, y no solo necesariamente en la literalidad, sino que se está solo de manera simbólica, solo en tanto no hay la mirada del otro, solo en tanto el otro se ha perdido momentáneamente, cuando su mirada ya no está posada más sobre aquel.

De lo que hablamos es justo de la importancia de la “no presencia” del otro o más nítidamente, de la presencia desde otra posición (apelando a la idea de que la ausencia se ha hecho una dimensión inédita de la presencia), en contraste con el discurso común que nos indica que se tiene que estar siempre presente, siempre presente para mayor calidad afectiva, para mayor orientación, para mejor educación, para mostrar el sumo interés que el otro nos ha suscitado; todo esto, discurso común, discurso que vemos reflejado en el caso, muy particular, de la relación padres-hijos. En suma, se trataría de proponer que la *no presencia es una forma de relación, la ausencia o la no presencia implican una relación con el otro*:

...La no presencia designa, por otra parte, todo un gran sesgo de la función de la madre –contra su demasiado habitual asimilación a la presencia –si pensamos que saber jugar a que ella no está es tan esencial como su estar oportuno, lo que además abre a la importante cuestión de las funciones *constructivas* del trabajo de lo negativo<sup>117</sup>, sobre todo si no dejamos pasar el hecho de que la *no relación*<sup>118</sup> jugada en aquella dimensión no es lo mismo que no tener ninguna relación con la madre. [...]

Como hemos dicho, es indispensable para su cumplimiento que la madre disponga, movilice capacidad lúdica, para jugar un juego que a los grandes no les resulta fácil con sus chicos, la de jugar a la ausencia sin estarlo en absoluto.

---

primitivo, propiedad natural del autoerotismo y del autismo iniciales; llegar a ella será una adquisición sofisticada y relativamente tardía a la que muchos no arriban jamás.” (Rodulfo, 2009: 191)

<sup>117</sup> La noción de negatividad, es una noción retomada del pensamiento de Winnicott. Un ejemplo de ella, es la noción de objeto transicional, tal cual lo señala Green (2007), pues el objeto transicional ha sido definido por Winnicott como *posesión no-yo*, lo cual nos permite concebir el objeto desde un ángulo diferente, ya que se le priva de sus habituales propiedades positivas, ya sea como objeto que satisface una necesidad o un deseo, ya sea como objeto fantaseado. Aquí *el objeto* es definido como un negativo del *Yo*.

<sup>118</sup> Este es un concepto, el de la *no relación*, que Rodulfo (2009) propone a raíz del planteamiento paradójico de Winnicott con respecto a la soledad: estar a solas en presencia de otro, definiendo una actitud de relacionamiento bien específica, digamos que se trata de una nueva formulación con respecto al *estar*, dado que sería una manera de *estar* distinta, sin que haya una relación heterogénea con el objeto. Es una postura teórica y praxiológica hecha de coordenadas distintas en lo que toca a la relación de objeto.

La escena no se constituye sin este juego. Para el niño se pone en juego a su vez cierto uso de la otra que Winnicott diferencia y hasta contrasta con el paradigma sujeto/objeto en vinculación. El niño allí no hace nada con ella, usa de ella para hacer algo consigo, jugando a su vez a que ella no está allí donde está. La "relación de objeto" ha dejado de monopolizar los modos de ser-con-el-otro-estar-con-el-otro o la otra...<sup>119</sup>

Empleé las citas anteriores para poder sostener con mayor solidez lo que he venido planteando sobre la necesidad de la ausencia del otro y ante el otro, sobre lo que en la relación con el otro hay de negativo, en el sentido de que es posible pensar una relación a partir de una no relación, a partir de su negativo. Por ello, el juego del escondite, en tanto se oculta el cuerpo, pareciera fundar una relación distinta con el otro; cuando uno logra esconderse-ocultarse lo que se está poniendo en escena es la capacidad para *ser-estar* solo y de hacer lazo a partir de esa soledad, de esa no presencia en la soledad de otro.

Digamos que, la no presencia es parte integrante del amor, a diferencia de lo que se piensa sobre el amar a alguien que casi siempre debe implicar la presencia absoluta, la presencia incondicional, la presencia no intermitente, y por ende, la ausencia se torna en suma dolorosa, sufriente, padeciente; pero acá la apuesta es a pensar que **no podemos amar al otro, no podemos crear ese tercer espacio, que es el espacio del amor, del *Don*, si no es justamente por la ausencia de ese otro amado, la ausencia de esa respuesta ante el llamado, por tanto, la no presencia del otro se incita en el juego del escondite, como para poder fundar ese espacio de amor, ese espacio de placer, de gozo.**

### **3.2 La ausencia como forma de relación con *el otro*.**

Bien vale la pena detenernos en el intento de establecer un vínculo entre lo que he venido desarrollando y la postura de Lacan con respecto al tema de la ausencia,

---

<sup>119</sup> Rodulfo, Ricardo. Trabajos de la Lectura, lecturas de la violencia. Lo creativo, Lo destructivo en el pensamiento de Winnicott. Buenos Aires, Paidós, 2009, pp.211-212.

postura que veremos reflejada en el seminario IV<sup>120</sup>: “La relación de objeto” (1956-1957). Nos interesa lo que Lacan está planteando como ausencia y sus consecuencias subjetivas en el sujeto, pues creemos que retomándolo podemos darle mayor forma a lo que acá hemos planteado como tesis fundamental: **la no presencia como forma de relación.**

En principio, es interesante comentar el no hallazgo de la palabra ausencia dentro de los diccionarios más conocidos en el terreno psicoanalítico, y digo que es interesante porque cuando uno se adentra a la concepción de ausencia y a su importancia en las obras tanto de Freud como de Lacan, resulta imprescindible darle lugar a este *mecanismo*, el mecanismo en pleno derecho que es la ausencia. **Comienzo entonces con la idea de que la ausencia es un mecanismo, pues forma parte de la estructuración subjetiva, es decir, es fundamental en la constitución del aparato psíquico.**

Esta idea no viene por sí sola, pues me parece que Lacan la plantea en varias de sus clases del seminario “De la relación de objeto”. Lacan viene dando cuenta de la relación madre-hijo, esto con la intención de darle entrada a su planteamiento sobre las tres formas de la falta de objeto: castración, privación y frustración, siendo esta última la que sostiene la idea de que es la madre, como agente, la que introduce la frustración en el niño. Subrayemos *como agente* porque aquí va a radicar una propuesta que nos ayuda a pensar la ausencia.

Conservemos el *como agente* porque eso es lo que permite pensar la ausencia como mecanismo fundamental, como necesario para que se funde un principio de realidad en un momento donde el niño está totalmente cooptado por el principio de placer, a saber, la satisfacción. Además, pensar que la madre deviene *agente* nos da cuenta de que la madre en esa relación con el niño, no preexiste; la madre se funda como tal, como real en el momento en que se ausenta. Esto significa que al principio, la relación entre

---

<sup>120</sup> Hay que aclarar que exclusivamente me basaré en lo que Lacan plantea en su seminario IV sobre la ausencia, y en especial dentro de las clases del 12 de diciembre de 1956 y la del 27 de febrero de 1957.

madre e hijo no da lugar a esa diferencia, son uno solo, son una masa sin posiciones diferenciadas, la diferenciación vendría después, vendría con la posibilidad de ausentarse la madre.

La madre como agente –de la frustración- se funda en el momento en el que el niño se inserta en la trama presencia-ausencia, por ejemplo, cuando comienza a jugar el Fort-Da, este juego de repetición que Freud va a dar fundamento en la elaboración de la partida de la madre, es decir, de su ausencia o de su no presencia. Entonces vale decir que la madre como objeto real no está desde tiempos primordiales, la madre *es-está* hasta que el niño está en posibilidad de simbolizar la no presencia; aunque no podríamos hablar de una secuencia lógica, dado que más parece haber una simultaneidad entre la inserción del niño en la lógica ausencia-presencia y la aparición de la madre como real, como potencia.

La madre se vuelve real y con ello una potencia, ya no es sólo la madre simbólica sino la madre real, aquella que puede no estar, aquella que puede jugar a no estar, aquella madre potencial que lo es porque le permite al niño voltear su mirada a los otros objetos que lo circundan, objetos que se vuelven simbólicos y dejan de ser sólo reales, pensemos por ejemplo en el objeto transicional del que nos habla Winnicott en su texto “Realidad y Juego” (1999), pues justo lo que propone es pensar ese objeto en su cualidad de transicional, como producto o creación de la ausencia de la madre, es decir, este objeto sólo es posible en su función de puente, en su función transicional, si la madre está ausente; pues este objeto permite crear un puente entre el hijo y esa madre que está no presente, permite construir una relación a partir de la ausencia.

Decimos que la madre *cae* como un ser real cuando se ausenta, pero, ¿qué quiere decir con este *se ausenta*? Dice Lacan que no es otra cosa más que el llamado, es decir, cuando la madre no responde al llamado, porque sí de algo está hecha la trama de la ausencia-presencia es de un llamado, lo que quiere decir que la presencia-ausencia estaría articulada al registro de la llamada, una llamada que no podría ser si no hubiera un objeto ausente, un objeto no presente. El ausentarse de la madre querría

dar cuenta de su no respuesta ante los gritos de ese niño, gritos que son ya lenguaje, gritos que permiten pensar que ese niño nada en el ámbito del lenguaje. Pero ¿cuál es la consecuencia de no responder al llamado? Lacan, a diferencia de posturas maniqueas, como pensar que, por no responder es una *mala madre*, nos sitúa en la idea de que es este no responder al llamado, es este llamado ante la ausencia lo que posibilita la fundación de *objetos reales*, de la *madre real*, estando el sujeto en posibilidad de hacer relación con un objeto real, con sus cortes y con las marcas o huellas que deja.

Entonces pareciera que la ausencia de los objetos nos da pie a pensar que es su cualidad de no presentes lo que hace que se inscriban en el aparato psíquico, que formen parte a manera de escrituras en la estructura del psiquismo. Abramos la pregunta: ¿es la ausencia lo que permite que haya huella mnémica de esos objetos?, ¿es la ausencia del objeto lo que permite su inscripción en el aparato psíquico a modo de trazo?<sup>121</sup> Si es así, el mecanismo de la ausencia nos aparece como fundamental en la conformación del aparato psíquico y quizás por este costado podríamos pensar el asunto de la *potencia*, ya que si es la ausencia del objeto lo que da la opción de su escritura, es entonces factible pensar que la ausencia es la potencia de relación con los objetos, de una relación que no deja intacto al sujeto sino que lo marca. Si el objeto está en calidad de no presente es que puede dejar marca, es que se ha hecho potencialmente significativo para el sujeto, es que su marca, la marca del objeto ausente, se vuelve potencialidad.

La potencialidad, en tanto la madre es real y ya no sólo simbólica, muestra la conexión que habría entre el registro del real y el registro simbólico, a saber, el que la madre se vuelva potencia ofrece al sujeto el medio de conectar una relación real con una relación simbólica, aquí nos aparecen dos de los registros planteados por Lacan, lo que quiere decir que la ausencia permite el encuentro de estos dos registros (aunque no hay que dejar de lado el imaginario, ya que el asumir una imagen permitirá ir construyendo una

---

<sup>121</sup> Estas preguntas no se buscan resolver con el desarrollo de dicha tesis, pues lo que hemos construido no nos da los fundamentos teóricos suficientes para sostener estos cuestionamientos como afirmativos o negativos, así que queda como reflexión y como un apunte para poder ser desplegado en una propuesta ulterior.

diferenciación con el otro), el entrecruzamiento de ambos registros; la ausencia de la madre ante el llamado da entrada a la relación entre real y simbólico, como vemos no es cosa menor el fenómeno de la ausencia.

El escenario puede quedar así: el niño se encuentra entre la madre (simbolizada) y el par presencia-ausencia. Esta madre en un principio es el objeto real de satisfacción del niño, pero cuando ella no responde y al no responder al llamado cae, se convierte en real, se convierte en una madre real, es decir, madre potencia, una agente de la potencialidad que da paso a que los objetos se conviertan ya no sólo en satisfactores de una necesidad sino en objetos de Don, produciéndose un vuelco en la posición del objeto, puesto que los objetos ya no son más los de satisfacción sino los de Don. Los objetos se vuelven la marca del valor de esa potencia, son testimonios del Don; dice Lacan (1980) que la madre se ha convertido en Real y el objeto en Simbólico.

Seguimos sosteniendo que la madre en la relación con el hijo no existía, la madre se funda en un momento decisivo, donde pasa a la realidad a partir de su ausencia, o sea, es la capacidad de ausentarse de la madre lo que le da su estatus de real y ya no sólo de simbólica. Es la posibilidad de ausencia lo que permite hacer una relación real con el niño, por tanto, la no presencia se nos muestra como una forma de relación, ya que la madre al no estar presente, al no acudir al llamado, es cuando inaugura en amplio sentido su relación con el hijo. Veamos cómo lo dice Lacan:

...La dolorosa dialéctica del objeto, a la vez presente y siempre ausente, en la que el niño se ejercita, nos lo simboliza aquel ejercicio genialmente captado por Freud en estado puro, en su forma aislada. Es el fondo de la relación del sujeto con el par presencia-ausencia, **relación con la presencia sobre fondo de ausencia, como ausencia constitutiva de la presencia**<sup>122</sup>.

**¿Es entonces la ausencia la que funda la presencia de la madre?** Advirtiéndolo que no es una presencia a secas, más bien es una presencia real. Todo pareciera indicar

---

<sup>122</sup> Resulta sumamente útil subrayar la siguiente frase: "...relación con la presencia sobre fondo de ausencia, como ausencia constitutiva de la presencia..." pues me permite sostener la idea central acerca de la relación madre – hijo en el costado de la *ausencia*.

Cfr. Lacan, Jacques. Seminario IV: La relación de objeto (27 de Febrero de 1957). México, Paidós, 1980, p. 185

que la respuesta es afirmativa, que la ausencia hace presencia, que la ausencia da posibilidades, tomando el lugar de necesaria en la vida subjetiva. Lo que busco decir es que la ausencia es un mecanismo necesario para representarnos el mundo, la ausencia sería parte de lo que permite que se constituyan dos principios psíquicos: el de realidad y el de placer, por lo que tendríamos ya no sólo el examen de realidad como participe, sino también ese examen de realidad motivado por la ausencia del objeto de satisfacción, una ausencia que hace marca y una marca que hace Don:

...El principio del placer lo hemos identificado con una determinada relación de objeto, es decir, la relación con el seno materno, mientras que el principio de realidad lo hemos identificado con el hecho de que el niño debe aprender a prescindir de él...<sup>123</sup>

**La ausencia, la no presencia, son formas de relación, son dimensión de la presencia, porque la ausencia posibilita que algo se haga presente en su sentido más completo**, esto es, presente entramado en los tres registros real-simbólico e imaginario. Por eso decimos que la presencia no es a secas, la presencia en tanto posibilitada por la ausencia, es una presencia potencial, es una presencia que hace espacio potencial.

Concluamos con este apartado retomando la idea de que la no presencia es una forma de relación, en tanto resulta ser una dimensión de aquello que hemos venido llamando la presencia, es así como lo precedente da pie a abrir una interrogante que al mismo tiempo me permite ir esbozando lo que será la conclusión: ¿cómo pensar el juego del escondite a partir de esta formulación? y ¿qué relación podemos establecer entre pensar la no presencia como una forma de relación y pensar el juego de las escondidas y lo que éste implica? Creo que podemos ir tejiendo una respuesta.

### **3.3 El juego del escondite**

Este es el apartado con el que busco darle una conclusión a lo que me ha ocupado estos últimos tiempos, por ello, me interesa iniciar narrando el porqué del tema, que

---

<sup>123</sup> Lacan, Jacques. Seminario IV: La relación de objeto (28 de Noviembre de 1956). México, Paidós, 1980, p. 36

aunque no ha sido mencionado hasta este punto del camino, me parece es esencial para entender hacia dónde quiero llegar o he llegado con el tema de las escondidas, tema que por cierto, y es aquí donde hago el primer apunte, surge en el terreno de la praxis, por un caso específico al que le di atención hace algunos años.

Se trata, en este capítulo, de compartir, de relatar de forma breve –pues fueron casi tres años de trabajo analítico- lo qué aconteció en ese caso clínico, qué es lo que me hizo pensar en **la importancia del juego de las escondidas en la existencia de un sujeto, en la subjetivación de un ser; y cómo este juego nos puede dar muchas pistas para pensar al sujeto, en concreto, al sujeto niño y a ciertas manifestaciones sintomáticas que lo llegan a aquejar**. El juego del escondite como un mecanismo fundamental para la subjetivación y como una manera de convocar algo del orden de lo no nacido –más adelante tomará mucho más sentido esto que digo-.

Se trataba de un niño de 9 años que era llevado por la madre al Centro de Servicio a la Comunidad de la Facultad de Psicología, para ser atendido porque era muy violento, a tal grado que ya había tenido una riña con un compañero de clase, llegando hasta el punto de intentar ahorcarlo; además de que se molestaba por todo, pues cuando jugaba Fútbol le era insoportable que le quitarán la pelota, decía la madre que el niño se enojaba por todo, que era sumamente intolerante. Por esos motivos lo comencé a atender dentro de las instalaciones del Centro de Servicio a la Comunidad durante casi dos años y medio<sup>124</sup>.

Sin embargo, el motivo de consulta no se redujo a problemas de conducta, a propósito de cómo era nombrado en la hoja anexa a la primer entrevista que le fue realizada a la madre y al niño; y digo que no se redujo al “ser violento” porque meses después la madre llegó comentando –de manera desesperada y molesta- que el niño se hacía “caca en los calzones”, que le ganaba del baño en la ropa interior, y que ella estaba indudablemente preocupada y molesta porque era muy incómoda la situación, además del trabajo de limpieza extra que tenía que realizar.

---

<sup>124</sup> El otro medio año lo atendí en mi consultorio particular

Lo curioso, cuando ella lo narraba, es que decía que no todas las heces las hacía en la ropa interior, sino que lograba hacer una parte en el inodoro, o sea que una parte la hacía en la trusa y otra en el baño –hecho que me indicó que seguramente no era un problema que tuviera su raíz en alguna anomalía orgánica, pues el niño si controlaba, según lo que él mismo expresaba-. Entonces apareció un elemento que hizo más enigmático el caso: el niño escondía la ropa interior llena con heces en los lugares menos pensados, y sólo los llegaban a encontrar cuando la materia fecal estaba en un punto mayúsculo de descomposición.

Hay una escena que la madre cuenta que me parece describe fielmente lo que mencioné: eran muy apegados a la familia materna, por lo que visitaban con mucha frecuencia a la abuela del niño, y en una de las visitas, sucedió algo que fue sorprendente para la madre. Buscando un objeto en la habitación de los cachivaches, de pronto les llegó un olor muy peculiar, como a descompuesto, entonces pensaron que quizás era una rata o algún animal, por lo que se dieron a la tarea de rastrear el olor por todos los recovecos de la habitación, hasta que encontraron de dónde provenía, y era justamente de una lavadora vieja que hace mucho no usaban y que estaba llena de cosas en su interior, así que tuvieron que sacar todo y allí estaba el calzón del niño, acomodado de tal forma que lo único que lo delatará fuera el olor, porque el escondite había estado muy bien pensado y se había tomado el tiempo para sacar todas las cosas de la lavadora e introducir el calzón, era su olor lo único que podía hacer que aquello fuera encontrado.

Lo interesante es que esto no sucedió una única ocasión, pues el niño seguía escondiendo sus heces debajo de la cama, atrás del refrigerador, del ropero, etc., por tanto, la madre cada vez se angustiaba más y sus interrogantes sobre qué hacer se volvían cada vez más constantes y más demandantes. Y era comprensible que la madre entrara en angustia, ya que estaba preocupada porque su hijo fuera limpio y nada violento; la limpieza era algo importante dentro de esa familia y de eso me di cuenta cuando la madre me comentó –de manera espontánea- que ella seguía

bañando a su hijo, porque él no se sabía bañar, y si se bañaba solo no lo hacía bien, quedaban restos de mugre en su cuerpo.

Así fue como conforme esto sucedía yo comenzaba a preguntarme qué era lo que el acto de esconder<sup>125</sup> quería decir, qué estaba creando con el acto de ocultar el niño y qué relación tenía ese hacer con la relación que sostenía con su madre o su madre con él. He de decir también que el acto de esconder no era un acto aislado, siendo que a la madre le llegó a suceder que cuando quería guardar el dinero, para ella era mejor esconderlo en un buen lugar, tan bueno que después no lograba encontrar lo que había escondido, esto se había vuelto casi un hábito en la madre: esconder para después no encontrar.

Comencé a pensar en la posibilidad de que esconder fuera un juego, fuera una forma de jugar a las escondidas, forma no del todo tradicional, dado que siempre nos imaginamos a los niños corriendo para ocultarse mientras un compañero cuenta hasta determinado número: esa es la figura que casi siempre evocamos cuando hablamos de escondidas. Empero, ¿pensar en jugar a las escondidas ocultando un calzón lleno de materia fecal? Suena un tanto extravagante, pero no por ello es descartable, en el ámbito del inconsciente todo es posible.

Pensar el acto del niño como una manera de jugar a las escondidas me dio una posibilidad de intervención desde un costado distinto, pues quise indagar más sobre la significación de ese acto dentro de ese mito familiar, tanto, que me llevó a encontrar fenómenos discursivos, como que la madre acostumbraba nombrar a su familia con el pseudónimo de “chiquero<sup>126</sup>”, así se hacían nominar como familia, así les nominaba la

---

<sup>125</sup> Es importante hacer explícito que el acto de esconder no era el único elemento significativo que se ponía en juego en este caso, pues el olor de las heces y las heces mismas, por nombrar algunos, también fueron piezas fundamentales para pensar e intervenir a lo largo del trabajo con este niño. No obstante, teniendo presente lo anterior, debo decir que por el momento no tomaré estas coordenadas en cuenta, así que los dejaré de lado, dado que para efectos de esta tesis me es necesario poner el acento en el acto mismo de esconder.

<sup>126</sup> Esta palabra tiene varios sentidos desde el contexto coloquial: puede significar el lugar donde se guardan los cerdos, corral para encerrar animales pequeños o comúnmente refiere a una pocilga y esta, a su vez significa “lugar sucio, hediondo y maloliente”. Como vemos en la jerga común, esta palabra toma muchas formas o sentidos, dependiendo del objeto al que se haga referencia.

madre: “su chiquero”. Aunque la nominación no se quedaba en eso, porque era traducido en acto, el niño se cagaba en la casa (dejando maloliente y desordenado el lugar –a propósito de la noción de pocilga-), lo cual tiene lógica con hacer sinónimo chiquero a familia.

La actitud de la madre cada vez era más desesperada, lo que hacía que se hiciera cada vez menos comprensiva y tolerante con respecto a lo que el niño hacía; para la madre que se hiciera en los calzones definitivamente era molesto, parece nunca lo logró ver como algo que le hiciera pregunta<sup>127</sup>, por lo menos hasta ese momento. Porque ha decir verdad, ese se volvió uno de los propósitos del tratamiento, que eso que ella veía como algo “asqueroso” y “molesto” se convirtiera en un acto de ceder, en un acto de subjetivación, que fuera un acto atravesado por el amor y no sólo circunscrito a la mera necesidad.

Otro de los sucesos más significativos dentro de este caso fue que después de un tiempo de trabajo analítico el niño empezó a no limitarse al acto de esconder sus heces, sino ahora tomaba objetos que no le pertenecían, que eran de otros, pero no de cualquier otro y no cualquier objeto: se trataba de la cartera del padre. Un día al niño se le ocurrió tomar la cartera del padre y extraer de ella todas las identificaciones de éste para esconderlas en algún lugar –nunca se supo en dónde habían quedado-, un lugar tan recóndito que ni el niño lograba recordar dónde se encontraba. Este acto fue de los más perturbadores para los padres, ya que se trataba ni más ni menos que de las identificaciones, aunado a esto estaba la intención del niño que no se reducía a una distracción o a un acto involuntario.

Si nos detenemos a pensar un poco sobre todo lo que he venido desarrollando, podemos ver que dos de mis tesis más significativas las encontramos en este caso:

---

<sup>127</sup> Aclaro que sé que hay una relación entre las heces y el objeto de Don que plantea Lacan, pero no introducirlo en el cuerpo principal no significa que no haya intervenido la noción de Don en específico en el despliegue del caso.

1) Es que cuando el niño juega a las escondidas, el juguete es su propio cuerpo, no es un objeto externo a él, es un objeto que ha hecho propio –o por lo menos eso es lo esperable- y que ha sido nombrado cuerpo; esta hipótesis la puedo relacionar con lo que este niño hacía, esconder su caca, esconder su propio cuerpo, pues si recordamos lo que Freud plantea en “Tres Ensayos sobre una Teoría Sexual” (1905), en relación con las heces: ellas son un regalo y se viven como parte del propio cuerpo, son un pedazo que tiene la cualidad de ser desprendible del cuerpo y que tiene el carácter de regalo para otro, pero ese carácter sólo la lectura del otro se lo puede adjudicar, es decir, el otro tiene que ver eso que se desprende y que generalmente se vive como un deshecho sucio e indeseable, como un objeto de Don, como un objeto que provoque el amor.

2) La ausencia como dimensión de la presencia, es decir, la ausencia resultaría ser una forma de presencia. Este niño jugaba a las escondidas con su cuerpo, jugaba a las escondidas como queriendo convocar algo de la madre –y posiblemente algo del padre-, insistía en esa convocatoria que hasta mucho después la madre supo leer como tal. En ese convocar es donde pareciera entra en juego la noción de la ausencia-presencia, ausencia-presencia que permite que una necesidad devenga objeto de Don, si retomamos lo planteado en el apartado anterior sobre el concepto de ausencia en Lacan. La madre siempre estaba presente, en exceso preocupada por lo que le aconteciera al niño, siempre pendiente de su higiene, de sus calificaciones, de sus relaciones con los otros niños, de su relación con su padre o con su hermana menor, en fin, preocupada por todo lo que rodeara a su hijo, por eso, no podríamos hablar de que se tratara de una madre descuidada, pero tal vez ese *estar siempre presente* era el punto que hace nudo, era el punto al que el niño buscaba convocar.

Al esconder los restos de las heces, si seguimos lo que he venido proponiendo en los capítulos anteriores, sería pertinente pensar que escondía una parte de su cuerpo, y que con eso buscaba sustraerse de la mirada del otro, de la siempre presente madre, de la que gracias a esa presencia permanente comenzaba a vivir como persecutorio todo lo que el hijo hiciese; entonces podemos pensar que jugar a esconder su ropa

interior con restos de sí, era jugar también a la posibilidad de ausencia de la madre, a la posibilidad de relacionarse a través de la ausencia con la madre, y que ella no fuera más una omnipresencia; era también apelar a *usar* su cuerpo para entonces apropiarlo, para entonces subjetivarlo.

Una omnipresencia que dejará de serlo por momentos, para entonces poder hablar de una no presencia, que justo es la que ubica a la madre como agente, como agente de Don y no ya de mera necesidad. Jugar a las escondidas de esta manera –porque parece no tenía otra opción: el juego del escondite en este niño fue esconder sus heces, digamos que su forma de jugar fue una manifestación no tan común de las escondidas- se volvió fundamental para el niño, en tanto le dio el poder para operar un cambio en la forma como había venido siendo la relación con su madre; a esto me refería en un principio de este pequeño apartado, cuando dije que puede ser que el juego de las escondidas, en este caso en particular, haya permitido convocar algo del orden de lo no nacido, eso no nacido que ahora podemos decirlo así: la no presencia de la madre en la relación con el hijo, la no presencia para poder hacer que lo que se ha leído como necesidad sea ahora mirado como un tesoro, como algo precioso a ser cedido.

En este caso, el juego del escondite, como espero se haya podido percibir, tomó un papel protagónico, fue fundamental para poder pensar el caso en dos direcciones: a) Ubicar la ecopresis y b) ubicar el par antitético ausencia-presencia: porque el olor de las heces delataba la presencia de estas.

Entonces en una primera aproximación, esto nos permitió localizar lo que se ha venido llamando “ecopresis” como una manera de decir de un niño, como un síntoma que se pone en circulación a través del acto de jugar, a través de la posibilidad de crear algo inédito usando el cuerpo propio, para que entonces esa creación tenga un destinatario que viva aquello como una manifestación que no necesariamente se inscriba en el orden de lo persecutorio.

Ya en una segunda lectura de dicho caso, el tema de la no presencia se tornó importantísimo en relación con el juego del escondite de las heces, tanto así que posibilitó pensar que quizás por ese camino deberían de ir las intervenciones clínicas que le dieran un viraje al caso, porque hacerse la pregunta de ¿cómo hacer que algo que no es tomado como Don sea tomado como tal? No es cualquier cuestionamiento e implica desde su formulación una complejidad clínica innegable y que demanda una lectura que nos lleve más allá de lo evidente, y que le da un lugar a lo simbólico inigualable, de allí la importancia del jugar, y de pensar que tal vez el niño estaba jugando con la madre a esconderse, a sustraerse de su mirada a veces, a que no estaba pero que su retorno era posible, pero de otra manera.

El acto de jugar a las escondidas se tornó tan importante, que después ya no lo hizo sólo con las heces, sino con algunos objetos propiedad de su padre, el más significativo: una cartera, la cual tomó para después o simultáneamente sacar las cosas que esta contenía y esconderlas para luego perderlas, es decir, no volver a encontrarlas. Además el acto de jugar al escondite le permitió a este niño poder hablar del duelo que hasta varios meses había silenciado: la muerte de una prima que era sumamente importante en su vida. Una muerte que al final cobró sentido, un sentido que dio cuenta de que era una de las vivencias que lo sostenía en sesión, pues justo en el primer encuentro él lo mencionó pero sólo de pasada, en ese momento parecía no tener mucho sentido, parecía no dolerle. Es hasta tiempo posterior, a lo largo del tratamiento y a partir de poner en marcha un juego, que él logra ponerlo en palabras, palabras que posiblemente por mucho no se parecen a las de un adulto, pero que no significa que no haya entendido el significado de morir, de no regresar, porque como él lo dijo: “La vida es como un trompo, por momentos gira muy rápido pero después se va deteniendo, hasta que ¡pum! Se detiene”. Podemos entonces asumir que tal vez este niño no había logrado poner en marcha las implicaciones simbólicas de la o las pérdidas y que el ir a sesión le permitió construir un trayecto o un camino para poder tramitar su duelo.

Todo el recorrido que el niño hizo de jugar a las escondidas con sus heces abre una interrogante: ¿acaso no fue la manera que este niño tuvo para convocar el registro simbólico para poder efectuar su duelo? ¿la manera en que pudo encontrar recursos para llevar a cabo su duelo? Estas preguntas quedan abiertas como posibilidades.

Pienso también que vale la pregunta siguiente: ¿el acto de jugar a las escondidas permite inaugurar algo del orden de la soledad? O sea, que esa capacidad para estar solo se geste justo en ese jugar; siendo que si retomamos lo que Winnicott propone sobre la “capacidad” para estar a solas, no como algo primario, no como algo natural en el devenir subjetivo, sino como algo que se crea y que se puede o no tener o que se puede perder con algún evento de la vida, quizás resulte pertinente construir la pregunta y hacer un intento por responderla.

## **ANEXO**

### **CONSECUENCIAS DEL *FENOMENO TRANSFERENCIAL* EN LA NOCION DEL JUGAR**

**¿Cómo pensar el juego desde La Transferencia?**

Para ir acercándonos a la transferencia como punto esencial para dibujar una imagen sobre el juego, tenemos que partir de que el psicoanálisis es una experiencia organizada por un solo y único elemento: la transferencia, es decir, hay que darle su peso fundamental al fenómeno transferencial, pues éste posibilita el hacer del sujeto, un hacer que será distinto al que atraviesa la vida cotidiana, un hacer que le posibilita elaborar aquello que insiste y que quedó inconcluso.

Este recorrido de la transferencia, será breve, pues la intención de ésta tesis no es hacer un examen exhaustivo sobre la relación entre transferencia y juego, simplemente he considerado importante detenernos en este punto, dado que la noción de transferencia nos aporta elementos interesantes para repensar el juego en el psicoanálisis, en el sentido de que el lazo entre transferencia y juego pareciera indisoluble, pues ambos elementos comparten similitudes pero al mismo tiempo son distintos, es decir, la apuesta es pensar el juego como indisolublemente unido a la transferencia, pero al mismo tiempo no reductibles el uno al otro.

Pero, para repensar el juego desde *la transferencia*, habría que puntualizar cómo pensar y dónde ubicar a ésta última, pues como sabemos, la transferencia puede ser vista como un fenómeno exclusivo del espacio analítico y como una manifestación que forma parte de la vida cotidiana de los sujetos. Por ello, tendríamos que asumir en primer lugar, que la transferencia existe y que toma su forma en múltiples contextos, tanto en la relación entre personas como en la relación analista-analizado; esta idea de transferencia la podemos localizar, por lo menos en Freud y Lacan, una idea que muestra a la transferencia como un término no exclusivo del vocabulario psicoanalítico y no únicamente como una producción propia del espacio analítico.

Así, nos encontraremos con un recorrido que estará dividido en dos momentos, mejor dicho, en dos líneas de trabajo; por un lado la que tiene que ver con el juego y la transferencia en el espacio analítico y en segundo lugar, estos elementos, tanto transferencia como juego, vistos desde fuera del campo analítico, desde su pertenencia

al contexto cotidiano de los sujetos, pues no debemos pasar por alto, que tanto juego como transferencia, son constitutivos del día a día del sujeto.<sup>128</sup>

La segunda idea que hay que plantear es que en este breve despliegue pondré el acento en la transferencia vista desde el espacio analítico, sin que ello implique dejar a un lado la transferencia en lo cotidiano, como una producción de él y como un terreno donde el juego se va a desplegar, pues mi interés recae en el juego dentro del psicoanálisis con niños, y en ese sentido, *juego y transferencia* son abordados a partir de su presencia en el campo de la práctica clínica psicoanalítica. No obstante, no queda excluida su presencia en otros ámbitos.

De la transferencia se han construido múltiples discursos, discursos que no se reducen a lo que se habla, sino también a lo que se escribe. Se ha planteado que la transferencia puede advenir una resistencia, que está enmarcada por la repetición, pues el sujeto en transferencia lleva al acto ante la imposibilidad de recordar; se ha dicho también, que la transferencia es el motor de la cura analítica y en tanto motor, ha quedado entrelazada con el amor, por ello se habla de amor de transferencia, una noción que Freud utilizó, en un principio, para dar cuenta del enamoramiento que los pacientes sentían hacia sus analistas<sup>129</sup>, pero que después Lacan matizará introduciendo la idea de amor; de la transferencia estrechamente implicada al amor en su estructura de engaño<sup>130</sup>.

---

<sup>128</sup> Diríamos entonces que *la transferencia* es un principio fundamental para el Psicoanálisis, por lo cual, abordarla, da cuenta de su carácter ineludible dentro de la experiencia analítica.

<sup>129</sup> Se dice que, en un principio, Freud puso en relación la transferencia con el amor, porque también en éste autor podemos encontrar que la transferencia se asocia con la repetición, asociación que no invalidará lo otro, lo que tiene que ver con el amor. De esta forma, la transferencia también se nos muestra como un terreno hecho de repeticiones de prototipos infantiles, de imagos infantiles, que serán vividas con un acentuado sentimiento de actualidad. La transferencia, entonces, en un primer momento fue vista por Freud como desplazamiento de afecto, como reimpresiones o reproducciones de mociones inconscientes, como una forma de resistencia y como una forma de amor, pues él le llamó; *amor de transferencia*.

<sup>130</sup> Guy Le Gaufey (2006) menciona que Lacan, de manera muy diferente, maneja la *transferencia* implicando al amor no por repetición, más o menos asegurado, del escenario Edípico, sino porque se instaura una dimensión de engaño, que es la misma del amor (a partir de que se ha establecido su naturaleza narcisista tal como Freud lo desarrolló).

Se ha construido el término de transferencia desde los vértices de la resistencia, de la repetición y del amor, no obstante, también existe otro punto desde dónde mirarla, punto que va a estar dado por la pregunta ¿qué implica hablar de transferencia? o ¿qué es eso de la transferencia? ¿Qué estamos entendiendo por transferencia en este escrito? De estas interrogantes se desprende una respuesta, aquella que tiene que ver con el significado de la palabra transferencia, simple y llanamente con su significado.

Como el interés está puesto en el significado de la palabra transferencia tuve que recurrir a diversos diccionarios, tanto psicoanalíticos como de la lengua española. Esto implicó una dificultad, ya que en algunos diccionarios que consulté no aparece la palabra transferencia como tal<sup>131</sup>, sólo el prefijo *trans*. Sin embargo, hubo algunos diccionarios donde logré localizar el significado de la palabra *transferencia*, aunque no como un significado descompuesto etimológicamente, por lo que fue necesario buscar el prefijo *trans* de manera aislada.

En lo que respecta a los diccionarios de la lengua española, podemos encontrar diversas definiciones de transferencia: es una “transmisión de títulos nominativos, sin cambio de naturaleza en los mismos”<sup>132</sup>, “acción y efecto de transferir”<sup>133</sup> y a su vez, *transferir* es: “...pasar o llevar una cosa desde un lugar a otro”<sup>134</sup>. Así mismo, vemos que la palabra transferencia está constituida por el prefijo *trans*, el cual significa: “preposición inseparable que en las voces simples de nuestra lengua a que se halla unida significa del otro lado o más allá o a través de, también denota cambio o mudanza”<sup>135</sup> y “paso al lado opuesto o situación en el lado opuesto...”<sup>136</sup>

En los diccionarios psicoanalíticos podemos ubicar desarrollos más amplios desde el campo del psicoanálisis, empero, me interesa resaltar que en ellos se hace presente la transferencia como un término que implica siempre la idea de desplazamiento,

---

<sup>131</sup> Como fue en el caso del “Diccionario Crítico Etimológico Castellano e Hispánico” (1992) de Joan Corominas.

<sup>132</sup> *Diccionario Enciclopédico Ilustrado Durvan*. España, Durvan, 1987, p. 5110

<sup>133</sup> *Ibidem*

<sup>134</sup> *Ibidem*

<sup>135</sup> *Ibid*, p. 5109

<sup>136</sup> Definición retomada del texto “Transmisión del Psicoanálisis: ¿qué relación con el saber?” (2009) escrito por María Celia Jáuregui Lorda.

transporte, sustitución de un lugar por otro, sin que la operación afecte la integridad del objeto. Este desplazamiento, pareciera no sólo ser en el terreno de las cosas, sino también de las representaciones: "...desde el comienzo, Freud habló tanto de las transferencias como de la transferencia: el plural remite a una operación elemental, por la cual, una Representación Inconsciente (*Ics*) se hace representar (mediante condensación, desplazamiento) por una Representación Preconsciente (*Pcs*)..."<sup>137</sup>. Entonces, se hablaría de desplazamiento no sólo de cosas o de representaciones, sino también de investiduras libidinales volcadas hacia la persona del analista; "...de hecho, la transferencia, va a implicar un más allá del movimiento de objetos, pues su sentido va más apegado a un desplazamiento de valores, de derechos, de entidades"<sup>138</sup>. Habría que advertir la dificultad de ubicar una definición acabada de transferencia en el terreno del psicoanálisis, ya que dicha noción se ha vuelto el centro de discusiones y planteamientos teóricos tan vastos que definirla implicaría dar cuenta de lo que cada autor entiende por cura, así nos lo dice Jean Laplanche:

...el término transferencia ha llegado a abarcar el conjunto de los fenómenos que constituyen la relación del paciente con el psicoanalista, por lo cual comporta, mucho más que cualquier otro término, el conjunto de las concepciones de cada analista acerca de la cura, su objeto, su dinámica, su táctica, sus metas, etc.<sup>139</sup>

Esto lo menciono para que demos cuenta que buscar un concepto bien delimitado de transferencia es una tarea que resulta imposible, más aún si la exploración que hacemos es desde el bagaje teórico psicoanalítico.

Lo anterior nos permite remarcar la idea de *pasaje* como inherente a la transferencia, por lo cual, una vertiente más de la transferencia, sería pensarla como un pasar de un lado a otro, más específicamente, dentro del espacio analítico, el pasar algo del analizado al analista y quizás de forma contraria también. Digo "algo" porque no pretendo explayarme en qué sería ese "algo", más bien busco acentuar la idea de *pasaje*, porque es lo que me abre la posibilidad de plantear que la actividad creadora

---

<sup>137</sup> Le Gaufey, Guy. *El notodo de Lacan*. Buenos Aires, El cuenco de plata, 2007, p. 66

<sup>138</sup> Laplanche, Jean. (*et. al.*) *Diccionario de Psicoanálisis*. Barcelona, Labor, 1987, p 460

<sup>139</sup> *Ibid*, p.460

llamada juego se produce justo en ese espacio generado por ese pasaje de un lado a otro, ese pasaje que se gesta en el encuentro del analista y el analizado.

Pensando la transferencia como un pasaje podemos construir una imagen que nos aclare el punto nodal al que quiero arribar, esto es, en el encuentro analítico entre niño y analista, no son únicamente dos los que se encuentran, sino que en éste se construye un elemento tercero, un espacio entre los dos sujetos que coinciden en espacio y tiempo, digamos entonces, un espacio transferencial, pues está contorneado por ese transferir, por ese pasar una investidura, una representación, etc., a otro, un otro que lee lo sucedido como un fenómeno transferencial, dándole ese estatuto y así, insertándolo en el lugar de la transferencia.

Este espacio que se genera entre analista y analizado, es un lugar ubicado de manera intermedia, diríamos que es un campo que aparece en el pasaje que conlleva el fenómeno de la transferencia, lo cual me ha llevado a pensar en la similitud que podemos encontrar entre transferencia –pensada como un pasaje- y el espacio transicional del que ha hablado Winnicott; y hablo de espacio transicional porque estoy proponiendo pensar ese campo intermedio como un espacio transferencial, como un terreno donde se va a apuntalar el juego. Pensemos entonces en lo que Winnicott nos proponía sobre el *espacio transicional*, el cual, resultaba ser un espacio creado entre la madre y el niño, es decir, es un tercer espacio construido que no es ni la madre ni el hijo, ubicado en la transición entre el *Yo* y el *no Yo*, justo en ésta diferenciación que acaece en el sujeto.

La construcción de ese espacio potencial, del que nos habla Winnicott, se da sólo a partir del amor, a partir del establecimiento de una relación amorosa<sup>140</sup> entre madre e hijo, así, la presencia de la madre –de un otro- será indispensable para poder construir esa zona intermedia. Digamos entonces, que la figura de la madre opera estando presente cuando el niño la requiere, haciendo que éste comience a experimentar la frustración, pues temporalmente ella aparece en el momento en que el niño la necesita,

---

<sup>140</sup> Podríamos pensar también en una relación constituida por los pares de opuestos: amor-odio.

pero conforme el transcurrir del tiempo, la madre tiene que permitir la espera del niño, entre el momento que la necesita y el momento en el que ella aparece, he aquí el ofrecimiento de un Don, pero no de un Don cualquiera, sino de un *Don de amor*.

Ahora veámoslo desde el espacio de análisis, en donde analista y niño hacen de su coincidir un encuentro. Al venir esbozando cómo se construye el espacio transicional entre madre e hijo, la propuesta es pensar que la transferencia, es decir, el pasaje dado en el terreno transferencial construye un espacio similar al transicional, pues éste se crea en condiciones de amor, en donde el analista puede ocupar el lugar del *amante* y el niño, el lugar del *amado*, lugares que estarán entrelazados por el objeto causa de deseo<sup>141</sup>. Subrayemos la idea de que ambos espacios (transicional y transferencial) sólo son posibles si el Don de amor hace acto de presencia: la madre teje una relación de amor con su hijo, el analista lleva a cabo una serie de actos, para que a través del discurso el analizado entregue aquello que lo hace padecer, aquello que le hace pregunta y que funda un enigma, lo cual, colocaría al analista como su amante; llegado éste punto es que se puede hablar de lazo transferencial.

Es en esa estructura de ficción que el juego hace presencia; es en ese espacio transferencial que se posibilita una cierta lectura del juego, distinta a la otorgada en la cotidianeidad, porque la apuesta es pensar que el juego no emergerá si no es en las condiciones propias del amor, en las condiciones hechas en ese transferir, en ese pasar de un lado a otro. El juego, entonces, se producirá en ese espacio entre madre e hijo, entre analista y niño, así nos lo dice Winnicott: "...Yo lo denomino campo de juego porque el juego empieza en él. Es un espacio potencial que existe entre la madre y el hijo, o que los une..."<sup>142</sup>, también nos lo dice de esta forma:

...El juego implica confianza, y pertenece al espacio potencial existente entre (lo que era al principio) el bebé y la figura materna, con el primero en un estado

---

<sup>141</sup> Esto lo planteo a razón de lo que propone Alberto Sladogna en su artículo "Jugadas del amor: el juego con niños en psicoanálisis" (1993). En dicho artículo, él plantea que el juego no es más que los cortejos efectuados por el analista para lograr que el niño entregue algunos tesoros guardados en su interior como buen amado que es. Aquí también planteará una estructura ternaria del juego: amado, amante y objeto causa de deseo.

<sup>142</sup> Winnicott Woods, Donald. *Realidad y Juego*. España, Gedisa, 1999, p. 72

de dependencia casi absoluta y dando por sentada la función de adaptación de la figura materna...<sup>143</sup>

Las condiciones de amor, en las que pienso se apuntala el juego, no son otra cosa que la presencia de otro, una presencia marcada por el intercambio, ya que pienso que se trata de jugadas del amor, por el hecho de que el amor es un juego hecho de intercambios, hecho de pasajes de un sujeto a otro, y es en ese transitar que los sujetos se ven tocados por esa relación de transferencias. Tal relación, hecha de pasajes y tránsitos, se forma a partir de algo del orden de lo transmisible, pues lo que se busca es transmitir un mensaje –sea verbal o no- para ponerlo en circulación en el espacio transferencial que ha construido tanto el analista con el analizado, como el o los padres y el niño. Esto lo podemos anclar más a partir de lo que plantea Erik Porge (1990) pues propone pensar la neurosis del niño o neurosis de transferencia, como producto de una obturación o detención en la circulación del mensaje, esto es, cuando no hay quien sostenga la transferencia del niño, cuando los padres ya no cumplen la función de transmitir o de hacer *pasar*<sup>144</sup> el mensaje emitido por el infante. Hablaríamos, entonces, de una especie de ruptura en la transmisión del saber, transmisión que está sostenida por los padres y que cuando un niño entra a un trabajo analítico se buscaría que el analista restituya el lugar del cual ellos han desfallecido:

...La novela familiar es una manera de restablecer el pedestal de donde los padres han caído. El analista es llevado a cubrir la misma función, a restablecer una transferencia puesta a prueba y es lo que hace en el mejor de los casos...<sup>145</sup>

Retomemos una cita de Winnicott para que esto nos quede claro:

El niño juega entonces sobre la base del supuesto de que la persona a quien ama y que por lo tanto es digna de confianza se encuentra cerca, y que sigue estándolo cuando se le recuerda, después de haberla olvidado. Se siente que, dicha persona, refleja lo que ocurre en el juego.<sup>146</sup>

---

<sup>143</sup> *Ibid*, p. 76

<sup>144</sup> No es gratuito que Erik Porge adjudique a los padres la función de sujeto supuesto saber- hacer- pasar, por lo que una vez más, reiteramos la idea de la transferencia como un pasaje, como un transmitir un cierto saber, y en ese acto de pasar se construye un ámbito donde diversos mensajes estarán en constante circulación.

<sup>145</sup> Porge, Erik. *Transferencia a la Cantonade*. 1990, p. 74

<sup>146</sup> Winnicott Woods, Donald. *Realidad y Juego*. España, Gedisa, 1999, p.72

Y lo refleja porque su mirada está posada en ese hacer del niño, que va más allá de simples movimientos corporales, de simples palabras aisladas, va más allá de un cuerpo en movimiento, pues es justamente en el otro que esos actos *a secas* dejan de serlo, para pasar a ser juego, juego como actividad creadora, juego como actividad que involucra un cuerpo que está situado más allá de la biología, para pasar a ser un cuerpo pulsional, un cuerpo marcado por el deseo y la falta. Vemos cómo la mirada, la presencia y la no presencia del otro forman parte de esas condiciones de amor, de ese espacio hecho de amor, y en donde el juego va a tomar su forma, ya no como simple manifestación cultural, sino como un lenguaje que lleva la marca de la singularidad.

Winnicott plantea que la existencia de un espacio potencial entre la madre y el hijo le asigna un lugar preponderante al juego, pero éste lugar se podrá crear a partir de una relación madre-hijo matizada por el amor, de tal forma, que se construya una zona de juego que no va a ser parte de la realidad psíquica interna ni externa del niño. Esta zona de juego, de la que venimos hablando, pareciera tiene una estructura de cuatro, dado que va a estar constituida por el que ama, el que es amado, el objeto causa de deseo y el jugar, que resultaría ser el cuarto nudo que ata a los otros tres. Pero, si pensamos en la transferencia podremos dar cuenta de que ésta tiene estructura similar, ya que dos son lo que se ven atravesados por ella y en ese tránsito se genera un espacio; estos dos semejantes tomados por el fenómeno transferencial, momentáneamente tomarán los lugares de amado y amante, lugares organizados por el deseo, por el objeto que lo causa y por el jugar mismo.

Se trataría de pensar el juego ya no *a secas*, sino de un juego dado en un espacio transferencial, llámese *espacio creado* entre madre-hijo<sup>147</sup> y entre analista-analizado, es decir, el juego como un pasaje, como una escritura que busca transmitir, que buscaría hacer pasar un mensaje, por tanto, jugar en transferencia posibilitaría inscribir algo nuevo a partir de una escritura pulsional, tendríamos, entonces, que con el juego al igual que con la transferencia se busca una escritura pulsional, pues el juego activa

---

<sup>147</sup> Eric Porge, en su artículo “La transferencia a la Cantonade” (1990), reafirma la idea de que, fuera de análisis, también hay transferencia. Él da cuenta de que, el niño, es llevado a análisis pues la relación transferencial, con los padres, está obturada y no está en circulación.

nuevos trayectos pulsionales, así como sucede en el terreno de la transferencia: "...podemos pensar que el jugar en transferencia corresponde a una oportunidad bastante singular para un sujeto de posibilidades sublimatorias."<sup>148</sup> El juego no sería pantomima, según lo asevera Dinerstein:

El juego no es pantomima. Emparentado con el chiste, si tiene que ver con el sueño es en tanto ambos son asunto de escritura. Debe ser escuchado a la letra. La producción del juego sigue las leyes del significante. En todo caso algo que el psicoanalista deberá poner entre paréntesis a la búsqueda de –en la juntura del sin-sentido- sentidos inéditos. Aprehensión de la estructura (escritura) del inconsciente.<sup>149</sup>

En un principio del escrito advertí que, en su construcción, nos encontraríamos con dos vertientes de trabajo: una que está en relación con el juego y la transferencia dentro del espacio analítico y la otra, fuera de él, por ello, pienso que se ha podido dar cuenta de que el desarrollo anterior versa sobre la transferencia y el juego en el espacio del psicoanálisis, pero, ¿qué hay fuera de él?, ¿cuál es la diferencia que atraviesa al juego y la transferencia en el ámbito de lo cotidiano? Se abren dichas interrogantes considerando la importancia de plantear que hay especificidades que le otorga el psicoanálisis a estos elementos de la cultura, pues sabemos que el juego forma parte del acaecer cotidiano: los niños juegan estén o no en un espacio analítico; así mismo la transferencia, pues la podemos percibir o sentir en el lazo social que establecemos con distintos sujetos: maestro-alumno, amigos, médico-paciente.

De lo que se trata es de poder pensar la *transferencia*, y el *juego*, no sólo partiendo de la alusión que se hace de ellos dentro del espacio analítico, sino también desde el campo que todos los sujetos comparten y que tiene un papel preponderante en la configuración subjetiva, un campo que se ha venido nombrando cotidianeidad, en el cual se construyen y se gestan elementos que están a la base de la cultura como el juego y las relaciones transferenciales.

---

<sup>148</sup>Dinerstein, Aida. ¿Qué se juega en psicoanálisis de niños? Buenos Aires, Lugar, 1987, p. 97

<sup>149</sup>*Ibid*, 103

Si se plantea que el juego y la transferencia existen en el común de la vida de los sujetos, ¿cuál sería la distinción entre ambas nociones dadas en un espacio u otro? A lo cual no se podría responder reduciéndonos a un encuentro entre sujetos, determinado por el espacio físico, sino también, por la posición que se ocupa en ese espacio que se crea en cada uno de los concernidos en el juego y en la transferencia, es decir, la diferencia tiene su argumento en el otro, en el lugar que sostiene el otro –entiéndase el otro como el que mira eso que sucede y el que se deja tomar por aquello que se le ha transferido, por aquello que ha sido susceptible de un pasaje-. Así, el otro, inmerso en un espacio analítico, da una lectura distinta a la que se daría en lo cotidiano, y es distinta en tanto **el juego es visto como una escritura, como una escritura que en su construcción busca hacer pasar, busca establecer un espacio de transferencias a un otro que lee desde una posición particular.**

Pero, fuera del espacio analítico también hay juego y lazos transferenciales, sólo que en el cotidiano estos no son interpretados, con ello busco decir que no hay *un otro* que se coloque en el lugar del *interprete*<sup>150</sup>. Además, en el vivenciar diario del sujeto, éste no se detiene a pensar o analizar cada una de sus relaciones establecidas con otros a partir de la transferencia, ya que muchas veces, se da cuenta de ella hasta que hay un desfallecimiento o una detención en ese transferir, así mismo, eso pasaría con el juego, pues en variadas ocasiones se lleva al infante a un espacio de análisis a partir de su imposibilidad de jugar, a partir de una detención o inhibición.

En el campo de lo cotidiano la transferencia y el juego son vistos como propios del desarrollo de un sujeto, es más, podríamos decir que dentro de este espacio muchas veces no damos cuenta de la existencia de estos elementos, dado que su pasar se

---

<sup>150</sup> “El Diccionario del psicoanálisis: diccionario actual de los significantes, conceptos y temas del psicoanálisis” (1995), profundiza sobre estos lazos transferenciales, al mencionar que:

Fuera del marco del análisis, el fenómeno de la transferencia es constante, omnipresente en todas las relaciones, sean estas profesionales, jerárquicas, amorosas, etc. En ese caso, la diferencia con lo que pasa en el marco de un análisis consiste en que los participantes son presa cada uno por su lado de su propia transferencia, de lo que la mayor parte de las veces no tienen conciencia. De este modo, no se instituye el lugar de intérprete tal como lo encarna el analista en el marco de la cura analítica. (Chemama, 1995:439)

vuelve del orden de lo común y de lo no *repensable*; es justo esto, lo que llevaría a pensar que Freud, introdujo elementos comunes de la cultura, al espacio del análisis, haciendo de ellos los puntos de anclaje para la cura analítica, dándoles una especificidad.

Concluamos este apartado remarcando el juego en su relación con el *amor*, un amor que tendrá una estructura de ficción; y en su relación con la transferencia, en tanto, su estructura es la de un engaño. El juego y la transferencia se circunscriben en el terreno del engaño y de la ficción, engaño en el sentido de que el sujeto le supone un saber a otro, y como sabemos, las suposiciones parecieran más del orden de lo imaginario; y ficción porque el amor es dar lo que no se tiene a quien se toma por lo que no es – formulación planteada por Lacan-, diríamos, el amor es pasar lo que no se tiene a quien se le supone un saber, a quien se le supone sostén de eso que no se sabe y que se busca, en el transferir, que el otro devele. **Jugar y transferir son actos, actos que estarán enmarcados por la suposición<sup>151</sup> y por la ficción, en pocas palabras, actos que están delimitados por el contorno del amor, ambos, quizás, no pueden producirse sí no es en las condiciones propias del amor<sup>152</sup>.**

---

<sup>151</sup> Pienso en Winnicott cuando plantea que el niño juega ante otro, suponiendo que ese otro lo ama y que eso que el niño hace, lo está entregando a la persona amada: "...el niño juega entonces sobre la base del **supuesto** de que la persona a quien ama y que por lo tanto es digna de confianza se encuentra cerca..." (Winnicott, 1971:72).

<sup>152</sup> Esto me lleva a pensar en el *caso Dick*, planteado por M. Klein, ya que en el niño había una inhibición del jugar, inhibición que tenía su contexto en una relación madre-hijo marcada por la extrema angustia de la madre ante el hijo. Con ello busco interrogarme sobre si podría este ser un ejemplo de, cómo el juego, se da en las condiciones del amor, y no de la angustia. cómo para que el niño cree un juego necesita suponer a la otra persona como amada y amante y no como quien se vive en angustia ante su presencia.

## CONCLUSIONES

Concluir un trabajo de esta índole no es cosa sencilla porque implica un intento de sintetizar lo que he ha venido trabajando durante un largo lapso de tiempo. Así que haré el mejor de los ensayos por darle un final pertinente a un tema que me ha ocupado los últimos tres o cuatro años de mi vida.

Me han dicho que de lo que se trata una conclusión es de abrir la pregunta ¿y qué sé de todo lo que escribí y propuse? De entrada puedo trazar la respuesta en una primera reflexión: que el jugar es una actividad que forma parte esencial en el camino de la subjetivación del niño, es decir, jugar es todo un logro subjetivo, además de ser un logro que nos permite insertarnos en el orden cultural. El acento entonces está en que *jugar* no es cualquier actividad, sino que inaugura todo un campo subjetivo, un espacio donde el niño puede hacer-se. Insisto, de lo que se trató este trabajo fue de re-ubicar al jugar como una actividad de primera importancia en el devenir del niño como sujeto y en su ulterior desarrollo.

Jugar es crucial para la vida de los humanos, y no por la acción por si sola, sino porque es un acto que necesariamente irá acompañado de la posibilidad de crear, de esos rasgos muy propios de lo humano que son la creatividad y la espontaneidad. El humano cuando juega está creando y cuando crea está siendo, esta es la apuesta para pensar el jugar.

Asumimos entonces que los humanos juegan, aunque también puede existir una inhibición en dicha actividad, pero buscamos centrarnos en la primera proposición. Si

entonces, aceptamos como verdadero que los humanos juegan y que el jugar está en la base del proceso de subjetivación, tenemos que cuestionarnos con qué juegan, y allí es donde entra la segunda reflexión: que el juego tiene un sostén material, este puede ser un juguete o el propio cuerpo (el rostro, las manos, los genitales, los restos: pipi, materia fecal, etc.), es decir, cualquier cosa puede ser el soporte del juego. El juguete entonces es una construcción en tanto no se reduce a lo que la cultura nos ofrece, es decir, el juguete es un objeto que toma dicha cualidad cuando es usado como tal, cuando alguien lo usa, lo manipula, lo domina, lo destruye y lo repara.

El sujeto construye sus juguetes para llevar a cabo (*va separado*) la actividad de jugar, así como construye su mundo o lo subsana. Juguete -para el psicoanálisis-, puede ser cualquier cosa: una vejiga de pollo, una caja de cartón, el propio cuerpo y sus restos. Lo que quiero decir es que el juguete no preexiste al sujeto que lo usa, más bien es en el *uso*, que ese objeto toma el estatuto de juguete, es en el *uso* cuando esa cosa puede ser significada como juguete, pues está sirviendo para algo, llámese para representar o para escenificar.

Cuando el sujeto hace de cualquier objeto un juguete no necesariamente está actuando bajo la línea de las convenciones sociales o de lo que es comúnmente lo puesto como norma en un orden colectivo, por tanto, bien puede ser alguna parte del cuerpo el que sea utilizado como juguete, de aquí que se haga una tercer reflexión: y es que el cuerpo, o una parte de él, puede ser usado como juguete, en el caso del juego de las escondidas pienso tenemos una figura ejemplar. Esto significa que la apuesta era proponer que en el juego del escondite, de lo que se trata es de esconder el cuerpo, o dicho de otra manera, que el cuerpo es el juguete en el juego de las escondidas.

Hacer del cuerpo un juguete no es cualquier cosa, implica haber libidinizado ese cuerpo y libidinizarlo nos lleva a pensar que se trata de apropiarlo, es decir, de asumir el cuerpo como propio. Por ello, el juego del escondite nos resulta enigmático, porque a diferencia de otros juegos, acá no se toma una muñeca, un carrito, un yoyo, en pocas

palabras, un objeto externo al cuerpo. En este juego se toma el cuerpo mismo como el sostén donde se apuntalará el juego.

Pero ¿qué implica esconder el cuerpo? Esta pregunta es fundamental, porque a lo que nos llevó es a profundizar sobre la *ausencia del otro* como fenómeno y como concepto, llevándonos a formularnos la cuarta reflexión: para que un niño pueda jugar a las escondidas tiene que ser ya posible representarse la ausencia. Por ello el juego de las escondidas no es una actividad temprana en el niño –con respecto a la edad y desde la perspectiva de esta tesis--, dado que primero se tuvo que haber construido un cuerpo y representarse la ausencia, para entonces estar en la posibilidad de jugar a la ausencia de su cuerpo ante otro.

Así la ausencia tomó un papel preponderante en el desarrollo de este escrito, convirtiéndose en uno de los pilares, ya que hacer una aproximación teórica a esta, nos permitió concluir que la ausencia conlleva la no presencia, pero que la no presencia no sería lo opuesto a la presencia, sino que sería una forma de relación con el otro, es decir, la no presencia es también una forma de relación, digamos que es una veta de la presencia y no lo opuesto a ella. Esta es la quinta reflexión o si se prefiere se puede pensar como conclusión.

De tal forma que el juego del escondite me ayudó a proponer una revisión sobre el estatuto de la ausencia, la noción de no presencia y el cuerpo como juguete, aunque en concreto me avoqué a un caso clínico –sin la intención de que este fuera una fábrica de caso- donde lo que el niño escondía era la ropa interior llena de heces -pero recordemos que las heces son restos del cuerpo, podríamos decir que son parte del mismo cuerpo, aunque sean desechadas-. Pongamos en relieve que se trata de un caso que se trabajó durante casi tres años en el Centro de Servicio para la Comunidad de la Facultad de Psicología.

Como última reflexión es necesario decir que el juego y el juguete no están disociados del devenir histórico y social, siendo por eso pertinente ahondar sobre el lugar que

tienen los juegos y los juguetes en este momento llamado postmodernidad. Y en ese ahondar, lo que se pretendió fue proponer que ha habido una mutación en cómo juegan los niños, si es que juegan, y con qué lo hacen. Quiero decir que los avances tecnológicos han provocado mutaciones en el jugar del niño, pero no sólo los avances que son producto de la tecnología, sino también la lógica ideológica y económica que impera: un capitalismo tardío, en donde se ha tratado de instaurar necesidades, de imponer necesidades para efectos de consumir y producir dinero. Esto ha impactado directamente a los niños quienes son blanco perfecto para el mercado, y este impacto se ha dejado notar en la forma de hacer lazo social –si es que lo hacen-, en la forma de jugar y en las manifestaciones sintomáticas en los niños que podemos encontrar en la actualidad.

Concluyo diciendo que este trabajo pretende hacernos pensar sobre lo importante que es el jugar en el niño para entonces también darle un lugar esencial dentro del trabajo clínico con ellos. Además de darle cabida al juego del escondite, que como tal no aparece en despliegues de distintos teóricos que se han ocupado del psicoanálisis con niños, diríamos que ese es el aporte de mayor peso –no quiero decir que ese sea el único- que puedo ofrecer a quien esté interesado en pensar la importancia de la ausencia, de poderla representar y llevarla al acto por parte de un sujeto, como es en el caso de quien juega a las escondidas.

## BIBLIOGRAFÍA GENERAL

- ABERASTURY**, Arminda. El niño y sus juegos [2005]. (1ª ed.) Buenos Aires, Paidós, 2005.
- CACCIA**, Eduardo. Los niños ante la publicidad en *Proceso Edición Especial. La infancia en México: Érase una vez*. Núm. 26. Septiembre 2009. 34-36.
- COROMINAS**, Joan. Diccionario Crítico Etimológico Castellano e Hispánico [1992]. (1ª. ed.) Madrid, Gredos, 1992.
- CHEMAMA**, Roland. Diccionario del psicoanálisis: diccionario actual de los significantes, conceptos y temas del psicoanálisis [1995]. Traducción de Teodoro Pablo Leeman. (2ª. ed.) Argentina, Amorrortu Editores, 1998.
- Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española [1988]. (Vols. I-III). (3ª. ed.) México, Larousse.
- Diccionario Enciclopédico Ilustrado Durvan [1987] (1ª ed.) España, Durvan, 1087.
- CRUSSI** González, Francisco. Una historia del cuerpo humano en *Letras Libres*. Núm. 49. Enero 2003, 12-19.
- DINERSTEIN**, Aída. ¿Qué se juega en psicoanálisis de niños? [1987]. (1ª ed.) Buenos Aires, Lugar, 1987.
- DOLTO**, Françoise. Las etapas de la infancia: nacimiento, alimentación, juego, escuela... (2000). Traducción de Tomás del Amo. 1ª ed. Barcelona, Paidós, 2000.
- DUFOUR**, Dany-Robert. El arte de reducir cabezas: Sobre la servidumbre del hombre liberado en la era del capitalismo total [2007]. Traducción de Alcira Bixio. (1ª. ed.) Buenos Aires, Paidós, 2009.
- FLORESCANO**, Enrique. El juguete mexicano [2006]. (1ª. ed.) México, Taurus, 2006.
- FREUD**, Sigmund. Obras completas. Ed. Amorrortu, Argentina, 2004. 24 Vols.
- \_\_\_\_\_. El creador literario y el fantaseo, (1908 [1907]), V. IX
- \_\_\_\_\_. Más allá del principio del placer, (1920), V. XVIII
- \_\_\_\_\_. Tres ensayos de teoría sexual, (1905), V. VII

- \_\_\_\_\_. *Sobre la dinámica de la transferencia*, (1912), V. XII
- \_\_\_\_\_. *Puntualizaciones sobre el amor de transferencia (nuevos consejos sobre la técnica del psicoanálisis, III)* (1915 [1914]), V. XII
- \_\_\_\_\_. *El Yo y el Ello*, (1923), V. XIX
- \_\_\_\_\_. *Recordar, repetir, reelaborar (nuevos consejos sobre la técnica del psicoanálisis II)*, (1914), T. XII
- \_\_\_\_\_. “*De guerra y muerte. Temas de actualidad*” (1915). T. XXIV
- GREEN**, André. *Jugar con Winnicott* [2007]. Traducción de Mirta Segoviano. (1ª. ed.) Buenos Aires, Amorrortu, 2007.
- HUIZINGA**, Johan. *Homo Ludens* [1954]. Madrid, Alianza, 2008.
- JÁUREGUI** Lorda, María Celia. *Transmisión del Psicoanálisis: ¿qué relación con el saber?* en *Artefacto* (Revista de la Escuela Lacaniana del Psicoanálisis). Núm. 3. Noviembre 2009. 27-39.
- KLEIN**, Melanie. *Obras completas* [1979]. Traducción de Isabel Luzurriaga de Lamana. Vols. 6. (1ª. ed.) Buenos Aires, Paidós, 1979.
- \_\_\_\_\_. *Amor, culpa y reparación* [1975]. Traducción de Isabel Luzurriaga de Lamana. Vols. 1 – 6. (1ª. ed.) Barcelona, Paidós, 1994.
- \_\_\_\_\_. *Envidia y gratitud y otros trabajos* (1975). Traducción de Isabel Luzurriaga de Lamana. Vols. 3 – 6. (1ª. ed.) Barcelona, Paidós, 1988.
- \_\_\_\_\_. *Principios del análisis infantil: Contribuciones al Psicoanálisis* [1974]. Traducción de Hebe Friedenthal. (2ª. ed.) Buenos Aires, Horme, 1974.
- LACAN**, Jacques. *Escritos*. México, Siglo XXI. 1980, Vols. 2.
- \_\_\_\_\_. *Función y campo de la palabra y del lenguaje en Psicoanálisis*. 1953.
- \_\_\_\_\_. *Seminario I: Los escritos técnicos de Freud (1953-1954)*.
- \_\_\_\_\_. *Seminario IV: La relación de objeto (1956-1957)*.
- LAPLANCHE**, Jean. (*et. al.*) *Diccionario de Psicoanálisis* [1983]. Traducción de Fernando Cervantes Gimeno. (2ª. ed.) Barcelona, Labor, 1987.
- LE GAUFEY**, Guy. *El caso inexistente: una complicación clínica* [2006] Comp. Rafael Pérez Parnas. (1ª. ed.) México, Epeelee, 2006.
- \_\_\_\_\_. *El lazo especular: un estudio transversal de la unidad imaginaria* [2001]. Traducción de Graciela Leguizamón. (1ª. ed.) México, Epeelee, 2001.

- \_\_\_\_\_. El notodo de Lacan: Consistencia lógica, consecuencias clínicas [2007]. Traducción de Silvio Mattoni. (1ª. ed.) Buenos Aires, El cuenco de plata, 2007.
- LEVIN**, Esteban. La Infancia en Escena: constitución del sujeto y desarrollo Psicomotriz [1993]. (3ª. ed.) Buenos Aires, Nueva Visión, 2007.
- \_\_\_\_\_. ¿Hacia una infancia virtual?: La imagen corporal sin cuerpo [2006]. (1ª. ed.) Buenos Aires, Nueva Visión, 2007.
- PORGE**, Erik. La Transferencia a la Cantonade en Litoral (Revista de la Escuela Lacaniana de Psicoanálisis). 1990, 65-80.
- RAMOS** Emilse, Inés. Un cuerpo...a la espera del regalo de una imagen en *Artefacto* (Revista de la Escuela Lacaniana del Psicoanálisis). Núm. 9 Diciembre 2001, 179-204.
- RIBEIRO** Toral, Raquel. Efectos del conocimiento Know How en la subjetivación contemporánea en *Psicoperspectivas. Individuo y Sociedad*. Vol. I Núm. 7. 2008. 3-11.
- \_\_\_\_\_. Una historización de los significados de la crianza en *Sapere* (Revista de la Universidad Autónoma de Querétaro) Año I Núm. 2. Enero-Junio 2005. 60-74.
- RODULFO**, Marisa. El trabajo psicoanalítico con niños afectados por trastornos del desarrollo. Facultad de Psicología UBA.  
[www.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/psicologia/informacion\\_adicional/electivas/043\\_ninos\\_adolescentes/material/el\\_trabajo\\_psicoanalitico.pdf](http://www.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/psicologia/informacion_adicional/electivas/043_ninos_adolescentes/material/el_trabajo_psicoanalitico.pdf) (Consultado el mes de marzo del 2011).
- RODULFO**, Ricardo. Dibujos Fuera del Papel: de la caricia a la lectoescritura en el niño [1999]. (1ª. ed.) Buenos Aires, Paidós, 2008.
- \_\_\_\_\_. El niño y el significante: un estudio sobre las funciones del jugar en la constitución temprana [1989]. (1ª. ed.) Buenos Aires, Paidós, 1989.
- \_\_\_\_\_. El psicoanálisis de nuevo: Elementos para la deconstrucción del psicoanálisis tradicional [2008]. (1ª. ed.) Buenos Aires, Eudeba, 2008.
- \_\_\_\_\_. Pagar de más: Estudios sobre la problemática del cuerpo en el niño y el adolescente [1986]. (1ª. ed.) Buenos Aires, Nueva Visión, 1986.
- \_\_\_\_\_. Trabajos de la Lectura, lecturas de la violencia. Lo creativo, Lo destructivo en el pensamiento de Winnicott [2009]. (1ª. ed.) Buenos Aires, Paidós, 2009.

- \_\_\_\_\_. Trastornos Narcisistas no Psicóticos [2010]. (1ª. ed.) Buenos Aires, Paidós, 2010.
- SLADOGNA**, Alberto. Jugadas del amor: el juego con niños en psicoanálisis en *Psicología y Sociedad*. Núm. 20. Octubre-Diciembre, 1993. 3-16.
- THOMAS**, Marie Claude. Lacan lector de Melanie Klein: Consecuencias para el “psicoanálisis de niños” [2008]. Traducción de Silvia Pasternac. (1ª. ed.) España, Epeeel, 2008.
- VELÁZQUEZ** Ortega, Julia. Un acercamiento al estudio de la Imagen: los avances tecnológicos en la singularidad de la experiencia subjetiva [2008]. (1º ed.) México, FUNDAP.
- VERGARA**, Rosalía. Juguetes Tóxicos en *Proceso Edición Especial. La infancia en México: Érase una vez*. Núm. 26. Septiembre 2009. 44- 46.
- WINNICOTT** Woods, Donald. Realidad y Juego [1971]. Traducción de F. Mazia. (1ª.ed.) España, Gedisa, 1999.
- \_\_\_\_\_. El hogar, nuestro punto de partida: Ensayos de un psicoanalista [1994]. Traducción de Adolfo Negrotto, Noemí Rosemblant y Leandro Wolfson. (1ª. ed.) Buenos Aires, Paidós, 2006.
- \_\_\_\_\_. Exploraciones psicoanalíticas [1991]. Traducción de Leandro Wolfson. Vol. 1-2. (1ª. ed.) Argentina, Paidós, 2004.
- \_\_\_\_\_. Exploraciones psicoanalíticas [1991]. Traducción de Leandro Wolfson. Vol. 2-2. (1ª. ed.) Argentina, Paidós, 2004
- \_\_\_\_\_. La naturaleza humana [1993]. Traducción de Jorge Piatigorsky. (1ª. ed.) Buenos Aires, Paidós, 2006.

## **O B R A C I N E M A T O G R A F I C A**

- Toy Story 3. Dir. Lee Unkrich. Guión de Michael Arndt. Voces: Tom Hanks, Tim Allen, Joan Cusack, Ned Beatty, Don Rickles... Pixar, 2010.