



Maestría en Psicoanálisis – Facultad de Psicología - UNR

TESIS FINAL

Título: “Texturas de la repetición y usos del objeto. Matices del jugar.”

Maestrando: Julieta Ciurluini

Director de tesis: Alejandro Manfred

Fecha de presentación: 24/07/2021

Resumen

En la presente tesis se encontrará una investigación que tiene por objetivo atender y desplegar la noción de “jugar” entendiendo que la misma se ha visto conmovida a partir del encuentro con cierto campo de la práctica analítica. El estudio de dicha noción se ubica de esta manera en relación a los elementos que la componen y la articulación entre ellos, en el marco de una relación trasferencial. Las nociones de repetición y usos del objeto serán las que prestan su complejidad para desplegar un problema que entendemos merece ser rescatado de las conclusiones precipitadas. Luego de la propuesta de ciertas conjeturas hemos hallado algunos elementos del jugar, en tanto configuración de una acción específica repetida rítmicamente sobre los objetos del mundo exterior. La apuesta a una práctica posible se ha nombrado “matices”, movimientos hacia el jugar, a raíz de pensar las intervenciones posibles sobre sus interrupciones y detenciones, cada vez.

Índice

Introducción	p. 4
1. Fundamentación	
2. Metodología	
3. Marco teórico	
4. Estado de la cuestión	
Capítulo I. Qué quiere decir jugar. La estructura de lo lúdico	p. 15
1. Primeras menciones freudianas	
2. Más allá del nieto de Freud	
3. Escenificaciones kleinianas	
4. Estar jugando	
5. La estructura de lo lúdico	
6. El elemento sagrado	
7. Darse un tratamiento	
Capítulo III. Texturas de la repetición	p. 36
1. A la búsqueda de algunas diferencias	
2. La vía estética	
3. Una lectura económica	
4. La repetición exige lo nuevo	
5. El carácter creativo de la repetición	
6. Un vaivén rítmico	
Capítulo III. Usos del objeto	p. 54
1. Con eso no se juega	
2. El trabajo de la pérdida	
3. Estatutos del objeto	
4. La constitución del juguete	
5. Condiciones del objeto	
6. Profanaciones. Una hipótesis	
Aproximaciones conclusivas	p. 74
Bibliografía	p. 82

Introducción

1. Fundamentación

La pregunta por el jugar nace del encuentro -en una experiencia de la práctica- de variables frustradas de lo que comúnmente entendemos por un jugar placentero, allí donde “comúnmente” podría significar el “sentido común” pero también aquello que se espera que acontezca con un niño según leemos en la bibliografía analítica, y a partir de las expectativas con las que cada analista acuda al encuentro. Semblantes apáticos, repeticiones tensas, evitaciones de los objetos o extremos aferramientos a extraños elementos marcaban una sorpresa respecto al esperado encuentro del júbilo característico de lo lúdico. Aunque ya Freud había indagado el misterio que implicaba repetir una vivencia penosa que no generara placer, en estos fenómenos no aparecía oportunidad alguna para destello de disfrute alguno, la solemnidad teñía los encuentros. Esta relación a lo disfrutable en lo lúdico nos indicará en primer lugar la necesidad de establecer una hipótesis económica respecto al jugar, allí donde el placer estaría en juego. Y en el trasfondo de esta indagación, qué implica de fundamental el jugar que sus interrupciones, esbozos no desplegados, detenciones, pueden indicar trastornos graves en la constitución de un cuerpo y su economía libidinal.

La pregunta se recoge de una práctica analítica específica: un intento por jugar juntos con niños que no parecen jugar a lo que espontáneamente jugaría un adulto con un niño. Jugar juntos con niños que tienen otros modos de repetir acciones, otros modos de encontrarse con los objetos, otro modo de trabajar¹. En un intento por acercar una escritura de la práctica, los interrogantes recogidos de allí conmueven lo que el sentido común entiende como juego. ¿Hay un sólo modo de jugar? ¿Qué quiere decir jugar?

El estudio del fenómeno de las detenciones estereotipadas, signado por la diferencia entre lo esperado de un juego teorizado y lo hallado, no puede menos que instarnos a investigar de qué se trata este enigma. Las detenciones del jugar en un

¹ Serán los interrogantes que invitamos a desplegar en los siguientes capítulos: Texturas de la repetición y usos del objeto. Una de las hipótesis iniciales indicaría que un trabajo podría orientarse hacia la puesta en marcha de un estar jugando.

tratamiento, pueden ser leídas por un analista en términos de atolladeros sobre los que se puede operar. No sabemos a cuál de los participantes en el asunto le pertenecen estas expectativas, a quién le pertenecen estas detenciones y sus relanzamientos. En todo caso podremos leer a posteriori aquello que reinició una partida suspendida.

Jugar juntos entonces –puntualmente jugar en transferencia- adquiere variaciones y texturas que serán posibles de interrogar. Matices del jugar conmueven lo que hasta entonces se entendía por actividad lúdica. Matices que podrían nombrarse también movimientos hacia el jugar, chispas de aparición, surgimiento fugaz del elemento diferencial, un campo que nos interroga sobre la estructura de esta acción y lo que ella compromete.

2. Metodología. El ensayo como forma en el juego de la investigación: desplazamientos y construcciones

¿Cómo investigamos en psicoanálisis? ¿Qué movimiento guía al investigador? En este caso, un campo particular de la práctica analítica suscita ciertos problemas e interrogantes que operan directamente sobre los fundamentos del psicoanálisis como causa de argumentación. O también podríamos decir, ¿a qué problema de la práctica analítica responde la intención de interrogar el fenómeno de jugar como noción? Pregunta que se acompaña del movimiento propio del psicoanálisis, aquel que recogiendo los problemas los hace operar sobre su propio cuerpo teórico y lo conmueve al punto de reinventarlo cada vez.

Partiremos así de la construcción de problemas que la cotidianidad del trabajo analítico nos acerca. En este caso, ¿*qué quiere decir jugar?* llega como un problema que la práctica nos presenta: niños con los que no resulta tan sencillo jugar juntos –o al menos a lo que un adulto creería que puede jugar con un niño. Juegos que se encuentran con detenciones, tropiezos, aburrimientos, hasta imposibilidades. Niños que tienen modos particulares de encontrarse con los objetos, modos de repetir acciones incansablemente.

Los hallazgos que nos inquietan del campo, serán enunciados en una articulación con el marco teórico del psicoanálisis. Dicho marco nos ofrece en este caso *la repetición* y *el objeto* como herramientas para la construcción de hipótesis. De un saber articulado, hacer un uso puesto esta vez al servicio de un nuevo asunto. Pensamos entonces nombrar este proyecto de tesis “Texturas de la repetición y usos del objeto: matices del jugar”.

Nos encontró la sospecha de que algo no se adecuaba a lo que se esperaba de un estar jugando, pero tampoco nos convencía la idea de desechar tan rápidamente ese accionar por la negativa y el déficit y entonces cerrar el asunto. El riesgo de la patologización no lo padece únicamente el diagnosticado, sus retornos lo sufre también la impotencia del analista frente a lo que no se encuentra acorde a la propia expectativa. La investigación tomó esa marca. No era algo conocido. Es así que decidimos emprender un trabajo. Ponerle nombre al asunto fue la primera dificultad, ya que no había más que indicios de aquello sobre lo que tratar. El comienzo fue desde los recortes, girones de una práctica.

En el escrito *Construcciones en análisis*, Freud acude a la noción de construcción cuando se pregunta por la operación del analista: “¿En qué consiste, pues, su tarea? Tiene que colegir lo olvidado desde los indicios que esto ha dejado tras sí; mejor dicho: tiene que construirlo” (2006a, p.260):

Su trabajo de construcción o, si se prefiere, de reconstrucción muestra vastas coincidencias con el del arqueólogo que exhuma unos hogares o unos monumentos destruidos y sepultados (...) del mismo modo procede el analista cuando extrae sus conclusiones a partir de unos jirones de recuerdo, unas asociaciones y unas exteriorizaciones activas del analizado. Y es incuestionable el derecho de ambos a reconstruir mediante el completamiento y ensambladura de los restos conservados. (Op. cit., p.261)

¿Hasta dónde podrá acompañarnos esta cita para pensar la construcción de problemas de investigación? ¿Es posible pensar la tarea del investigador en psicoanálisis como la de alguien que, a partir de los recortes que recoge de una práctica, construye con lo encontrado? Búsqueda y encuentro se enlazan en un movimiento que se reinicia cada vez: lo que se encuentra relanza la búsqueda, más que lo buscado se escabulle en cada encuentro fallido. Los desplazamientos de una investigación en psicoanálisis parecen ser una de sus marcas, allí donde la no coincidencia entre búsqueda y encuentro hace de los relanzamientos uno de los movimientos preferidos de la investigación.

El modo escogido para transmitir estas construcciones será el ensayo, ensayo como forma de articular en una escritura los problemas de la práctica –con lo que de la singularidad ella nos trae- con un saber que se requiere académico.

Si los problemas que se recogen de la práctica no tuviesen nada para compartirse, el anonimato podría ser suficiente. Siguiendo a Horacio González, pensaremos al ensayo como un pasaje entonces, que podrá encontrar lectores con quienes compartir los problemas que se irán construyendo en el trayecto de esta tesis (1990).

Algunos relatos y articulaciones propias intentarán ubicar matices, texturas, modos singulares de repetir y usar objetos, viniendo al lugar de problematizar la tajante división de aguas trazada entre un niño que juega y un niño que no juega, más útil para delimitar un cuadro nosográfico propio de la semiótica médica, que de una lógica psicoanalítica.

Como sugiere Adorno, de la mano del ensayo como forma de transmitir nuestros hallazgos de investigación, podremos ubicar a la investigación como un estar jugando:

En vez de producir científicamente algo o de crear algo artísticamente, el esfuerzo del ensayo refleja aún el ocio de lo infantil, que se inflama sin escrúpulos con lo que ya otros han hecho. El ensayo refleja lo amado y lo odiado en vez de presentar el espíritu, según el modelo de una ilimitada moral del trabajo, como creación a partir de la nada. Fortuna y juego le son esenciales. (1962, p.247)

En Freud (2008), lo pertinente a la investigación –sexual e infantil- se articula como pulsión de saber en relación a la aparición de una amenaza para las condiciones de existencia del pequeño curioso (la llegada de un hermanito) que dispara una pregunta por la causa de sí mismo. La entrada del otro en su mundo, motivando la pregunta por la causa, podría ayudarnos a pensar que el comienzo de lo que se emprenderá como un trabajo de investigación, se instala en el doble movimiento que va del otro al yo, y del yo al otro. La pregunta por el origen de la vida se inicia con la envenenada curiosidad que despierta la llegada de otro, pero que directamente afecta al propio narcisismo. Desde aquí se inicia un activo camino de construcción de preguntas, que en un primer momento dirige a los adultos, pero que Freud rápidamente descartará como una falla a cuenta de estos, para ubicar que el niño se recluye en una tarea en soledad (pp. 176-178).

¿Cómo es posible recubrir todo el saber? El consultado ahí respondería, para Freud, en defecto. Si siempre la respuesta no es más que en defecto o en exceso, quizás sea lo que posibilite que una actividad investigadora se ponga a rodar: comienza a tramar teorías, construye hipótesis, las llamadas teorías sexuales infantiles. Son construcciones que van al lugar de una falta de saber sobre la sexualidad, de un vacío de sentido que tiene

que ver con una inquietud narcisista respecto de la causa. ¿Qué nos resuena de esto respecto a la posición del investigador?

Aquella inquietud pone a girar la maquinaria de desplazamientos iniciando un proceso de relaciones con los objetos (objetos de lectura podremos decir nosotros). Un lector, un investigador irá curioseando de texto en texto, devorando, destruyendo objetos con sus propias lecturas, desliziándose entre ellos. Es lo que podremos llamar, lo lúdico en lo investigativo.

Desde la inquietud que genera la disrupción de algo que no anda, incomodidad generada por lo otro en el propio mundo, comienza a generar el proceso de construcción de preguntas. La desproporción, desajuste en las respuestas generan la posibilidad de un movimiento de desplazamiento por los textos, asimilable a la asociación libre, en un deslizamiento marcado por un significativo guía, causado por el deseo.

Carlos Kuri en su escrito *De la subjetividad al ensayo* nombra “intervalo” a aquella particular relación que sostiene el ensayo con el saber, que pone en discusión precisamente al estatuto del último. El ensayo reubicaría algo que la actitud metodológica suprime: “las preguntas sobre la causa de la escritura (...). Y en todo caso habría que estudiar las relaciones del ensayo con la asociación libre freudiana” (Kuri, C., 2001, pp.195-197). Entendiendo que la no adecuación entre lo que de la práctica inquieta y el concepto teórico puede acercarnos, aparece el “no es eso” que relanza la investigación, marcando el deslizamiento hacia otra cosa, y así los bordes se tocan por aproximación, conexiones, asociaciones en tiempo y continuidad que nos marcan el camino de las lecturas. Según Allouch el saber en psicoanálisis funciona en términos de invención de saber: “el análisis está condenado a una suerte de curso loco desde que la invención de saber –por lo tanto, su hacer saber- es también aquello que lo vuelve caduco” (1993, p.16).

El sujeto es la marca de ese camino, huella de la alteración de un saber que no podría haberse previsto a priori, reinención cada vez a la que nos invita Lacan. El camino se habrá construido a posteriori, con la impronta de los deslizamientos de escritura de las búsquedas y los hallazgos desencontrados. Probablemente no encontremos respuestas que recubran totalmente los interrogantes, no habrá conclusiones que cierren el asunto. Con las construcciones que nos vayan quedando de aquellos desplazamientos por los textos, iremos armando los andamiajes de un trabajo que nos haga mover menos por el terreno de la solemnidad que por un estar jugando a investigar.

3. Marco teórico

Comenzaremos el camino del primer capítulo volviendo a aquellos momentos en que Freud usa, a lo largo de su obra, el verbo jugar para referirse –casi al pasar- de ciertas acciones. Probablemente no quería indicarnos algo específico al respecto, y probablemente tampoco podremos afirmar que tenía una hipótesis del juego, sin embargo podemos hacer el ejercicio de rastrear algunos pasajes de los cuales extraer elementos comunes que nos ubiquen una dirección en relación a su modo de entender esta acción específica.

De la presentación del *Fort-Da* como ficción teórica nos queda una estructura lúdica de la cual elegimos apartar tres elementos para su interrogación: un ritmo repetitivo (un ir y venir) aplicado a un objeto para que se instituya como perdido. A partir de esta primera descripción pensaremos el lugar que conviene darle a esta escena hito del psicoanálisis con niños, evitando esquematismos que la ubiquen en el lugar moral que indique las operaciones que debieran sucederse. Porque el trabajo desde Freud ya no es únicamente lo productivo es que quizás podremos interrogar el trabajo –*Arbeit*- implicado en el juego.

Entendiendo que el juego no es natural ni es un dato de entrada, comenzaremos señalando aquella operación capital con la que Winnicott distingue el juego como producto interpretable de la dimensión del jugar, del ponerse a jugar, del estar jugando, como práctica central del bebé y del niño. El modo verbal de llevar adelante las operaciones que vamos a trabajar cambia el estatuto de las mismas. Este autor va a introducir el modo verbal *playing* para diferenciarlo del *game* y del *play*. Movimientos, tendencias, capacidades. Fundamentalmente, hace del juego una producción, en lugar de ser un producto acabado. Esto nos permite comenzar el trabajo de investigación sin precipitaciones que ordenen demasiado rápido el campo de delimitaciones.

La personificación de las instancias psíquicas y la técnica del juego hacen ingresar en el asunto a Melanie Klein, su hipótesis y propuesta. La elaboración teórica de su práctica nos acompañará a pensar nuestras texturas y gamas procedimentales en el marco de un estar jugando en sesión analítica.

Tomaremos los aportes que han hecho Benjamin, Agamben y analistas contemporáneos en la materia, los que nos brindarán sus visiones y modo de decir los problemas, extrayendo de ellos recursos para darles forma a nuestros interrogantes.

4. Estado de la Cuestión. ¿Qué quiere decir jugar para los investigadores contemporáneos?

Siguiendo a Dalmaroni en su propuesta para pensar el Estado de la Cuestión, este intentará justificar el proyecto por las anteriores tesis discutibles, sus vacíos y olvidos (2000). ¿Será posible emprender el plan de trabajo a partir de un intento de avanzar sobre un fondo de vacíos y olvidos? En su lugar, ofrecemos una lectura de los mismos que ha resultado disparadora de nuevos interrogantes recogidos de incómodas preguntas surgidas en una práctica. Con esta pregunta intentamos entonces adentrarnos en una reseña de algunos estudios que recientemente se han realizado entorno al jugar.

La investigación de Anton, M. C. se asienta en la comparación del juego infantil con ciertas fantasías del adulto, ubicando a ambas en las coordenadas de formaciones del inconsciente. El juego infantil será abordado en términos de función terapéutica central “ya que el sujeto que juega, sustituye” (2014, p.100). Luego de darle un lugar en su investigación al problema de la sustitución, concluye en que el jugar permitiría desplazamientos que moverían las fijaciones, las obturaciones. Este estudio ubica al juego en un lugar antecedente al trabajo de una terapéutica, situando que la lectura del fenómeno del juego por parte del analista constituye el ingreso a un análisis.

Asturizaga, E. y Unzueta, C. estudian el estatuto del juego en “la clínica psicoanalítica” tal como reza el título de su investigación. Allí leen al juego en términos de expresión y comunicación, acudiendo al lugar de la palabra que falta, ubicándolo al servicio del despliegue de fantasías. En el marco de un trabajo en consultorio, mencionan al juego en términos de estrategia para que advenga el sujeto del inconsciente, “ya que posibilita la transferencia y escenifica la relación del sujeto con el objeto” (2008, p.3). Es decir que, si posibilita la transferencia, se ubica con anterioridad al trabajo analítico, de alguna manera similar al estudio mencionado anteriormente. Señalan la posibilidad de lectura en un juego de las satisfacciones pulsionales entorno a los objetos, revisan el estatuto del niño en psicoanálisis, y ubican el juego como técnica diagnóstica.

Además del diagnóstico, la intervención del analista es ubicada por las autoras en términos de interpretación-corte, y leyendo que el niño allí está expresando y comunicando con los otros. Es decir que el juego se ubica como vía regia de acceso al inconsciente, como coordenada diagnóstica, y como expresión de otro plano.

“El juego en el tratamiento psicoanalítico con niños” es el estudio que lleva adelante Mori Da Cruz, N. (2016) en el que apunta a pensar las intervenciones del analista en el juego que desarrolla el niño en el marco de un tratamiento. Le interesa puntualmente la interpretación del juego en el marco de un tratamiento terapéutico. La autora transita los textos consultados de Klein, Winnicott, Freud, apuntando el movimiento de inscripción de un niño en el mundo simbólico. Concluye con la existencia de nexos entre el pensamiento de Freud y Winnicott, ubicando que este último le da un lugar de privilegio a la creatividad y consigna el jugar como un hacer. Es a partir de la mención de lo imprevisto que implica el hacer con el mundo exterior, a diferencia del fantasear, que la autora desprende la imposibilidad de utilizar la interpretación del juego del niño en el sentido de una decodificación lineal.

Fernández de la Vega, S. (2012) comienza su estudio con la pregunta “¿qué es el jugar?”, presentándolo como un fenómeno del que habrá que soportar sus paradojas, contradicciones y bordes entrecruzados. Trabaja en los apartados siguientes algunas de sus características: inutilidad, el marco de un espacio-tiempo, la carencia de un fin en sí mismo. Repasando los autores más influyentes en el asunto le dedica un apartado del trabajo al juego en psicoanálisis, reseñando las principales hipótesis al respecto de Freud, Winnicott.

La creatividad y la simbolización son para la autora los elementos constitutivos del juego, haciendo hincapié en las paradojas y heterogeneidad, tal como comenzó: “un lugar que siempre tiene algo nuevo y algo viejo, algo sabido y algo incierto, y que se rige por una lógica distinta. Es la lógica de la combinación entre proceso primario y secundario, de una permeabilidad entre ambos”.

Por otra parte, puntualizaremos las concepciones de algunos analistas contemporáneos que han estudiado el juego infantil y las operaciones que allí se comprometen. Libros en los cuales podemos leer sus elaboraciones atravesada por la experiencia de una práctica analítica. Su lectura impregna las preguntas del actual estudio, el cual se encuentra atravesado por sus propuestas de diversos modos: como antecedentes,

como marco teórico, como interlocutores imaginarios, como base de aportes sobre los cuales resulta posible avanzar.

Ricardo Rodulfo (2014) discute la equivalencia entre juego y simbolismo, o juego y representación escénica. Ubicará que hay estadios o modos de jugar previos al *fort-da* como representación. Presentará así sus tres tesis sobre el jugar en su libro *El niño y el significante*. Allí ubica la idea de que hay funciones del jugar que resultan ser más arcaicas, decisivas y primordiales que las funciones del *fort-da* conocidas desde el planteo freudiano del juego del carretel. Refiere a una actividad en proceso, específicamente a *fabricarse el cuerpo*. Dirá que corresponden a “funciones que pueden verse desplegar en su estado más fresco a lo largo del primer año de vida, relativas a la constitución libidinal del cuerpo” (p. 121). Para el autor, el jugar representa una función esencial y analiza su imposibilidad:

Es por eso mismo que el jugar representa una función tan esencial, en el ejercicio de la cual el niño se va curando por sí solo respecto de una serie de puntos potencialmente traumáticos. Allí donde las fracturas, las interferencias del mito familiar dislocan las simbolizaciones incipientes atacando el proceso del jugar, el sujeto ya no dispone de ese su único recurso de asimilación, gravedad que supone un impedimento a tal extremo que se enuncia en una relación directamente proporcional: a mayor deterioro patológico, mayor es también la imposibilidad en el juego; el caso límite es el autismo donde la función se anula y se deforma casi por completo. (Op. cit., p. 151)

Jorge Fukelman (2016) en *Resonancias de una Transmisión*, ubica la posibilidad de que un juego se encuentre perturbado. Hay un acercamiento entre situación lúdica y representación, y a su vez, el autor ubica las perturbaciones de este juego en relación al no reconocimiento de dicha situación lúdica por parte del otro. En este “espacio de juego”, donde el niño puede ubicar su deseo, puede estar perturbado, y entonces un análisis será la posibilidad de reconstitución de ese lugar. En este marco, lee el juego de un análisis como la posibilidad de jugar juntos. Para el autor, el juego precede a la categoría de niño. Dirá que hay niño, precisamente porque hay juego.

En *El juego, una deuda del psicoanálisis* los juegos muestran el despliegue del circuito pulsional y su imbricación con la ficción en un campo de lenguaje. Cristina Marrone (2005) afirma:

El juego de un niño se sostiene en la vigencia del principio del placer, en el sentido de un anudamiento entre pulsión y ficción en tanto cumplimiento de una regulación

homeostática. (...) el juego se asienta en el clivaje goce-placer pero también con su misma operatoria regula su diferencia. (p. 216).

Por su parte, el juego como un espacio de constitución y posibilitador de operaciones primordiales lleva a Norma Bruner (2016) a pensar sobre el término freudiano *trabajo*. En su libro *El trabajo del juego* despliega su argumentación respecto a los caminos de la formación y operatoria del juego en la infancia como aquello necesario para la constitución del sujeto. Lejos de pensar en analizar el juego de un niño desde un lugar de observadora, trabaja el concepto de jugar en transferencia, habla de *jugar con* un niño, intentando despejar allí su relación con el significante, llevar adelante el análisis estructural del juego – “juego en transferencia que incluye como parte de él al analista” (p. 52). Desde allí, la autora leerá situaciones donde la constitución se ve gravemente afectada, pudiendo afirmar que el juego como trabajo es entonces el espacio-tiempo de constitución:

Los juegos constitutivos infantiles serían, en mi hipótesis, el espacio y tiempo donde se efectúan las identificaciones primordiales, es decir, los procesos y operaciones primordiales de la constitución del sujeto del inconsciente, de la formación del yo, la realidad, el cuerpo y el mundo de los objetos. Dichos juegos –aquí designados como “juegos unarios”- son constitutivos porque al jugarse, y mientras se los juega, dejan inscriptas en el bebé o niño, una y otra vez de nuevo, sus marcas, huellas, trazos, a futuro quizás letras, surcando lo real de una manera singular y única para cada uno. (Op. cit., p. 49. Nota 1)

En *Usos del juego* encontramos a la repetición como estructura temporal en la cual se llevaría adelante la operación de extracción del objeto *a*, función propia del juego: “Articulado a una suerte de auto-mutilación, el juego cumpliría una función propia: la extracción del objeto *a*. asimismo, cabe enfatizarlo, esta operación requiere una estructura temporal específica –que nos ocupará en la primera parte de este ensayo-, la repetición” (Lutereau, L. 2016, p.20). Su estudio le dedica un apartado al problema del objeto, siempre en el marco de la mencionada operatoria de extracción del objeto *a*, y entonces las preguntas consecuentes: cómo se produce la separación del objeto en cada juego, y cómo un objeto llega a ser sustitutivo. De este modo, su estudio de la experiencia lúdica será propuesto en los siguientes términos:

De acuerdo con esta última indicación, la principal contribución que podría suponerse a este ensayo es una elucidación metodológica acerca del modo en que puede enfocarse el estudio de la experiencia lúdica sin recaer en formulaciones empíricas o parciales. Quizá

ni siquiera sea necesaria una teoría del juego...antes de disponer de un esclarecimiento de las operaciones pulsionales que articulan pérdida y deseo a través de una lógica de la constitución del resto. Asimismo, es posible que ya no interese plantear “pseudoproblemas”, una vez que el juego fuera reconducido a una estética operatoria que funda una clínica que no se confunde con una mera enumeración. (Op. cit., p. 103-104)

Jaime Fernández Miranda (2019) realiza un extenso trabajo sobre el jugar en su libro *El trabajo de lo ficcional*. Allí el jugar, fundamental operatoria, se le presenta como despliegue y riesgo de las fantasías sobre el mundo, y a partir de esta indicación principal lo piensa como una tensión constante entre lo ficcional y lo ajeno del otro. Comienza ubicando la confusión que ha resultado ligar el jugar al imitar, definiéndose por la posición que indica que “imitar es la antítesis de jugar” (p. 13), ya que en el jugar se lleva adelante la operatoria de filiación a través de la cual el mundo adulto se descompone, se asuma y se transforme. Su recorrido por el problema de los objetos lúdicos nos señala la paradoja que implica que un objeto dispuesto al jugar sea creado y hallado al mismo tiempo.

Lo ficcional, que recorre sus ensayos, aparece también en relación al otro, y nos ha permitido pensar el lugar del analista:

Por eso creo necesario introducir una doble vertiente de la experiencia del origen –una disruptiva, otra pacificante- así como un doble registro del otro –como objeto (en tanto alteridad amenazante) y como invención-. Otro inasible y creado al mismo tiempo, otro real y ficcional a la vez. (Op. cit., p. 110)

Su trabajo sobre las estereotipias en tanto movimientos regulares e idénticos, la operatoria autística y los objetos nos ha acompañado en el estudio de los siguientes capítulos.

Capítulo I

Qué Quiere Decir Jugar. La Estructura de lo Lúdico

Desde el momento en que hemos decidido abordar el estudio del jugar hemos considerado que sería conveniente situarlo en ciertas coordenadas precisas, que en principio lo desnaturalicen como acción espontánea. Sostener la pregunta por el jugar en transferencia implica que no sería algo en lo que de entrada podríamos encontrar un acuerdo. Pesquisar los modos en que se ha ubicado esta noción en algunos escritos freudianos, junto al recorrido por el modo en que lo han entendido los pioneros del psicoanálisis con niños a partir de sus prácticas, ha sido el la puerta de ingreso al asunto. Realizar un trabajo de diferenciación de los elementos que componen el fenómeno lúdico, y situarlo como una experiencia transferencia, conformará la segunda parte de este primer recorrido.

El psicoanálisis nace como una experiencia del hablar, del hablarle a otro en transferencia. Cuando los niños ingresaron a él, lo conmocionaron al punto en que necesitó la revisión de aquello que se entendía por hablar en un análisis, de su técnica y de la transferencia. Recibir a un niño implicó desde los inicios darle asilo a otros modos de hablar que no se recortan exclusivamente en el uso de una palabra hablada. Jugar, pero también dibujar, cantar, construir, bailar, amasar, repetir, romper, ingresan al psicoanálisis como ofertas para atender a los circuitos pulsionales con los que alguien se las está tratando de arreglar. Las cadenas asociativas o sus rudimentos pueden ingresar de la mano de estos distintos modos de hablar, o de intentar hacerlo. Jugar es el recorte que elegimos, o que nos ha elegido. Si el niño en su ingreso a los espacios psicoanalíticos le ha hecho preguntas a las elaboraciones teóricas que estaban firmes, nosotros lo acompañaremos.

1. Primeras menciones en Freud

Comenzaremos el camino volviendo a aquellos momentos en que Freud usa en su obra el verbo *jugar* para referirse -casi al pasar- de ciertas acciones. Probablemente no quería indicarnos algo específico al respecto, y probablemente tampoco podremos afirmar que tenía una hipótesis del juego. Sin embargo podemos hacer el ejercicio de rastrear

algunos pasajes de los cuales extraer elementos comunes que nos ubiquen una dirección en relación a su modo de entender esta *acción específica*².

La primera de estas referencias la encontramos muy cercana a la repetición -y entonces a una lectura económica- en su texto de 1905 sobre el chiste, cuando ubicará que el juego del niño podría responder al ejercicio de sus capacidades, sin fin alguno, y que en el transcurso de ese ejercicio resulta que se haya tropezado “con unos efectos placenteros que resultan de la repetición de lo semejante, del redescubrimiento de lo consabido” (Freud, S., 2012, p.123). Del mismo modo experimenta jugando con el material que está aprendiendo a usar: el léxico de su lengua materna. Afirma Freud:

En la época en que el niño aprende a manejar el léxico de su lengua materna, le depara un manifiesto contento “experimentar jugando” con ese material, y entrama las palabras sin atenerse a la condición del sentido, a fin de alcanzar con ellas el efecto placentero del ritmo o la rima. Ese contento le es prohibido poco a poco, hasta que al fin sólo le restan como permitidas las conexiones provistas de sentido entre las palabras. (Op. cit., p.120)

De aquí tomaremos nota del placer como efecto resultante de la repetición de lo semejante, y a la vez como motor que cultiva el juego y mueve al niño a proseguirlo, sin dejar de subrayar el experimento placentero surgido de la posibilidad de no atenerse al sentido. Porque además será en este ensayo en el que Freud desarrollará la hipótesis del chiste como un juego desarrollado, herencia de éste en su progreso. Es que el camino está signado por esos efectos placenteros encontrados por azar, que impulsan entonces al niño a proseguir su juego y lo muevan a proseguirlo sin miramiento por el significado de las palabras. Es decir, que previo al chiste, se encuentra este juego, motivado por ciertos efectos de ahorro placenteros.

Freud presenta la economía de este modo: “...en todos los casos el gasto del trabajo del chiste se debita de la ganancia obtenida a raíz de la cancelación de la inhibición, ese mismo gasto que el oyente del chiste no tiene que solventar.” (Op. cit., p.143). En el balance, sale derecho. Entre la recuperación y el gasto ahorrado... de perder,

² Desde “El proyecto de psicología” Freud piensa el funcionamiento del aparato psíquico con el principio de inercia, procuración de aliviarse la cantidad. Ahora bien, encuentra que de los estímulos endógenos no se puede sustraer como puede hacerlo de aquellos exteriores, sino que allí se precisa una *acción específica* que tiene que realizarse en el mundo exterior, acción con la cual se resigna la originaria tendencia a la inercia. En adelante, elegimos tomar esta noción para dar cuenta conjeturalmente de aquella acción que implica el jugar.

no quiere saber nada. Tomamos nota del *trabajo* mencionado aquí y del problema de la pérdida, que serán retomados más adelante.

En su texto de 1908 *El creador literario y el fantaseo*, se despeja la operatoria lúdica por la vía de la estética y continúa ubicándola en un orden de satisfacción del lado del principio del placer. Arma oposición entre juego y realidad y señala la importancia del apoyo en los objetos y su uso:

¿No habremos de buscar ya en el niño las primeras huellas de la actividad poética? La ocupación favorita y más intensa del niño es el juego. Acaso sea lícito afirmar que todo niño que juega se conduce como un poeta, creándose un mundo propio, o más exactamente, situando las cosas en su mundo en un orden nuevo, grato para él. Sería injusto en este caso pensar que no toma en serio ese mundo: por el contrario, toma muy en serio su juego y dedica en él grandes afectos. *La antítesis del juego no es gravedad, sino la realidad*. El niño distingue muy bien la realidad del mundo y su juego, a pesar de la carga de afecto con que lo satura, y gusta de apoyar los objetos y circunstancias que imagina en *objetos tangibles y visibles del mundo real*³. Este apoyo es lo que aún diferencia el jugar infantil del fantasear. (Freud, S., 1973, p. 1343)

Subrayamos aquí algunas cuestiones que precisaremos retomar. La antítesis entre realidad y juego, o bien, la capacidad de distinguir esta esfera por parte del jugante, al tiempo que la distinción no es la misma que separaría las esferas de la fantasía y la realidad. El punto es que lo que diferencia el jugar del fantasear es el apoyo que encuentra el juego en objetos tangibles del mundo real. La distinción de la esfera específicamente lúdica retornará con el recurso propuesto por Benveniste y Agamben respecto a lo sagrado, y el complejo problema de los objetos en el juego tendrán su despliegue en el último capítulo del presente estudio.

Más tarde en sus elaboraciones, habrá en la exposición del fragmento de análisis de Hans y en un pequeño pasaje de *Tótem y Tabú*, alusiones al jugar como acciones ilustradas que imitan por repetición, en ausencia del objeto real y en otro espacio que el original. Juanito “juega al inodoro” simulando llevar adelante la acción, y en un espacio que no es el baño (Freud, 2006b, p.15). Por su parte, los pueblos primitivos realizan ensalmos para producir lluvia, en los cuales “Se hace llover de manera mágica si uno

³ Los subrayados son nuestros.

imita la lluvia, o imita las nubes o la tormenta que la provocan. Parece como si se quisiera jugar a que llueve.” (Freud, 2007a, p.84).

Hasta aquí podremos subrayar que llevar adelante ciertas acciones específicas genera placer, a esta altura se encuentran regidas por el principio del placer, si bien en el caso de las acciones mágicas encuentran un fin más allá del meramente placentero y lúdico en sí mismo. Estas acciones se encuentran generalmente apoyadas en un particular uso de los objetos figurando una escena externa a sí misma. Tanto la manera de la imitar como los objetos que dan soporte al jugar están connotadas por el valor de un *hacer de cuenta que* mágico, figurativo, una representación escénica lo menos solemne posible. Un color necesario para que las acciones más profanas de la vida cotidiana se tiñan de juego, desprendiéndose de la realidad. Retomaremos el animismo y la figurabilidad.

2. Más allá del nieto de Freud

Arrojar objetos lejos de sí, hábito repetido incansablemente, por los rincones, debajo de la cama, casi cansador, y encima acompañado por un sonido que no parece ser más que una vocal repetida: “ooooooooo”. La escena no promete demasiado.

Freud (2007b) reconoce un juego ahí, en la repetición de un hábito, sólo tras suponerle un sentido – sentido que no evita el problema de aquello indescifrable: acción enigmática y repetida. Cree – al modo que lo hace una interpretación transivista- que ahí mismo reside la representación de la ausencia de la madre, y que de este modo el niño la haría desaparecer y volver: “Al fin caí en la cuenta de que se trataba de un juego y que el niño no hacia otro *uso de sus juguetes* que el de *jugar a que se iban*⁴” (p.15). Podemos decir entonces que sin la sanción de sentido por parte de un otro, no habría juego como espacio y tiempo de una elaboración, siendo que es en algunos casos el lector de la escena quien confiere este sentido figurado de las acciones y el lugar representativo de los objetos. Enchufe del simbolismo, inauguración del juego de las sustituciones propiciado por un lector. También podemos pensar que en otras oportunidades el sentido figurado de una acción y su objeto emergen entre los dos, pudiendo perderse para siempre el origen y la pertenencia de la atribución de un sentido. En transferencia, sabemos que los efectos suelen perder sus propietarios.

⁴ Subrayamos para destacar el problema al que nos conducirá el capítulo “Usos del objeto”. Bajo esta mirada interpretativa del fenómeno, se trataría de un uso quizás extremadamente inclinado hacia lo representativo, figurado, de los objetos.

Por su parte, destacamos el subrayado conferido por Freud a la repetición de la acción y la referencia al placer:

Las más de las veces sólo se había podido ver el primer acto, *repetido por sí solo incansablemente*⁵ en calidad de juego, aunque el mayor placer, sin ninguna duda, correspondía al segundo (ibídem).

Repetir incansablemente, a esta altura implica un misterio respecto a lo placentero. ¿Cómo es que se repiten escenas penosas?, se pregunta Freud en este escrito tan complejo y disruptivo respecto al modelo pulsional con el que venía trabajando. Si allí el abuelo lee que lo que está repitiendo tiene que ver con la partida de la madre de su nieto, vivencia en absoluto placentera, el trabajo se estaría constituyendo en pos de la elaboración de esta ausencia. Constituir la posibilidad de la ausencia a algunos les lleva mucho más tiempo que a otros, les lleva repeticiones mucho más obstinadas, les lleva un tratamiento de los objetos mucho más extraños y menos figurados; por lo que sea quizás necesaria la intromisión de un trabajo lúdico en transferencia. El carretel se encuentra acompañado por un tratamiento que se le brinda al carretel, se lo hace ir y venir, se lo figura en una representación de lo ausente, la ausencia se representa en el vaivén. Quien juega se hace de este modo agente de tal situación, y de ese modo *puede prescindir del objeto, a condición de no olvidar que lo ha creado como tal en el espacio-tiempo mismo del jugar*. Aquí una hipótesis⁶.

Encontramos en *Más allá del principio del placer* una referencia a cierta enigmática “estética de inspiración económica”, que tendremos tiempo de interrogar a qué se refiere. Si bien Freud presenta lo que tanto ha servido de ficción teórica para pensar el juego en psicoanálisis –la escena de su nieto jugando con un carrete-, cierra el mismo apartado ubicando que la imitación con la que ha venido manejando su concepción del jugar no le será del todo suficiente:

Sea como fuere, de estas elucidaciones resulta que es superfluo suponer una pulsión particular de imitación como motivo del jugar. Unas reflexiones para terminar: el juego {*Spiel*, en el sentido de representación escénica} y la imitación artísticas practicados por los adultos, que a diferencia de la conducta del niño apuntan a la persona del espectador, no ahorran a este último las impresiones más dolorosas (en la tragedia,

⁵ El subrayado es nuestro, y nos habilita el paso al capítulo siguiente: “Texturas de la repetición”.

⁶ Volveremos sobre ella en el último capítulo, “Usos del objeto”.

por ejemplo), no obstante lo cual puede sentir las como un elevado goce. Así nos convencemos de que aún bajo el imperio del principio de placer existen suficientes medios y vías para convertir en objeto de recuerdo y elaboración anímica lo que en sí mismo es displacentero. Una estética de inspiración económica debería ocuparse de estos casos y situaciones que desembocan en una ganancia final de placer; pero no nos sirven de nada para nuestro propósito, pues presuponen la existencia y el imperio del principio de placer y no atestiguan la acción de tendencias situadas más allá de este, vale decir, tendencias que serían más originarias que el principio de placer e independientes de éste. (Freud, S., 2007b, p.17)

No serviría entonces para una indagación que incluya el más allá del principio del placer, una estética de inspiración económica que estudie la elaboración anímica de lo displacentero en efecto placentero. El asunto no se dirime vía la imitación y tampoco se resuelve vía la ganancia de placer. Lo que sí sabemos es que la tendencia económica en el estudio del asunto está funcionando desde su primera mención respecto al juego de palabras presentada en su trabajo sobre el ingenio, y en el marco del imperio del principio del placer. Placer en la repetición, distancia respecto a la realidad, apoyo en objetos reales, figuraciones e imitación entrelazadas en las primeras apariciones del asunto freudiano darán un vuelco –no sustitutivo– en este complejo escrito que introduce la compulsión repetitiva de lo displacentero.

Walter Benjamin (2011) también tiene un aporte respecto a dónde será conveniente ubicar el acento respecto a nuestro asunto. Retomando el estudio sobre el juego y los juguetes a partir de entender que el juego ha sido considerado “desde el punto de vista demasiado adulto de la imitación” (p.61), ubicará que:

(...) semejante estudio tendría que profundizar en la gran ley que, por encima de todas las reglas y ritmos aislados, rige sobre el conjunto del mundo de los juegos: la ley de la repetición. Sabemos que para el niño esto es el alma del juego, que nada lo hace más feliz que el “otra vez”. El oscuro afán de reiteración no es menos poderoso ni menos astuto en el juego, que el impulso sexual en el amor. No en vano creía Freud haber descubierto en él un “más allá del principio del placer”. En efecto, toda vivencia profunda busca insaciablemente, hasta el final, repetición y retorno, busca el restablecimiento de la situación primitiva en la cual se originó. “Todo podría lograrse a la perfección, si las cosas pudieran realizarse dos veces”; el niño procede de acuerdo con este verso de Goethe. (Benjamin, W., 2011, p.61)

En una maniobra que condensa la repetición, las figuraciones y un trabajo de elaboración, culmina el filósofo su idea de lo sustancial implicado en un juego:

Esto no sólo es la manera de reelaborar experiencias primitivamente terroríficas mediante el embotamiento, la provocación traviesa, la parodia, sino también la de gozar una y otra vez, y del modo más intenso, de triunfos y victorias. El adulto libera su corazón del temor y disfruta nuevamente de su dicha, cuando habla de ellos. El niño los recrea/vuelve a empezar. La esencia del jugar no es un “hacer de cuenta que...”, sino un “hacer una y otra vez”⁷, la transformación de la vivencia más emocionante en un hábito (Op. cit., p.62)

La función imitativa junto al placer estético del espectador frente a la escenificación, resultará a esta altura insuficiente para dar por cerrado el asunto por la vía estética, tanto en Freud como en Benjamin. La economía regida exclusivamente por el principio del placer, también⁸. En la paradigmática escena del niño jugando con un carretel aparece subrayado el lugar ocupado por un objeto y lo que la acción sobre él trabaja en dicho tratamiento. Atravesada por la lectura que alguien hace sobre la situación –Freud, en este caso- la escena resulta animada por un *arduo trabajo de hacerle lugar a una ausencia*. Volveremos sobre este asunto que a nuestro entender ubica las coordenadas que ordenan los elementos de esta estructura lúdica.

3. La escenificación kleiniana

La analista inglesa abordó teóricamente, a partir del encuentro del problema en su práctica, el asunto del juego. Se atrevió a tomar niños muy pequeños en análisis y a realizar una suerte de traslado de la técnica del psicoanálisis en adultos para trabajar con ellos. Es quien publicó elaboraciones teóricas que parten de un traslado de lo que leyó como técnica freudiana del psicoanálisis hacia el campo del psicoanálisis con niños: desde esa operación nace el juego como técnica. Los niños jugaban en su consultorio y ella interpretaba aquello que sucedía en esa escena representada, ubicando su concepción del juego en tanto medio de expresión, afirma Klein (1932):

Fueron justamente las diferencias entre la mente infantil y la del adulto las que me revelaron, desde el principio, el modo de llegar a las asociaciones del niño y comprender su inconsciente. Estas características especiales de la psicología infantil han

⁷ “Texturas de esta repetición” nos aguardan en el próximo capítulo.

⁸ Abordamos el problema económico, retomando este punto, en el capítulo siguiente.

suministrado las bases de la técnica del "análisis del juego" que he elaborado. El niño expresa sus fantasías, sus deseos y experiencias de un modo simbólico por medio de juguetes y juegos. Al hacerlo, utiliza los mismos medios de expresión arcaicos, filogenéticos, el mismo lenguaje que nos es familiar en los sueños y sólo comprenderemos totalmente este lenguaje si nos acercamos a él como Freud nos ha enseñado a acercarnos al lenguaje de los sueños. (p. 13)

El escrito de 1929 titulado *La personificación en el juego de los niños*, encuentra a Melanie Klein ofreciendo una hipótesis, construida en observación directa de niños pequeños en tratamiento, respecto al juego como cumplimiento de deseo en contraposición a ciertas acciones monótonas que explica en términos de fantasías inhibidas. En este texto, se nos ofrece una metapsicología escenificada, o un teatro metapsicológico: el superyó, el yo y el ello serán personificadas a través de ciertos personajes que los niños harán interactuar en sus juegos representativos. Los conflictos entre dichas instancias serán subidos a escena en el juego infantil.

Más adelante, en 1955, será explícita en *La técnica psicoanalítica del juego* respecto a su hipótesis del juego como técnica, y el lugar que en ella ocupa la interpretación:

Este análisis era el comienzo de la técnica psicoanalítica del juego, porque desde el principio el niño expresó sus fantasías y ansiedades principalmente jugando, y al aclararle consistentemente su significado, apareció material adicional en su juego. Es decir, en esencia, ya usé con este paciente el método de interpretación que se hizo característico de mi técnica. Este enfoque corresponde a un principio fundamental del psicoanálisis: la libre asociación. Al interpretar no sólo las palabras del niño sino también sus actividades en los juegos, apliqué este principio básico a la mente del niño, cuyo juego y acciones -de hecho, toda su conducta- son medios de expresar lo que el adulto manifiesta predominantemente por la palabra. (2015, p.130)

Aquí, Klein explicita su idea del juego como expresión de fantasías y ansiedades, y entonces la interpretación aplicada como aclaración de un significado oculto en el juego. La expresión de algo oculto, y la aclaración de aquello representado que aparece en nombre de otra cosa, ubica su idea de simbolismo –no generalizable- y la insta a intervenir de cierto modo.

Cuando un juego no se presenta del modo esperado, por inhibición, Klein trabaja en pos de la aparición de una posibilidad de jugar⁹: “También concluí que, en los niños, una severa inhibición de la capacidad de formar y usar símbolos, y, así, de desarrollar la fantasía, es señal de una perturbación seria”. La ansiedad ubica una de las causas de esta inhibición en el uso de símbolos, y por ende, de jugar. Estas ansiedades encuentran un modo de tratarse a través de la interpretación del analista. Para ello, la autora precisa dar cuenta de cierta analogía entre la construcción del sueño y la del juego:

(...) por medio de la interpretación de sus contenidos logré disminuir la ansiedad. Para lograrlo, debía hacer uso completo del lenguaje simbólico del juego que reconocí como parte esencial del modo de expresión del niño. Como hemos visto, el ladrillo, la pequeña figura, el auto, no sólo representan cosas que interesan al niño en sí mismas, sino que en su juego con ellas, siempre tienen una variedad de significados simbólicos que están ligados a sus fantasías, deseos y experiencias. Este modo arcaico de expresión es también el lenguaje con el que estamos familiarizados en los sueños, y fue estudiando el juego infantil 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. (p.12)

Su metapsicología personificada junto a su noción de juego como desarrollo del simbolismo, ubican al juego del lado de la representación escénica de aquello que aconteció en otro lugar. La interpretación del mismo explicitada por parte del analista podría levantar la inhibición en situaciones donde el desarrollo del símbolo no se haya efectuado, tal como veremos más adelante en el caso Dick presentado en su artículo *La importancia del símbolo en la formación del yo*.

La forma en la que Klein interpreta al juego supone una correspondencia punto por punto entre las fantasías inconscientes y los elementos del juego, y con la noción de representación se ubica un isomorfismo entre el inconsciente y el juego. Pareciera que la fantasía ocupa un lugar muy importante en la constitución de los objetos en tanto posibles

⁹ Señalamos que en Klein, y luego en Winnicott, el movimiento de un análisis aparece como aquello que se mueve en pos del armado de un estar jugando. Nosotros agregaremos, el análisis de los matices de sus apariciones.

de sustituirse unos con otros, representando otras cosas, es decir, objetos animados por una significación atravesada por la fantasía.

Ahora bien, no podremos dejar de lado la evidencia de que, una vez más, tal como nos sucedió con la escena del carretel, vemos que hay otro leyendo la escena, construyendo una hipótesis respecto a lo que está haciendo el niño. Bergès y Balbo ubican que al enunciarse la hipótesis simbólica se da consistencia a lo simbólico, nombrando esto en términos de “transitivismo materno”:

El transitivismo no es sólo lo que la madre experimenta y demuestra, es también el proceso que inicia cuando se dirige a su hijo porque formula la hipótesis de un saber en él, saber en torno al cual su designio va a circular como alrededor de una polea, para volverle en la forma de una demanda; demanda que ella supone la de una identificación de su hijo con el discurso que le dirige. Esta circulación describe un proceso muy general que se relaciona con el acceso a lo simbólico. (1999, p.10)

Subrayamos de este modo y una vez más este elemento espectador que acude a la escena interrogando de qué se trata en la acción que observa. Según esta idea de transitivismo se pone en juego un saber, una hipótesis y una suposición, que eliminará desde ese momento la distancia entre lo que prevé aquel que enuncia su lectura acerca del funcionamiento de la experiencia y lo realmente experimentado por el niño. De esta manera, el otro queda inevitablemente formando parte de la escena en tanto intérprete de la misma, concediéndole un sentido y aportando una hipótesis a aquello que está sucediendo. En este momento lo simbólico se pone en juego de parte del observador, que entonces deja de serlo, pasando a formar parte de la escena que acaba de construir. Entonces, en este “teatro”, ¿quién reparte los papeles?

4. Estar jugando

Winnicott es de los analistas que trabajó y jugó con niños con quienes no había sido natural de entrada llevar adelante esta labor conjunta en un análisis. Modo de trabajo en consultorio y fenómeno que teorizó, el juego fue caracterizado por él en una nota manuscrita que se estima pertenece a una etapa previa al 1960. Recogemos algunas de estas características: el placer; su satisfacción dependiente del uso de símbolos (esto hace las veces de aquello); el juego como elaboración imaginativa en torno de las funciones corporales, relacionada con los objetos y con la angustia; función creadora en torno a elementos que existen efectivamente; a través de la manipulación de símbolos se puede

tramitar la agresividad y la destructividad, con el logro de la ambivalencia en lugar de la escisión (Winnicott, D., 2015a, pp.79-81).

Será preciso dejar asentada aquella operación capital con la que Winnicott distingue el juego como producto interpretable de la dimensión del jugar, del ponerse a jugar, del estar jugando, como práctica central del bebé y del niño. El modo verbal de llevar adelante las operaciones que vamos a trabajar cambia el estatuto de las mismas. Este autor va a introducir el modo verbal *playing* para diferenciarlo del *game* y del *play*. Movimientos, tendencias, capacidades. Fundamentalmente hace del juego una producción, en lugar de considerarse un producto acabado. Esto nos permite comenzar el trabajo de investigación sin precipitaciones que ordenen demasiado rápido el campo de delimitaciones. Con esta distinción avanzaremos en nuestras indagaciones, ya que lo que nos interesará estudiar lleva la marca del acento puesto en el proceso del estar jugando, o ir hacia allí, matices mediante.

Pontalis, en el prólogo de *Realidad y juego*, ubica algunas consecuencias de esta decisión:

El hecho de que un niño dé la impresión de estar haciendo “cualquier cosa” no nos autoriza a concluir que se esté entregando a una “pura actividad lúdica” y que no esté precisamente constituyendo una regla por medio de su juego. El famoso juego de la bobina que Freud percibió en una ocasión y más tarde interpretó, constituye una prueba sorprendente de ello. Ahora bien, de haber sido testigos del hecho, cuántos observadores ni siquiera habrían reparado en la más mínima secuencia. Esto no quiere decir, sin embargo, que el autor de este libro, inglés, e incluso diría muy inglés, no considere esencial la distinción entre el juego estrictamente definido por las reglas que ordenan su curso (*game*) y aquel que se desarrolla libremente (*play*). (Pontalis, J. B., 1971, p. 10)

Pero la diferencia se desdobra una vez más para indicar la importancia del “estar jugando”:

Es precisamente su experiencia personal del análisis la que fundamenta, en definitiva, la doble diferencia entre *game* y *play* por una parte, y *play* y *playing* por otra. (...) cuantos términos indiquen un movimiento, un proceso que se está realizando, una capacidad –no necesariamente positiva- y no el producto terminado. (Op. Cit., p. 11).

Las consecuencias a partir de tomar esta vía serán decisivas. El jugar implica operaciones fundamentales como la constitución del objeto en un espacio potencial: “Lo

que siempre importa es lo precario de la acción recíproca entre la realidad psíquica personal y la experiencia de dominio de objetos reales” (Winnicott, 1971, p. 92), luego la posibilidad de encontrarse solo en presencia de alguien, para más tarde poder permitir la superposición de dos zonas de juego que allanen el camino para un jugar juntos en una relación. Jugar será entonces ante todo un hacer, en el estar jugando la fantasía se despliega sobre el mundo, sobre los objetos del mundo. El jugar es una operatoria sobre el objeto, tal como lo afirma el analista inglés:

Sin necesidad de alucinaciones, emite una muestra de capacidad potencial para soñar y vive con ella en un marco elegido de fragmentos de la realidad exterior. Al jugar, manipula fenómenos exteriores al servicio de los sueños, e inviste a algunos de ellos de significación y sentimientos oníricos. (Op. Cit. p. 97).

Entendemos que de esta concepción del estar jugando, junto con escritos como *La madre de devoción corriente* y su idea de sostén, podemos inferir que hay ciertas condiciones para que un estar jugando aparezca como capacidad: el *holding* como condición del *playing*, para poder estar jugar, es condición que haya habido un sostén. Ocurre una necesaria articulación entre aquello que ha ofrecido el otro, y la operación sobre los objetos exteriores que implica el juego, ya que “aquello que llamamos exterior es el espacio del otro, que los objetos del juego son objetos dispuestos u ofrecidos por el otro y que la instauración de la creatividad en el niño -según la conocida idea de Winnicott- exige cierta posición del otro primordial” (Fernández Miranda, 2019a). Y entonces desde aquí la condición de que un niño sea capaz de jugar de manera creativa es que haya habido un otro que se dejó tomar enteramente por los ritmos y requerimientos del bebé, un otro absolutamente disponible que ha creado un universo a la medida del bebé, ese que ha sostenido el cuerpo del bebé y también ha sostenido la ilusión de que el mundo es inventado por él, objeto de su creación. Ese otro que sentó el universo desde el cual el niño recortará sus objetos. Condición no equivale a destino, y Winnicott propone estas ideas para pensar en el lugar del analista, allí donde no se está pudiendo jugar, sostén y armado de un estar jugando puede producirse en esa zona intermedia entre paciente y terapeuta.

Si bien de otro modo al que lo entendió Melanie Klein, Winnicott es también un analista que no limitó sus tratamientos a situaciones en las cuales el juego ya estaba pronto para su interpretación o listo para su desarrollo en un trabajo. Habló de aquellas situaciones en las que un juego no aparecía como capacidad, y entonces la labor del

analista sería llevarlo a una situación en la que el jugar se aparezca como posible: trabajo del analista en pos de estos movimientos hacia un jugar posible, o disposición para recepcionar esas chispas fugaces de momentos de estar jugando juntos.

5. Animismo. Figuraciones

Creemos necesario precisar un elemento más que hemos mencionado, ya que nos ha salido al paso desde el comienzo de la investigación, bajo las formas de los ensalmos de los primitivos *para hacer que llueva*. Por su parte, el miramiento por la figurabilidad aparece desde temprano en Freud en su pregunta por la apariencia de absurdo fantástico con que el sueño se disfraza, formando parte del trabajo del sueño: “una expresión incolora y abstracta del pensamiento onírico es trocada por otra, figural y concreta” (2005, p.345). Creemos encontrar en este compromiso uno de los elementos que hacen al jugar.

“La antítesis del juego no es gravedad, sino la realidad” (1973, p.1373) nos indica Freud, y retoma Winnicott en su libro que lleva el nombre de este vínculo entre ambas categorías. Es así que necesitaremos precisar un elemento que tiñe las acciones y los objetos en el pasaje de la realidad al juego. La figurabilidad, el animismo y la magia están involucrados en este pasaje, apostamos. Como remodelación del material abstracto permitirá ingresar en un trabajo, que más adelante podrá ser traducido por otro en tanto enigma jeroglífico. Tal como indica Freud, no será al modo de la interpretación del simbolismo donde su clave es escogida arbitrariamente por el intérprete, sino al modo que lo hace la interpretación analítica: tomando este material al modo de un disfraz lingüístico. Entendemos que en el camino argumentativo que venimos tomando, el trabajo del analista en las mencionadas situaciones de la práctica puede tomar un desvío o una inversión respecto a la interpretación¹⁰, ubicando un trabajo en pos de la aparición de una figuración.

Al miramiento por la figurabilidad lo enlazaremos con este otro elemento, mágico, animista. En su estudio *Tótem y Tabú*, encontramos una definición de animismo en el

¹⁰ Omar Amorós (2017) ha realizado un estudio respecto a estos campos de la práctica analítica que no refiere al síntoma y su interpretación. Propone la materialidad del cuerpo, y con ella la noción de *sostén* y *playing* de Winnicott, como alternativa a la materialidad significativa con la que se puede leer la enunciación e interpretar los sueños. Propone a su vez una práctica de la escritura, que nosotros podremos pensar si podría ubicarse como un tiempo lógico previo a la lectura. Quizás a veces el analista interpreta, pero otras tantas, funda con su lectura, ¿escribe? El transitivismo materno y la llamada violencia primaria de interpretación, ¿leen un sentido en la conducta del bebé? o más bien, ¿fundan allí un sentido?

ensayo que le dedica: refiere a “la doctrina de las representaciones sobre las almas, y en su sentido lato, la de los seres espirituales en general” (Freud, S., 2006b, p. 79). Es así que no será lo mismo arrastrar un rollo que hacerlo ir y venir. Es así que no será lo mismo un pedazo de tela rellena con seis protuberancias que un temible monstruo furioso de seis patas. Los objetos precisarán ser animados en el marco de un estar jugando. Hacerlos ir y venir, hacerlos rugir, imprimirles una intención, como los primitivos estudiados por Freud hacían con sus objetos.

La magia se encuentra dentro de las técnicas animistas, de hecho, la pieza más originaria y sustantiva de tratar a los espíritus:

De la multitud inabarcable de acciones mágicas con parecido fundamento, sólo destacaré dos clases que han desempeñado importante papel en los pueblos primitivos de todos los tiempos y en parte se han conservado en el mito y el culto de estadios superiores de la cultura; me refiero a los ensalmos para producir lluvia y a los de fecundidad. Se hace llover se manera mágica si uno imita la lluvia, o imita las nubes o la tormenta que la provocan. Parece como si se quisiera ‘jugar a que llueve’. (Op. cit., p.84)

Jugar a que, ensalmo para producir algo. Frazer llama imitativa u homeopática a esta variedad de magia. “Figuración del deseo satisfecho es de todo punto comparable al juego de los niños” nos trae Freud en esta versión del jugar como figuración imitativa (representación, en la traducción de Ballesteros). Imitativa no de algo que ya sucedió en otro espacio y tiempo, sino como figuración en pos de que algo suceda de otro modo, relevo de la satisfacción alucinatoria: el niño cuando todavía no tiene capacidad de ejecución motriz, “al comienzo, satisface sus deseos por vía de alucinación” (Op. cit., p. 87). Un pasaje que habilita al jugar en tanto hacer, matrimonio entre lo que el cuerpo real del objeto mantiene como alteridad respecto al espíritu que el niño le atribuirá, alma y cuerpo.

Las dimensiones de realidad y juego se enlazan dando por resultado distintas escenas. La dimensión ficcional no instaurada nos devuelve a escenas desgarradoras, donde lo mortífero, invasivo y hostil se cuele sin ningún tipo de velo, freno, detención fantástica. Lo mortífero azota, y se nos ofrece una posibilidad de alivio: figurarla. Cuando en ciertas texturas de las desmezclas lo inanimado insiste, tenemos la hipótesis del animismo. Monstruos, lobos, fantasmas resultan efectos posibles de un trabajo. Un borde ficcional del juego al encuentro de objetos del mundo exterior hace del fenómeno este entramado complejo. En palabras de Jaime Fernández Miranda, el juego puede ser situado

en la tensión irreductible y productiva entre lo real y lo ficcional, y sus objetos serán al mismo tiempo ficcionales y reales. Ficcional porque un juguete lo es en tanto deviene un objeto inventado por el niño, “lo ficcional viabiliza un trabajo sobre la ausencia que de otro modo sería también mortífera” (Fernández Miranda, J., 2019b, p.112); pero por otro lado, lo real del objeto lúdico hace límite a la fantasía.

Si pensamos el juego como espacio que permite la simbolización, la sustitución y los desplazamientos, es conveniente pensar la construcción de los espacios ficcionales y de las escenas como posibilitadores de apertura al lazo simbólico del niño, allí donde puede existir una gran dificultad para establecer esta naturalidad del juego. En este sentido, el trabajo hacia la construcción de la ficción en un espacio analítico permite la posibilidad de que el niño pueda distanciarse de lo más inasimilable, como canal o tamiz de lo real pulsional que de otro modo atacaría directo, como modo de tramitar lo real del cuerpo y la ajenidad del otro.

Uno de los modos del trabajo analítico puede pensarse así en pos de un pasaje-apuesta hacia la construcción de una coloración imaginaria inhibida o rústica que habilite un juego, un préstamo imaginario que pueda dotar de alma a los objetos. “El espíritu de una persona o de una cosa se reduce en último análisis a su capacidad de ser recordada y representada cuando se encuentra sustraída de la percepción” (Op. Cit., p. 97), y sabemos que no va de suyo que esta operación esté dada, y que en los fenómenos que estamos investigando, la solemnidad y la apatía ocupan el lugar de la representación animada. Nos encontramos a veces con acciones entorno a determinados objetos en calidad de ensalmos, acciones mágicas, operaciones de defensa, de resguardo. Sería prematuro hablar de mantener el monstruo a distancia, porque cuando es un monstruo, ya se ha puesto a distancia, figurado, animado, afuera, tal como lo estudia Freud en la figura del demonio como proyección: “En el caso considerado, la proyección sirve para tramitar un conflicto de sentimiento (el odio satisfecho y la ternura dolida) (...) Ahora bien, la proyección no ha sido creada para la defensa; sobreviene también donde no hay conflicto alguno” (Op. cit., p. 69). Volveremos sobre este mecanismo en el último capítulo. Pasaje tópico, acción sobre las cantidades y las mezclas pulsiones, ánima fantástica por medio.

6. La estructura de lo lúdico

La idea de un juego leído en términos de estructura, y por ende conjunto de elementos co-variantes, equivalencias, permutaciones, transformaciones, es un modo que

se nos aparece siguiendo aquel trabajo en que Lacan lee la fobia de Juanito y sus producciones en el marco de su *Seminario 4*. A esta altura, Lacan (2009) indica atender a la estructura de los mitos propuestos por el niño *en tanto producciones de juego*, desviando un momento la mirada respecto a su contenido: en sus permutaciones, “tenemos la clara impresión de una producción de juego” (p. 257). Diremos con él entonces que son las permutaciones de una producción lo que hace de ella un juego. Este modo de nominarlo resuena a la indicación winnicottiana respecto a su modo de entender el juego en tanto producciones realizándose, y no como productos acabados. A su vez, cuando caracteriza a las producciones míticas de Juanito atendiendo a su configuración, a su progreso y transformaciones, los analiza en tanto producción de juego, y es por eso que nos valen sus indicaciones:

De todos modos, en este mismo juego, lo que aparece no son tanto términos constantes como cierta *configuración*. (...) A esto quiero introducirles, a la necesidad estructural que gobierna, no sólo la construcción de cada uno de lo que podemos llamar, con las precauciones de costumbre, los pequeños mitos de Juanito, sino también *su progreso y sus transformaciones*¹¹. En particular quiero que estén atentos a esto, que no siempre es por fuerza su contenido lo importante. (Op. cit., p.257).

Nuevamente cabe subrayar entonces que el juego es una producción desplegada en progreso y transformaciones. Puede tomar *la forma*, en este caso en particular, de teorías infantiles o mitos. Puede tomar la forma de juegos, dibujos, canciones cantadas, producciones freezadas, tropezadas a medio camino. A lo que hace a nuestra indagación, conviene subrayar firmemente la configuración que hace a un juego y sus transformaciones. Remiten de esta manera a otros elementos en una cadena asociativa, por desplazamiento, mereciendo la consideración de sus relaciones de sucesión y de permutación entre los elementos. No podremos dejar de mencionar aquel resto que queda por fuera de la posibilidad de la aprehensión de esta lógica significativa, y entonces una posibilidad de leer el cuerpo y los objetos. ¿Cómo pensar entonces un fenómeno que se resiste con uñas y dientes a transformarse? El próximo capítulo nos espera en el estudio de esta interrupción de las transformaciones y los deslizamientos.

En esta línea, será Benveniste (2015) quien nos aporte su estudio estructural sobre los elementos que lo componen y las funciones que tiene el juego, subrayando su carácter

¹¹ Los subrayados son nuestros.

de *forma*. “Manifestaciones infinitamente diversas que ahí confluyen y que hacen parecer al juego menos como una actividad particular que como una cierta *modalidad* de toda actividad humana” (p.71). Toda actividad con fin en sí misma que no esté orientada hacia una modificación útil de lo real será comprendida en lo que el autor entenderá por juego. Al analizar el fenómeno en sus elementos, aporta una cualidad que acompaña nuestra hipótesis: “Todo esto ayuda a definir el tipo de realidad donde se mueve el juego: es una realidad mística que toma prestado de lo sagrado algunas de sus características más evidentes” (p. 75).

7. El elemento sagrado

Lo sagrado como recurso que nos acompañará en nuestro estudio, hace de esta manera su ingreso. A partir de este primer momento de parentesco, Benveniste diferenciará el juego de la operación sacra en el punto en que esta tendría el fin de hacer habitable el mundo terrestre, aplacar las fuerzas hostiles, procurar subsistencia o victoria. Quizás nos convenga demorarnos un rato más en este parentesco antes de la separación, ya que atendemos especialmente a esos momentos en los cuales el juego entonces podría –como posibilidad que entonces podría no suceder- contar con la capacidad de hacer habitable un mundo plagado de fuerzas hostiles¹². A veces no va de suyo que el juego esté constituido como posibilidad de lidiar con lo hostil, y se trabaje en pos de dicha constitución. De aquí en adelante en la elaboración de Benveniste, y para nosotros también, lo sacro y lo profano serán dos esferas difíciles de discernir de modo excluyente, convendrá en su lugar pensarlas en articulación y convivencia.

Oposición y parentesco entre el juego y lo sagrado nos orientan en nuestra articulación. Si lo sagrado eleva al hombre hacia lo divino, el juego devuelve lo divino al nivel de los hombres haciéndolo accesible a ellos, “el juego no es entonces en el fondo más que una operación desacralizante” (Op. cit., p. 76). Segundo pasaje entonces, de lo sagrado hacia una operación profanatoria.

Nos acompaña en nuestro estudio el afán de discernir los elementos del fenómeno así podremos ir despacio y detenernos en los armados de cada elemento. “Calificarlo de

¹² Volveremos sobre este punto en el último capítulo. A veces las detenciones se encuentran en este punto, en la posibilidad de constituir lo sagrado, en la posibilidad de armar un espacio que haga más habitable el mundo y mantenga durante ese intervalo lúdico a las fuerzas hostiles a distancia.

‘forma’ es oponerlo a un ‘contenido’, que sería la realidad misma. Pero de lo anterior no se desprende que el juego sea forma vacía, producción de actos desprovistos de sentido” (Op. cit., p. 72), el sentido se lo provee su forma y es extraño a cualquier sentido práctico. Junto a este estudio estructural, se nos coló el elemento sacro de la mano de Benveniste.

7. Darse un tratamiento

La famosa escena del *fort-da*, si nos acompañará en la indagación, es a los fines de ubicar una ficción teórica que despeje ciertos elementos de los cuales valerse¹³. Los fenómenos de la práctica que alimenta la presente investigación necesitan una hipótesis más allá de la representativa pasible de ser interpretada, es decir, aquella en la cual el niño está reproduciendo en su juego una escena que aconteció en otro tiempo y lugar. Necesaria porque creemos que el trabajo es sobre el despliegue y los deslizamientos, y evidente porque la interpretación freudiana a partir del retorno lacaniano no es un develamiento. Hipótesis necesaria porque hay veces que la representación no llega de entrada, y evidente porque se desliza de una práctica específica que existen movimientos trabajando más allá y más acá de la figuración imitativa.

Es por esto que los elementos que hemos recogido en este capítulo toman su carácter de este “algo más” que su carácter imitativo representativo, siguiendo a Freud en su indicación respecto a lo insuficiente de la imitación. Tomaremos nota de una estructura lúdica de la cual podremos ordenar sus elementos en tanto acción específica, placentera pero regulada por el más allá, un ritmo repetitivo -un ir y venir- aplicado a un objeto figurable constituyéndose en tanto tal. Con esto, la escena podría pensarse como la consecución de un trabajo¹⁴.

El acompañamiento que pueda hacer el otro en este trabajo puede aportar ficción, figuraciones, allí donde se nos aparece una tierra arrasada por la realidad. *El otro* aquí tiene el espesor del problema del semejante en la constitución del objeto y el armado del yo, que no desplegaremos en profundidad en este estudio, pero que dejaremos asentado. Referimos a las dimensiones del otro por las cuales las operaciones fundamentales de

¹³ Arbitrariamente tomaremos aquellos que nos acompañan en nuestro camino argumentativo. Dejaremos para otro estudio dos problemas que entendemos que esta ficción teórica implica cuando es tomada como matriz de una operación inaugural: el problema de la identificación imaginaria junto al acto de simbolización primordial en la enunciación del *fort* y el *da*, entre otras.

¹⁴ Cuando decimos trabajo, y de aquí en adelante, la referencia será al modo que tuvo Freud de indagarlo en *La interpretación de los sueños*, en tanto *trabajo del sueño*: condensación, desplazamiento, el miramiento por la figurabilidad.

armado yoico se constituyen en relación al semejante¹⁵ y en relación al Otro primordial. Es decir que este acompañamiento tiene diversas aristas para pensar el lugar del analista¹⁶.

El analista será parte de la escena lúdica aunque el niño juegue en soledad. Su presencia resulta constitutiva del juego: presencia, palabras y cuerpo impiden que el analista quede fuera de juego. A partir del retorno a Freud llevado adelante por Lacan, el analista forma parte de aquello que se acontezca allí, con lo que ya no estaremos autorizados a ubicarnos en lugar de observadores de lo que acontece. La referencia se encuentra más precisamente en la noción de transferencia trabajada en el *Seminario 11*. Allí, en la hiancia que se presenta como irrupción en el trabajo analítico, algo aparece como hallazgo y sorpresa: pero este hallazgo, “en cuanto se presenta, es re-hallazgo y, además, está siempre dispuesto a escabullirse de nuevo, instaurando así la dimensión de la pérdida” (Lacan, 1984, p. 33). No podremos pensar esta estructura temporal y esta dimensión de la pérdida, sin la presencia del analista que resulta “testigo de esa pérdida” (Op. cit., p.133). Pero además, en tanto el inconsciente no será expresión ni desocultamiento sino discurso a realizarse, frente a otro, incluyendo al Otro, retorna la propia presencia del analista como una manifestación del inconsciente.

Pero hay otra arista de su presencia. Hay intervenciones que hace un analista que no necesariamente constituyen un análisis en tanto desciframiento. Omar Amorós (2017) propone que en algunas prácticas específicas no alcanza con la materialidad del significante, en el sentido de la agudeza. Aquí el cuerpo aparece como alternativa, trae un enlazado nuevo, un espacio caracterizado como aquello que no habla y sin lo cual no habrá movimiento significativo (p.12). En *El cuerpo del analista*, presta su cuerpo como superficie de escritura, esa que precisa realizarse antes del desciframiento. El analista forma parte del concepto de juego, está incluido allí y por eso puede leer los recorridos pulsionales llevados adelante por cada quien, y probablemente propiciar nuevas vías. Diremos nosotros con esto, arriesgando una hipótesis más, que el trabajo del juego en

¹⁵ Se pueden consultar los trabajos realizados por Lacan referidos al estadio del espejo, el escrito *La agresividad en psicoanálisis* y la clase XII del Seminario *El deseo y su interpretación*. Otra referencia que dejaremos puntuada para profundizar en otro estudio es la presentación de Rosine Lefort, en el contexto del *Seminario 1* de Lacan, del caso Roberto. Podemos hacer la lectura de que la analista opera allí como un espejo –no plano- formador del Yo, a la vez que se ubica como objeto que finalmente sobrevive a la destrucción feroz, *permanece*. El cuadro clínico cambió luego de un tiempo de análisis, las perturbaciones motoras desaparecieron a la vez que el prognatismo. Su nombre dejará de ser “el lobo”, y en palabras de la analista: “Sólo mi permanencia podía constituir el enlace con una nueva imagen de sí mismo, como un nuevo nacimiento. En ese momento, adquirió una nueva imagen de sí mismo.” (Lacan, 2010, p.157).

transferencia es producción que incluye al Otro, que se despliega junto otro, que realiza al otro en el mismo movimiento. Con esta puntuación queda dicho que no hay modo de pensar nada de lo que trabajamos hasta aquí ni en lo que continúa como fenómenos que puedan leerse fuera de la transferencia.

Volviendo entonces, hasta aquí las zonas de realidad y ficción se cruzan sin excluirse tajantemente. Si el niño se queda en un mero fantaseo, sueño o alucinación, no hay relación con la realidad exterior. Si hay mera realidad, como ya lo indicaba Freud, no hay posibilidad de juego. El juego interviene al mundo exterior apoyado en las excitaciones endógenas, extrayéndole algunos objetos, apoyándose en ellos, de los cuales se sirve entonces para construir cierta distancia con la realidad. El gran alivio que implica el juego (respecto de los apremios de la realidad exterior, de la excitación endógena, de las fuerzas hostiles) será un recurso que no necesitará entonces de una reclusión respecto al lazo social.

Su borde ficcional, tal como lo leemos a continuación, se ubica como *trabajo de lo ficcional* exigiendo cierta permeabilidad a lo ajeno¹⁷, tensión entre el fantaseo y lo ajeno:

El juego es impulso conquistador y al mismo tiempo un territorio abierto a lo extranjero. La plasticidad del juego depende en buena medida de su permeabilidad, la plasticidad formidable del juego no puede ser asida sino entre la prepotencia de la invención y la porosidad frente a lo inasimilable. El niño que juega intenta dominar vía invención las ajenidades que lo acechan y al mismo tiempo se deja tomar por ellas. (...) El juego es una puesta en ficción de aquello que resiste el trabajo de lo ficcional. (Fernández Miranda, 2019a)

Un cuerpo se encuentra comprometido en esta actividad, “debido a la manipulación de objetos, y porque ciertos tipos de interés intenso se vinculan con algunos aspectos de la excitación corporal”, necesitará una medida precisa (Winnicott, 1971, p. 98). Aquí Winnicott da una indicación respecto a la medida de la excitación y a las consecuencias de excederla: el elemento del juego que lo hace placentero contiene la necesidad de que el despertar de los instintos no sea excesivo. Tendremos en cuenta esta indicación que nos señala el camino respecto a la excitación comprometida en el cuerpo

¹⁷ El problema de lo ajeno retorna en el capítulo “Usos del objeto” en relación al carácter de alteridad que porta todo objeto.

del juego para los capítulos siguientes en los que indagaremos la economía puesta en juego en las formas de repetir, y en los modos de tratar los objetos.

El riesgo del cual necesitaremos estar advertidos desde que el juego del carretel se ha establecido en la literatura psicoanalítica como un hito en la denominación de lo que es un juego, en tanto inauguración de ciertas operaciones subjetivas, es que tal fenómeno sea tomado como matriz ideal de lo que se espera que aparezca en algún momento del desarrollo de un niño. Que algo se ubique como estructura ideal implica que otros fenómenos no encuentren lugar y las lecturas entonces se lleven adelante en términos de déficit, retornando bajo la figura de la impotencia de intervención.

El jugar puede entonces estar detenido, estereotipado, aburrido, congelado, complicado, y podemos entonces trabajar en la contemporaneidad del armado de un juego en transferencia. Las texturas del jugar serán esbozos no desplegados de un juego, interrupciones, culminaciones frustradas, versiones traumatizadas del jugar. Modos de usar los objetos, intentos demorados en la constitución de algunas operaciones. Porque el trabajo –*Arbeit*– desde Freud ya no es lo productivo es que quizás podremos interrogar aquel implicado en el juego, sin entrar en contradicción con su vertiente de inutilidad. Involucra a los objetos, al cuerpo, ofreciendo un cauce a las cantidades. Estructura que incluye una consideración por las relaciones de sucesión y permutación entre sus elementos, entendiendo que habrá un resto por fuera de la posibilidad de aprehensión de esta lógica significativa, trabajando en las sucesivas idas y venidas entorno a un objeto. La seriedad -no solemne- implicada en esta operación la deja más cerca del trabajo que constituye cierta serie freudiana (el trabajo del sueño, el trabajo del chiste) que de una productividad o mero entretenimiento.

Un alivio, un tratamiento que se da el niño para poder tratar sus excitaciones: trabajo con las cantidades y sobre mundo exterior, por ende acción específicamente terapéutica, puede verse –en matices– obstaculizado, por lo que podrá entonces trabajarse hacia un movimiento que intente reanimarlo.

Capítulo II

Texturas de la Repetición

La novedad introducida por el psicoanálisis respecto a la noción de repetición, marcada por la incorporación de este más allá freudiano y aquel deslizamiento lacaniano signado por la variación, nos conduce a repensar ciertos fenómenos que hemos adelantado en la introducción, este modo de llevar adelante acciones una y otra vez, en las cuales cuesta ver la aparición del elemento diferencial, cuesta ver el placer de lo lúdico, cuesta descifrar.

El monopolio del principio del placer -en el sentido de una regulación homeostática- para leer el juego de un niño se ha visto jaqueado por el ingreso de la repetición, noción que ha perturbado la organización conceptual de la economía freudiana. De este modo ya no podremos emparentar naturalmente el juego con el placer, ni el juego con la repetición, rupturas que resultarán dimensiones a indagar que arrastran nuevos problemas.

Al mismo tiempo y en una simultaneidad de problemas, Freud y después Lacan han elaborado la complejidad que implica que repetir no se trate de reproducir. Una diferencia separa así reproducción de repetición, y la pregunta que se nos aparece es por el movimiento que podría ocurrir de una hacia la otra. Interrogamos texturas entre la reproducción de la conducta y aquel “deslizamiento que esconde el verdadero secreto de lo lúdico, a saber, la diversidad más radical que constituye la repetición en sí misma” (Lacan, J., 1984, p.69). Intentaremos pensar el *pasaje* desde las acciones reiteradas más rígidas, ligadas a la reproducción de lo mismo -en apariencia sin posibilidad de pérdida en la variancia- hacia un movimiento a la repetición lúdica, jubilosa, en la que – arriesgamos- algo de la ausencia trabaja.

1. A la búsqueda de algunas diferencias

Pica una pelota durante meses, un año, un año y medio, ya van casi dos. Se la pido, insiste en hacerlo solo. No puede parar de hacerlo, ni soportar el vaivén que implicaría pasármela y esperar a que vuelva. El juego del nieto de Freud al lado de esto es todo un trabajo consumado. Trabaja durante todo ese tiempo incansablemente y solo. No hay nada de operación social en esto. No podría todavía sociabilizar el trabajo. De incluirme en su juego, ni hablar. Llega de unas vacaciones, entra, empieza a picar la pelota, y esta vez, a

la cuenta de tres –a la una, a las dos y a las...- me la pasa. *Game Over*. Entré en el juego. Está perdido.¹⁸

Hacen algo, lo mismo, durante largos ratos. Picar una pelotita, repasar números desafortadamente, dar noticias como una radio prendida, prender y apagar la luz, ordenar por color los audífonos como si en eso se les jugara la vida. Relatar de memoria en neutro el episodio de una serie, cantar un jingle publicitario en inglés o tirar de arriba para abajo cualquier objeto al paso como si en eso estuviese apostado todo su asunto. Pareciera resultar insoportable la variación y el imprevisto. La cara que los acompaña no da señales de placer, la solemnidad tiñe la escena. Parecieran estar trabajando ofuscados en algo, y ante una interrupción podría derribarse hasta el mismísimo consultorio. ¿Qué están haciendo?

Las referencias freudianas mencionadas en el capítulo anterior subrayaban el motivo del jugar bajo el principio de la imitación, la transposición de una escena exterior y anterior a una escena lúdica. Más tarde Freud reconocerá que la imitación le queda insuficiente para explicar el fenómeno. Hay un trabajo adicional o diferente, que excede el imitar, una operación que implica a la repetición para consumarse. Pero ¿qué es repetir? ¿Por qué intuimos que una acción tensa y angustiosa repetida incansables veces no es la misma repetición en la que se piensa en psicoanálisis a partir de Freud?

El placer en lo consabido fue interrogado por Freud al momento de su modelo de aparato psíquico que se encontraba comandado por los principios que regulaban la homeostasis. Es así que la búsqueda de lo consabido, de la identidad, conllevaba una enorme ganancia de placer en sí misma. Esta búsqueda de la identidad se presenta cada vez más como búsqueda que como hallazgo, el asunto será tener en cuenta que el encuentro no será de aquello que se buscaba, que en cada vuelta el intento se chocará con la aparición de una diferencia. ¿Qué semblantes y qué modos adquieren estas búsquedas? ¿Cómo se soporta el desencuentro?

¹⁸ La escritura de esta escena, como de algunas otras que encontraremos a lo largo de este estudio las alejan del original, acercándose a la elaboración secundaria que implica el relato de algo que aconteció. Condensaciones, desplazamientos y figuraciones lo desgarran en tanto acontecimiento. Se encuentra realizada una lectura sobre este asunto en el escrito de mi autoría “El juego y el chiste: pérdida y recuperación”, publicado en *Revista académica Escritos de posgrado*, <https://escritosdeposgrado-fpsico.unr.edu.ar/?p=273>

Lo leímos en el capítulo anterior por la vía del juego con palabras, ahora bien, hay otro modo de llevar acciones de manera idéntica que Freud leerá en términos de *ceremoniales*, a partir del síntoma obsesivo:

El ceremonial neurótico consiste en pequeñas prácticas, agregados, restricciones, ordenamientos, que, para ciertas acciones de la vida cotidiana, se cumplen de una manera idéntica o con variaciones que responden a leyes. Tales actividades nos hacen la impresión de unas meras ‘formalidades’, nos parecen carentes de significado. De igual manera se le presentan al propio enfermo, pese a lo cual es incapaz de abandonarlas, pues cualquier desvío respecto del ceremonial se castiga con una insoportable angustia que enseguida fuerza a reparar lo omitido. (...) la particular escrupulosidad de la ejecución y la angustia si es omitida singularizan al ceremonial como una ‘acción sagrada’. (Freud, S., 2006c, pp.101-102.)

La vía de lo sagrado se nos aparece en el camino una vez más. La escrupulosidad de la ejecución y la angustia ante la omisión ubican lo sacro en aquel modo particular de llevar adelante ciertas acciones, que al estar en conexión con lo divino, requieren un patrón particular que no puede profanarse. Hemos decidido desplegar el asunto de manera más detenida en el capítulo siguiente respecto al tratamiento sagrado y profanatorio ofrecido a los objetos.

Es en el temor y la minuciosidad donde encontramos también cierta cercanía con nuestros fenómenos estudiados:

Fácilmente se advierte dónde se sitúa la semejanza entre el ceremonial neurótico y las acciones sagradas del rito religioso: en la angustia de la conciencia moral a raíz de omisiones, en el pleno aislamiento respecto de todo otro obrar (prohibición de ser perturbado), así como en la escrupulosidad con que se ejecutan los detalles. Igualmente notables, empero, son las diferencias, tan flagrantes algunas que vuelven sacrílega la comparación misma: la mayor diversidad individual de las acciones ceremoniales [neuróticas] por oposición a la estereotipia del rito (rezo, prosternación, etc.), el carácter privado de aquellas por oposición al público y comunitario de las prácticas religiosas, pero, sobre todo, esta diferencia: los pequeños agregados del ceremonial religioso se entienden plenos de sentido y simbólicamente, mientras que los del neurótico aparecen necios y carentes de sentido. (Op. cit., p. 103).

Las acciones sagradas del rito religioso se nos aparecen en esta cita con cierto sentido simbólico, a diferencia de lo que sucede con el ceremonial neurótico. ¿Será que

lo tienen las acciones que venimos indagando? La evitación de un suceso penoso será el objetivo del ceremonial de la neurosis obsesiva a la altura de *Inhibición, síntoma y angustia*. Afirma Freud:

El ceremonial de la neurosis obsesiva tiene en el propósito de anular lo acontecido una segunda raíz. La primera es prevenir, tomar precauciones para que no acontezca, no se repita, algo determinado. La diferencia es fácil de aprehender; las medidas precautorias son acordes a la *ratio*, mientras que las ‘cancelaciones’ mediante anulación de lo acontecido son desacordes a la *ratio*, de naturaleza mágica. Debe conjeturarse, desde luego, que esta segunda raíz es la más antigua, desciende de la actitud animista hacia el mundo circundante. El afán de anulación de lo acontecido halla su debilitamiento como proceso normal en la decisión de tratar cierto suceso como “*non arrivé*”, pero en tal caso no se emprende acción alguna en contrario, no se hace caso ni del suceso ni de sus consecuencias, mientras que en la neurosis se cancela el pasado mismo, se procura reprimirlo {suplantarlo} por vía motriz. Esta misma tendencia puede explicar también la compulsión de *repetición*. (Freud, S., 2006d, pp.114-115)

Acciones que se intentan cumplimentar de manera idéntica, el temor en caso de omisión y una técnica motriz utilizada para la cancelación, son características que podrían acompañarnos según la observación del fenómeno estudiado, vamos a decir, las comparten. El animismo ya nos ha salido al paso en la indagación del capítulo anterior. Su naturaleza mágica y animista, ¿pueden acercar una posibilidad de que estas acciones tensas y solemnes se transformen en un juego? ¿Qué puede aportarle una figuración animista a la monotonía?

Ahora bien, la función que estas acciones cumplen cuando se trata de un conflicto psíquico en la formación de síntoma, y el sentido que podría encontrarse interpretando el material como un cifrado inconsciente represión mediante- probablemente sea otra de aquella función que estamos buscando en el asunto que nos compete.

El rito se ubica en el escrito freudiano de las prácticas religiosas en términos de *estereotipia*. El término estereotipia surge por primera vez en Francia en el siglo XVIII, refiriéndose al proceso de hacer copias de textos o dibujos, y se empieza a emplear en el lenguaje médico desde principios del siglo XX, en el libro de Feindel y Meige de 1907 *Tics y su tratamiento*. Nombran movimientos, posturas o voces repetitivos que para la psiquiatría y la neurología no tienen un propósito. ¿Nos alcanza esta referencia para avanzar en nuestra investigación? ¿Es que acaso el jugar lo tendría? Estarían

caracterizados por su alto grado de fijación y constancia, y su repetición de forma automática, aludiendo a cierta falta de sentido simbólico. El adjetivo “estereotipados” pasa así a significar aquello que sigue un patrón fijo, llevados adelante siempre de la misma forma, y de aquí la importancia de la etimología del término: la copia no le hace lugar a la variación. La psiquiatría observa que estos fenómenos se incrementan frente a la fatiga, y frente a algo desconocido que genera ansiedad.

La *compulsión a la repetición* podría resultar una noción freudiana que nos salga al paso como posible nominación de estos fenómenos, pero siempre a razón de medir hasta dónde puede acompañarnos:

Se trata, desde luego, de la acción de pulsiones que estaban destinadas a conducir a la satisfacción; pero ya en aquel momento no la produjeron, sino que conllevaron únicamente displacer. Esa experiencia se hizo en vano. Se la repite a pesar de todo; una compulsión esfuerza a ello. (Freud, S., 2007b, p.21)

Sueños de guerra, figuración de la partida de la madre, *situaciones penosas* vividas anteriormente vienen a repetirse una y otra vez, constituyendo una suerte de estímulos figurativos que no logran tramitarse o finiquitarse por las vías habituales. Parecen ser acciones que no encuentran sentido ni beneficio alguno desde el punto de vista del principio del placer. No le pareció sencillo a Freud encontrar qué placer se jugaba en esos fenómenos, a qué tipo de economía respondían. Un intento por volver a un estado inanimado, anterior, aparece como respuesta.

Repetición, reproducción, ritual, ceremonia, compulsión. ¿Cómo nombrar estos fenómenos presentados con los que nos encontramos en la cotidianidad de una práctica? No podremos leer este tipo de fenómenos transfiriendo directamente nociones de aquellos conflictos psíquicos propios de las neurosis. No podremos darles el tratamiento vía desciframiento allí donde no se está haciendo uso desplegado de la palabra, ni aparece un armado yoico al modo en que se puede leer una formación del inconsciente atravesada por la represión. Encontramos texturas en estos distintos modos en que una acción puede llevarse adelante reiteradas veces: con placer, obstinación, necesidad imperiosa, desesperación, con menor o mayor variación. En esta actividad reiterada puede estar involucrado el uso de un objeto, que como veremos en el próximo capítulo, no tendrá el mismo estatuto para cada ocasión.

En sus ceremoniales de acomodar elementos y sus crisis ante la introducción de una variación se observa una repetición más cercana a la actividad que lleva adelante Sísifo con su piedra¹⁹, que a la que lleva adelante el nieto de Freud con su carretel. Entonces, ¿todo juego repite una escena sufriente? ¿Todo juego es una representación escénica de algo exterior y anterior a sí mismo, llevada adelante en una acción repetida? Será que hay fenómenos que están trabajando de otro modo que no coincide con el de la representación, y la consecuente habilitación para el desciframiento de su sentido.

En el esquema freudiano la búsqueda de la identidad primero era por placer y más tarde es para procesar un efecto penoso al modo de una figuración (en sueños de la neurosis traumática, en el juego en caso del niño). El *más allá* interviene regulando al tiempo que la escenificación da el marco de su acción motora. Pican una pelota sin límite de tiempo, prenden y apagan la luz sin descanso, ¿Qué hacen si no están representando? ¿O será que nos distrae un falso dilema?

2. La vía estética

La vía del juego como representación escénica puede resultar un desvío necesario en la indagación de aquellos movimientos que estos niños intentan establecer. Intentamos ubicar un pasaje en la lectura freudiana del juego infantil que iría desde un fuerte hincapié en la imitación y la representación escénica -vamos a decir la dimensión estética del juego- hacia el reconocimiento de la insuficiencia de ésta y una apuesta a una lectura económica del jugar infantil.

Tal como lo dejamos asentado en el capítulo anterior, en su escrito de 1908 *El creador literario y el fantaseo*, Freud despeja la operatoria lúdica por la vía de la estética y la ubica en un orden de satisfacción del lado del principio del placer. Ubica la oposición entre juego y realidad y la importancia del apoyo en los objetos y su uso²⁰. Las fantasías o sueños diurnos implican aquí un trabajo anímico de creación de una situación referida al futuro, figurada como el cumplimiento de un deseo. Los deseos insatisfechos se ubican como las fuerzas pulsionales de las fantasías, así como en el hacer infantil direccionaban

¹⁹ Nos referimos al castigo impuesto al personaje de la mitología griega por engañar a los dioses, con el cual se vio obligado a empujar una piedra enorme y pesada cuesta arriba por una ladera empinada. Antes de llegar a la cima de la colina la piedra siempre rodaba hacia abajo, y Sísifo tenía que empezar de nuevo desde el principio, una y otra vez.

²⁰ Asunto que abordaremos en el próximo capítulo.

los juegos. Imitar está muy cerca de cumplir un deseo de manera figurada, imitar está muy cerca de figurar:

El jugar del niño estaba dirigido por los 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. (Freud, S., 2006e, p.129)

Estamos a las puertas del placer estético, trabajado en base a esta oposición con la realidad, apuntado a la posibilidad de satisfacción que encuentra la técnica artística de generar placer al espectador:

Si el poeta juega sus juegos ante nosotros como su público, o nos refiere lo que nos inclinamos a declarar sus personales sueños diurnos, sentimos un elevado placer, que probablemente tenga tributarios de varias fuentes. Cómo lo consigue, he ahí su más genuino secreto; en la técnica para superar aquel escándalo, que sin duda tiene que ver con las barreras que se le levantan entre cada yo singular y los otros, reside la auténtica *ars poética*. (Op. cit., p.135)

La imitación atraviesa profundamente este texto, y en la traducción de Amorrortu se le dedicará un párrafo al parentesco de lenguaje en alemán entre juegos y escenificaciones del poeta –*Spiel*–, por lo cual queda muy ligado el jugar infantil a las escenificaciones y al placer de lo estético. La imitación que Freud marca aquí es la de ser grandes, el niño juega siempre a ser grande.

El poeta atempera el carácter del sueño diurno egoísta mediante variaciones y encubrimientos, y nos soborna por medio de una ganancia de placer puramente formal, es decir, estética, que él nos brinda en la figuración de sus fantasías. A esa ganancia de placer que se nos ofrece para posibilitar con ella el desprendimiento de un placer mayor, proveniente de fuentes psíquicas situadas a mayor profundidad, la llamamos prima de incentivación o placer previo. Opino que todo placer estético que el poeta nos procura conlleva el carácter de ese placer previo, y que el goce genuino de la obra poética proviene de la liberación de tensiones en el interior de nuestra alma. Acaso contribuya en no menor medida a este resultado que el poeta nos habilite para gozar en lo sucesivo, sin remordimiento ni vergüenza algunos, de nuestras propias fantasías. (Ibídem)

La figuración de las fantasías brinda así una ganancia de placer estética. Necesitamos ir más despacio en este asunto, ya que no podremos dar por sentado que una fantasía figurada esté operando desde entrada en algunas situaciones a las que asistimos.

Finamente, tal como lo leíamos en relación a la compulsión a la repetición, el capítulo VI del ensayo freudiano *Más allá del principio de placer* cierra poco convencido de la primacía de la pulsión de imitación que había dominado la teoría del jugar infantil hasta entonces:

Sea como fuere, de estas elucidaciones resulta que *es superfluo suponer una pulsión particular de imitación como motivo del jugar*²¹. Unas reflexiones para terminar: el juego {*Spiel*, en el sentido de representación escénica} y la imitación artísticas practicados por los adultos, que a diferencia de la conducta del niño apuntan a la persona del espectador, no ahorran a este último las impresiones más dolorosas (en la tragedia, por ejemplo), no obstante lo cual puede sentir las como un elevado goce. (Freud, S., 2007b, p.17)

A la altura de este escrito, y como ya lo hemos señalado, no le resulta posible a Freud pensar que la imitación sea el motivo del jugar, ni que el asunto se circunscriba al principio del placer. Esto nos dará paso al estudio de un complejo entramado que incluya este *más allá*, tendencias que influyen entorno a un hacer con las cantidades.

3. Una lectura económica

Como adelantáramos en el primer capítulo, desde temprano Freud encuentra una lectura económica cuando fija su acento en el placer de jugar con palabras, en su ensayo sobre el *witz*. Escribe allí:

El juego –atengámonos a esta designación- aflora en el niño mientras aprende a emplear palabras y urdir pensamientos. Es probable que ese juego responda a una de las pulsiones que constriñen al niño a ejercitar sus capacidades (Gross [1899]); al hacerlo tropieza con unos efectos placenteros que resultan de la repetición de lo semejante, del redescubrimiento de lo consabido, la homofonía, etc., y se explican como insospechados ahorros de gasto psíquico. No es asombroso que esos efectos placenteros impulsen {*antreiben*} al niño a cultivar el juego y lo muevan a proseguirlo sin miramiento por el significado de las palabras y la trabazón de las oraciones. (Freud, S., 2012, p.123).

Realiza aquí una indagación económica respecto a la ganancia de placer por momentánea cancelación de la represión y por repetición de lo semejante. Retendremos esta referencia al placer encontrado también en la rima, la aliteración, el refrán y otras

²¹ El subrayado es nuestro.

formas de repetición de sonidos parecidos que aprovechan esa misma fuente de placer, el redescubrimiento de lo consabido.

Probablemente podamos –en un esfuerzo esquemático acompañado por Oscar Massotta- ubicar esta lectura en el marco de los primeros modelos del aparato psíquico freudiano, allí donde lo que llamó “principios” funcionaban como reguladores contra la exigencia de trabajo pulsional, como un sistema que intenta regular las fuerzas para que el aparato quede a salvo (Massotta, 2012).

Un paso fundamental en la elaboración freudiana en lo que a nuestro asunto refiere es la introducción de la noción de compulsión de repetición que, según Strachey, sucede en el escrito *Recordar, repetir y reelaborar* de 1914. Aquí la resistencia comanda, marcando los recuerdos y los olvidos. La repetición en términos de actuación se le aparece a Freud en relación a la transferencia, más precisamente como viniendo al lugar del recordar, como resistencia a recordar. Así, la introducción del término “compulsión a la repetición” aparece como un sustituto del recordar, y el interés está asociado con el problema de la transferencia y la resistencia. A esta altura de la elaboración, la repetición y la actuación están en íntima relación: la escenificación del pulsionar patógeno en transferencia es “la palestra donde tiene permitido desplegarse con una libertad casi total” (Freud, S., 2007c, p.156)

Más adelante, Freud retomará el problema de la compulsión a la repetición y ofrecerá la famosa escena del juego del carretel. Aquí, en el mencionado escrito *Más allá del principio del placer* está intentando pensar por qué una impresión no placentera se repite incansablemente, por qué se llevan adelante acciones que no responden linealmente al principio del placer. Hay producciones –sueños de guerra, jugar a que se va la madre- que no responderían a la figuración de un deseo, no perseguirían un placer figurado. La repetición ya no resulta por sí misma un indicador del placer. (Freud, S., 2007b).

Si hasta aquí lo rítmico y repetitivo estaba enmarcado en las sensaciones placenteras (como veíamos en el chiste, por ejemplo), curiosamente nos propondrá que lo acompañemos en su estudio del modo de trabajo del aparato anímico en la práctica del juego infantil renglón seguido de haber trabajado la vida onírica de la neurosis traumática. La pregunta será por qué se repite una vivencia displacentera. Hay un artefacto psíquico trabajando en los términos de dominación, *trabajo* tal como el término alemán *Arbeit* lo hace decir en varias expresiones freudianas, aunque podamos aclarar que refieren a su

vez a distintos modos de funcionamiento del aparato psíquico: *Traumarbeit* (trabajo del sueño), *Trauerarbeit* (trabajo del duelo), *Durcharbeiten* (trabajo a través).²²

Freud se apoyará en las apreciaciones psicoanalíticas de Pfeifer sobre el juego infantil, para indicar que estas teorías buscan los motivos que llevan a un niño a jugar, pero no estudian el asunto desde el punto de vista económico, vale decir, considerando la ganancia de placer. Desde allí se embarca al estudio de esta “acción enigmática y repetida”²³, de la cual “las más de las veces sólo se había podido ver el primer acto, repetido por sí solo incansablemente *en calidad de juego*”²⁴ (2007b, pp.14-15). La referencia a la calidad de juego, quizás signifique lo que estamos estudiando, que no toda acción repetida incansablemente obtiene su estatuto de juego, ¿qué le otorga la calidad de juego a esta repetición incansable? Ahora bien, “Es imposible que la partida de la madre le resultara agradable, o aun indiferente. Entonces, ¿cómo se concilia con el principio del placer que repitiese en calidad de juego esta vivencia penosa para él?” (Ibídem), resulta la pregunta que embarca a Freud y a su elaboración respecto a las pulsiones en un nuevo rumbo.

Veremos declinar a esta altura el imperio monopólico del principio del placer, aunque al parecer no encuentre un reemplazo directo ni una contradicción, sino que se tratará más bien de un problema de suma complejidad. Por dicha complejidad es que no podremos contentarnos con que de ahora en más todo accionar repetido incansablemente se encuentra intentando elaborar un evento penoso, no convendrá apresurarnos a leer en todo accionar repetido incansablemente una escenificación. El elemento *más allá* pulsa enigmáticamente y regula las mezclas con diferentes texturas:

¿Puede el esfuerzo {*Drang*} de procesar psíquicamente algo impresionante, de apoderarse enteramente de eso, exteriorizarse de manera primaria e independiente del principio del placer? Como quiera que sea, si en el caso examinado ese esfuerzo repitió

²² Vale aclarar que hará falta un estudio en profundidad para poder discernir, más allá del parentesco de términos, la diferencia entre trabajo del sueño y trabajo del chiste con sus leyes de condensación y desplazamiento por un lado, y el trabajo sobre un duelo.

²³ Subrayamos el carácter enigmático que entendemos deben poder soportar los fenómenos en psicoanálisis. En el planteamiento de nuestros problemas, una respuesta demasiado rápida corre el riesgo de eliminar su carácter de pregunta. Un sentido revelado se aceptará a condición de mantener su borde indescifrable.

²⁴ El subrayado es nuestro.

en el juego una impresión desagradable, ello se debió únicamente a que *la repetición iba conectada a una ganancia de placer de otra índole*²⁵, pero directa. (Op. cit., p.16).

Freud ensaya algunos argumentos respecto a las fuentes de donde provendría la ganancia de placer obtenida en el juego, y nos invita a detenernos en la fuente de placer que constituye para el niño el reencuentro –búsqueda sin resultado, adelantaremos- de la identidad:

En el caso del juego infantil creemos advertir que el niño repite la vivencia displacentera, además, porque mediante su actividad consigue un dominio sobre la impresión intensa mucho más radical que el que era posible en el vivenciar meramente pasivo. Cada nueva repetición parece perfeccionar ese dominio procurado; pero ni aún la repetición de vivencias placenteras será bastante para el niño, quien *se mostrará inflexible exigiendo la identidad de la impresión*²⁶. Este rasgo de carácter está destinado a desaparecer más tarde. (...) El niño, en cambio, no cesará en pedir al adulto la repetición de un juego que este le enseñó o practicó con él, hasta que el adulto, fatigado, se rehúse; y si se le ha contado una linda historia, siempre querrá escuchar esa misma en lugar de una nueva, se mostrará inflexible en cuanto a la identidad de la repetición y corregirá toda variante en que el relato haya podido incurrir²⁷ y con la cual quizá pretendía granjearse un nuevo mérito. Nada de esto contradice al principio de placer; es palmario que la repetición, el reencuentro de la identidad, constituye por sí misma una fuente de placer. (Op. cit., p. 35)

Sigue vigente en algún punto la búsqueda de la identidad de lo placentero, ahora en articulación con la búsqueda de dominio sobre la vivencia displacentera. Con la introducción de la pulsión de muerte en el asunto, y una vez más a los fines esquemáticos que nos salen al auxilio, en este modelo pulsional el regulador del aparato ya no será el principio del placer, “el regulador ahora es la pulsión de muerte” (Massotta, 2012, p.187), aquella que pretende reducir la tensión a cero. Mezclas y desmezclas, regulaciones y limitaciones nos ofrecen un marco complejo y enigmático para pensar el asunto.

El juego aparece así en Freud ligado al concepto de repetición como fuente placentera constituida en una búsqueda del reencuentro con la identidad, pero también

²⁵ Nos pertenece el subrayado.

²⁶ El subrayado es nuestro.

²⁷ Quizás podemos leer aquí el germen de la lectura que Lacan ofrece en su *Seminario 11* cuando aborda este fenómeno, y que ubica en términos de significancia (1984, p.69). Lo abordaremos en las próximas páginas.

como compulsión: ambas se entrelazan en comunidad. Repetición -en calidad de juego- de una vivencia penosa en el marco del montaje de una escena, asociado al tratamiento que se le da a un objeto, un carretel haciendo las veces de una madre –una madre figurada-, llevando y trayéndola, alejando y acercándola, imprimiéndole una actividad ficticia, invirtiendo el sometimiento al displacer de su partida.

Entonces diremos, el juego como una operación de hacer una y otra vez – rítmicamente- en pos de un trabajo sobre un objeto. En psicoanálisis, el jugar que nos compete es menos un problema estético que un problema económico, por eso nos importa su conexión con la repetición:

(...) osaremos suponer que en la vida anímica existe realmente una compulsión de repetición que se instaura más allá del principio de placer. Y ahora nos inclinaremos a referir a ella los sueños de los enfermos de neurosis traumática y la impulsión al juego en el niño.

Debemos admitir, es cierto, que *sólo en raros casos podemos aprehender puros*, sin la injerencia de otros motivos, los efectos de la compulsión de repetición. Respecto del juego infantil, ya pusimos de relieve las otras interpretaciones que admite su génesis: *compulsión de repetición y satisfacción pulsional placentera directa parecen entrelazarse en íntima comunidad*²⁸. (Op. cit., p.22)

Sin intenciones de resolver un falso dilema entre estética o economía, elegimos subrayar que el movimiento desplegado del quehacer lúdico nos importa a la altura del presente estudio más que su contenido representativo. Representación a la que muchas veces no asistimos en la práctica, y a la que quizás podamos aspirar como horizonte, estética como recurso mediante. Tampoco queda resuelto si la búsqueda de la identidad resuelve la motivación lúdica o si hay un más allá que rige esta operación. Simultaneidad de placer en el displacer, que designa un nuevo modo de restricción al principio del placer; un más allá como resto que no deja decirse por el principio de placer.

Hay búsquedas que, intentando ser de lo mismo, resultan ser placenteras. Hay intentos de escenificar sucesos penosos una y otra vez –en sueños, en juegos-, que no responderían al principio de placer. Hay repeticiones que buscan la identidad, pero sin resultado placentero aparente. Hay entonces texturas en estas mezclas²⁹ (no aparecen

²⁸ Nos pertenece el subrayado.

²⁹ Hemos mencionado la complejidad que hace a la intromisión del problema conceptual de este “más allá” y con él, el ingreso de la pulsión de muerte, cambio de modelo pulsional por medio.

puros, tampoco se nos aparece una única manera de desmezclarse), texturas que hacen a los modos de entrelazar este problema en íntima comunidad. El placer por sí mismo entonces ya no nos alcanza para clasificar si se trata de un juego o no. Sí tenemos ahora un problema económico.

4. La repetición exige lo nuevo

Lacan lee y sigue a Kierkegaard (2009) en su noción de “repetición fallida”. El salir al encuentro de lo mismo, en su segundo viaje a Berlín, se encuentra con lo fallido. Esto pone a trabajar al filósofo en la categoría de repetición, afirmando:

La dialéctica de la repetición es fácil y sencilla. Porque lo que se repite, anteriormente ha sido, pues de lo contrario no podría repetirse. Ahora bien, cabalmente el hecho de que lo que se repita sea algo que fue, es lo que confiere a la repetición su carácter de novedad. Cuando los griegos afirmaban que todo conocimiento era una reminiscencia, querían decir con ello que toda la existencia, esto es, lo que ahora existe, ya había sido antes. En cambio, cuando se afirma que la vida es una repetición, se quiere significar con ello que la existencia, esto es, lo que ya ha existido, empieza a existir ahora de nuevo. (p.64)

Dejaremos asentado que para Kierkegaard la única posibilidad es la repetición espiritual. Fuera de esto, lo único que se repite –la experiencia en Berlín fue testigo de esto- es la imposibilidad de repetición.

Es en esta línea que en el *Seminario 11* la repetición para Lacan no es reproducción ni retorno de los signos, no es rememoración actuada. Con el apoyo en las nociones de *automaton* y *tyche* ubicará la diferencia entre el retorno, la rememoración y la repetición. Esta última, tomada de la investigación de Aristóteles sobre la causa, designará un más allá del retorno, más allá “del regreso, de la insistencia de los signos a que nos somete el principio del placer” (p.62), es eso que yace tras el *automaton*, aquello que no confundiremos con la reproducción o la modulación por la conducta de una especie de rememoración actuada. “La repetición exige lo nuevo; se vuelve hacia lo lúdico que hace de lo nuevo su dimensión” (p.69), manera de declararse así lector de Kierkegaard y de

El concepto de pulsión de muerte conviene ser ubicado en las coordenadas precisas que le dan su lugar como resta. La pulsión de muerte como un concepto negativo sin inscripción psíquica, como una “negatividad que afecta a todos los conceptos”. En palabras de Carlos Kuri (2010): “La intervención de la pulsión de muerte siempre irrumpe como resta, como sustracción: la pulsión de muerte opera cuando desexualiza” (p.74)

Freud para abandonar la repetición como retorno de la necesidad y para darnos esta idea que no podremos ya dejar de oír:

Todo lo que, en la repetición, se varía, se modula, no es más que alienación de su sentido. El adulto, incluso el niño más adelantado, exigen en sus actividades, en el juego, lo nuevo. Pero ese deslizamiento esconde el verdadero secreto de lo lúdico, a saber, la diversidad más radical que constituye la repetición en sí misma. Véanla en el niño, en su primer movimiento, en el momento en que se forma como ser humano, manifestándose como exigencia de que el cuento siempre sea el mismo, que su realización contada sea ritualizada, es decir, sea textualmente la misma. Esta exigencia de una consistencia definida de los detalles de su relato, significa que la realización del significante nunca podrá ser lo suficientemente cuidadosa en su memorización como para llegar a designar la primacía de la significancia como tal. Por tanto, desarrollarla variando sus significaciones, es apartarse de ella, en apariencia. Esta variancia hace olvidar la meta de la significancia³⁰ transformando su acto en juego, y proporcionándole descargas placenteras desde el punto de vista del principio del placer. (Lacan, J., 1984, p.69)

Trabajando *Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis* es como introduce Lacan la novedad que implica la repetición en nuestro campo. No parece estar hablando del fenómeno de la práctica que señalábamos desde el comienzo, el que nos instó a investigar. Repetición en psicoanálisis no es lo mismo que la reproducción; repetición no es cualquier modo del *otra vez*, entonces. Intentar -de manera tensa y ansiosa- buscar la identidad del movimiento una y otra vez, no es repetir, adelantamos.

Este verdadero secreto de lo lúdico, implica entonces necesariamente un deslizamiento metonímico, la emergencia del elemento diferencial producto de este movimiento, la diversidad más radical que constituye la repetición. Pero algo ocurre de otra manera en los obstinados intentos de invariancia propios de los movimientos monótonos: no se hace lugar la emergencia del elemento diferencial, no hay licencia para tal osadía, no se lo permiten.

³⁰ No estudiaremos en profundidad el complejo asunto de la significancia, sólo dejaremos asentada una referencia que lo trabaja a partir de una lectura sobre Roland Barthes. En la investigación de Sirvent Ramos, "En torno al texto. El texto como significancia", se ubica esta noción como aquello que nombra la ausencia de sistema en un texto, producción de escritura basada en el placer del significante, pero que no expresa significado. Refiere a un sentido que no se cierra nunca sobre un significado, donde el sujeto va de significante en significante a través del sentido sin poder clausurarlo: "Es el sentido en que se produce sensualmente, la significancia como lugar del goce" (p.155)

Luego de apostar a una lectura económica, y con el aporte de Lacan sobre el asunto freudiano, tenemos algunas preguntas nuevas. ¿Qué tipo de economía rige una actividad que no encuentra licencia para el placer ni permite la introducción de una variación, siendo ésta la marca de la repetición? Algo indica hacerlo, al tiempo que parecen traer calma, organizar, regular -o eso intenta. Al lugar del placer acuden la ansiedad, la solemnidad. Una economía que precisará de una particular disposición del analista a encontrar juntos matices, relanzamientos entre el congelamiento del movimiento y la repetición eficazmente efectuada.

5. El carácter creativo de la repetición

Lo propio de la repetición es la imposibilidad de repetir, esta imposibilidad causa repetición. Aquí tenemos una duplicación del término: porque “lo mismo” es imposible, es por eso mismo que se repite. (Ritvo, J., 2017, p.18).

Juan bautista Ritvo nos ofrece su marca en este asunto en *Una lectura de Más allá del principio del placer*. Le tomaremos prestado en principio el carácter creativo de la repetición. Para hablar de compulsión a la repetición, también podríamos decir compulsión a la invención, algo va a aparecer en su lugar, nos señala. Lo esencial es lo que no se vive, hay algo que se ha escapado a lo vivido, eso es la repetición.

A su vez, que algo se haya sustraído, permite la elaboración, o dicho de otro modo, para que haya repetición tiene que haber algo perdido. La definición del significante de Lacan ingresa: “un significante es lo que representa a un sujeto para otro significante” es lo que Ritvo lee en relación a la repetición y al objeto, indicando que si el punto de partida es el significante nunca se podrá terminar volviéndolo un objeto (Ibídem), porque si bien la repetición no se confunde con la cadena significante, hay algo allí que permite explicarla. “Lo que llamamos significante es lo que falta a su lugar (Op. cit., p. 21), y prosigue:

Entonces lo único que tenemos es la variación, que no es caprichosa, tiene un vector, una dirección. No hay ninguna garantía de que aquello que olvidé y recordé luego, sea lo mismo. Pero hay una insistencia de “un mismo”, que nunca aparece y es eso lo que le da el vector de dirección de la cadena.

Porque lo que se repite no es lo que aparece sino lo que se sustrae (y no lo que insiste a nivel significante). Lo que llamamos significante es lo que falta a su lugar, no lo que digo, sino lo que entredigo al decir. (Op. cit., p.21)

Se despeja así la diversidad más radical que implica la repetición, y su condición para la repetición: algo se habrá perdido. La repetición llama a la creación o la implica como condición. Ante la ausencia comienza la maquinaria de la invención, causa de ficciones y de sustitutos. Toparse con el límite que ocupa esa ausencia tiene valor de creación, en el mejor de los casos.

Ahora bien, cuando hay detención del movimiento creativo, diremos, un tratamiento para sus cantidades se ve teñido por la obstinación de lo mismo, una insistencia en el copiado que interrumpe todo atisbo de elemento nuevo creado. Algo se cuida en eso, a algo le temen. Un trabajo de armado en transferencia –con el tiempo que implica el armado de un ambiente confiable- propondrá la creación: una chispa fugaz – nombre de una de las texturas, deslizamiento de la idea de matices, puede aportarla el analista, puede encontrarlos a ambos sorpresivamente.

La repetición exige lo nuevo, y trabajamos sobre un fenómeno que advierte este movimiento -en matices- detenido. En el fenómeno estudiado la creación podrá aparecer fugazmente con otro, en la contemporaneidad de un trabajo en transferencia, al modo de chispas en transferencia. Parece estarse trabajando a tiempo completo en una conservación con poco componente placentero. Si lo que vemos practicar infinitas veces intentando que no emerja una variación no condice con la noción de repetición hasta aquí trabajada, si necesitamos del elemento sustraído para darle curso a nuestra idea de repetición, quizás no estemos encontrando el elemento que será trabajado como ausente. Se nos aparece como algo distinto que un trabajo en pos de consumir una ausencia. No hay trabajo sobre la pérdida constituyendo lo perdido, dicho al revés: hay insistencia por no perderlo. Quizás allí se derrumbe entero, se vaya por el sumidero³¹.

6. Un vaivén rítmico

Algo se pone a trabajar de manera rítmica: ir y venir -dame, tomá- *una y otra vez*. Quizás sea conveniente hablar de la pérdida puesta a trabajar, que en el mismo movimiento de trabajo se constituye como tal. La presente propuesta es que pensemos el

³¹ Decimos se derrumbe entero y allí no podemos desconocer que asoma con esto el problema del narcisismo, de la constitución gravemente fallida del narcisismo, que dejaremos señalado para ser abordado en otro estudio. Que tengamos la sensación de que el yo se consume entero en lugar de hacerle lugar a una pérdida, resuena en un punto al problema del narcisismo y la identificación que se ha planteado junto a la figura de la melancolía, “¿de qué tipo es la pérdida en el objeto que hace que en lugar de una pérdida en el objeto se plantee una pérdida en su yo?” (Kuri, C., 2010, p.70).

jugar (*playing*) en transferencia como la posibilidad de un movimiento de elaboración de aquello que será –se ha- perdido. Ausencia que desencadenará la posibilidad de sustitutos, problema que nos espera en el próximo capítulo.

Cadencia, rima, armonía, compás, musicalidad. Entendemos que hay algo en el ritmo que le da a la repetición un sonido particular. Hay en Freud algunas alusiones al ritmo que encontramos oportunas para el tratamiento de nuestro asunto. En *Tres ensayos de teoría sexual* la noción aparece ligada a la sexualidad, allí donde ubica el chupeteo como “contacto de succión con la boca *repetido rítmicamente*³², que no tiene por fin la nutrición.” (Freud, S., 2008, p.163), y como una de las condiciones del estímulo para producir placer: “No hay ninguna duda de que los estímulos productores de placer están ligados a particulares condiciones; pero no las conocemos. Entre ellas, el carácter rítmico no puede menos que desempeñar un papel: se impone la analogía con las cosquillas.” (Op. cit., p.166).

Lo repetido rítmicamente aparece apuntalado primero y más tarde desligado de lo nutricio y por ende, de la función vital. Desabrochado de una utilidad, y por ende diremos, juego. Ese *apuntalamiento* se desabrochará más tarde, y el ritmo resultará entonces un heredero de aquel trabajo de supervivencia que ahora queda sólo abocado al placer. Chupeteo como acción llevada adelante una y otra vez con un objeto que puede ser el que cumplió la función vital, o un sustituto. Agrega el autor:

Además, tenemos que incluir en esta serie la producción de una excitación sexual mediante sacudimientos mecánicos del cuerpo, de carácter rítmico. Debemos distinguir en ellos tres clases de influencia de estímulo: las que actúan sobre la piel y las que lo hacen sobre las partes profundas (músculos, aparato articular). La existencia de las sensaciones placenteras así generadas, producidas por ciertos sacudimientos mecánicos del cuerpo, es documentada por el gran gusto que sienten los niños en los juegos de movimiento pasivo, como ser hamacados y arrojados por el aire, cuya repetición piden incesantemente. (Op. cit., p.183)

Hasta aquí lo rítmico - bajo el imperio del principio del placer- pide otra vez, una más. Porque como bien leemos con Massotta (2012) el ritmo al que aludimos es el de la pulsión que es sexual y parcial, heredado de la necesidad que es total: “con la boca se pueden hacer montones de cosas, aparte de comer. Y esos montones de cosas ya describen

³² El subrayado es nuestro.

una serie de objetos intercambiables.”³³ Pero el trasfondo de ruina, elemento mortífero, no tardará en llegar, ubicándole así un límite al imperio sostenido hasta 1920. Interior problemático del objeto que se hace aparecer y desaparecer, y en palabras de Didi-Huberman, “vocación esencial de ritmo *anadiomeno*, de repetición fluyente y refluyente” que ubica un intervalo.

Un paso más, y una cosa será darse un tratamiento en el juego inventando rítmicamente un lugar para la ausencia, trabajar en términos freudianos de elaboración y tratamiento de las cantidades; y otra cosa será verse tratado por el imperativo de la invariabilidad, trabajar de manera forzada sin descanso sobre una pérdida³⁴ que no parece hacerse un lugar: algo le indica no poder (parar de) hacerlo. Texturas de mezclas y desmezclas parecen enturbiar algunos procesos, insistentes intentos de armar un ritmo que acompase esa exigencia pulsional. Cuando éste empuje a lo inanimado asedia, ¿quién anima a quién?

Texturas será un modo de decir los modos de conciliación entre la satisfacción buscada en el reencuentro de lo idéntico con aquello que le hace límite al principio de placer, también podríamos decir, entre lo compulsivo de la repetición y aquello placentero. Hay un resto en la repetición que no entra en la elaboración, aún menos, en la elaboración figurativa. Distintas mezclas y desmezclas armarán este íntimo lazo entre la satisfacción placentera y ese resto, más allá.

¿Qué operación los compete en estas reproducciones meticulosas? Retomando el elemento sagrado con el que nos hemos ido encontrando podremos pensar que lo que hacen se asemeja más a un ritual sagrado que no logra profanar –aún- sus objetos. Para trabajar estas texturas daremos paso al capítulo siguiente donde despejaremos ciertos intentos –jugando- por incluir el objeto en el circuito pulsional.

³³ Objetos intercambiables que pueden volverse fijos e insustituibles, tal como estudiaremos en el próximo capítulo.

³⁴ El trabajo sobre la pérdida y lo perdido nos espera en el próximo capítulo.

Capítulo III

Usos del Objeto

1. Con eso no se juega

Las preguntas que atraviesan este capítulo se encuentran impulsadas por algunos modos de usar los objetos que se alejan de la posibilidad de jugar, más aún de jugar con otro –en transferencia. ¿Cómo usan sus objetos más preciados? ¿Por qué los esquivan? ¿De qué operaciones dan cuenta estos particulares modos de vincularse a las cosas cuando se pretende jugar? Usos bizarros, extraños, desnaturalizan la posibilidad de jugar con ellos.

Una gama de maneras de vincularse y no vincularse que va desde la repulsión absoluta a tocar cualquier tipo de objeto del consultorio, pasando por llevar apretado en la mano un grisín o el folleto de una pizzería como condición de salida de su casa, el apego ansioso e irremplazable por dos muñecos viejos de la cajita feliz de Mc Donalds, hasta una soguita imposible de soltar. Así, resulta que a veces no encontramos que un objeto pueda usarse, siquiera tocarse, menos aún estar a disposición para el jugar, tomar para sí el estatuto de un juguete. Qué estatuto tienen estos objetos caracterizados por su fijeza e imposibilidad de compartir, intercambiar, abandonar, agarrar o usar. Algunos intocables, otros aferrados. ¿Qué uso se les está dando? ¿Qué funciones cumplen? Como sea, no los están usando para jugar, y “en nuestra labor es necesario que nos preocupemos por desarrollar y establecer la aptitud para usar objetos, y por reconocer la falta de ella, cuando es un hecho concreto” (Winnicott, D., 1971, p.146).

La operatoria implicada en la paradigmática escena propuesta por Freud se sostiene por la oposición fonemática y significativa del *fort* con el *da* como acto de simbolización primordial, “pero a toda palabra potente le hace falta un objeto adecuado, es decir eficaz, aunque él mismo sea excesivamente simple y aun determinado, aunque sea minúsculo, trivial e insignificante” (Didi-Huberman, 2017, p.51). ¿Qué estatuto tiene este objeto adecuado implicado en la estructura de lo lúdico? O bien, ¿el objeto se constituirá como tal en el trabajo de un juego?

Será preciso darle lugar a un recorrido sobre las posibles funciones que podrían estar ocupando estos objetos con los que se relacionan de modo particular, caracterizados por su extrema insignificancia o excesiva fijeza e imposibilidad de compartir,

intercambiar, abandonar. Insustituibles en el momento de la sesión, pero a la vez podrían ser cualquier cosa, no tienen el tono especial, apego amoroso del objeto transicional. Nos serviremos de un repaso por los estatutos con los que se ha tratado conceptualmente a algunos objetos en psicoanálisis, entendiendo que estos estarán referidos al lugar en el que se localizan, al uso que de ellos se hace.

A partir de esta indagación que nos llega como problema de la práctica, quizás nos permita pensar respecto a aquellas operaciones que se necesitan para constituir un objeto en tanto juguete y su uso en un jugar. Adelantando algo de nuestra hipótesis diremos que estos objetos pertenecientes a la serie de los objetos comunes³⁵ necesitan de una operación fundamental: la pérdida puesta a trabajar como tal. De este modo, la posibilidad de una pérdida será la operación que pondrá a rodar una serie de sustitutos en un movimiento de transformaciones consecutivas³⁶, la cual puede verse -en matices y en distintos momentos del proceso- detenida y fijada. Bajo estas coordenadas hemos podido leer también la escena del nieto de Freud en la que se ubicaba al carretel incluido en una experiencia simbólica de dominio ante la *desposesión del objeto*. Diremos entonces que estos objetos entramados en un juego están viniendo -trabajo de dominio mediante- al lugar de una ausencia que en el mismo movimiento se constituye en tanto tal.

2. El trabajo de la pérdida

Partiremos de lo que quizás sea el punto de llegada. Si bien pareciera que estamos trabajando respecto al uso de un objeto positivo, entendemos que no es sin la negativización del objeto que pueden realizarse estas operaciones por las que nos interrogamos, la posibilidad de armar un objeto en tanto juguete. Desde el descubrimiento freudiano, el objeto es el objeto perdido.

Precisando un poco más, el objeto en psicoanálisis es aquel que, en sus re-hallazgos, se encontrará en tanto perdido. Se necesita de la operación de la pérdida para que haya juguete, ¿cómo se trabaja esa pérdida? El siguiente párrafo de *Tres ensayos* nos ofrece una base para nuestra pregunta:

³⁵ La referencia al objeto común la encontramos trabajada en el *Seminario 10* por Lacan, y será explicitada unas páginas más adelante.

³⁶ Así lo ubicábamos ya en el capítulo “Qué quiere decir jugar”, cuando dejábamos señalada la indicación de Lacan en su *Seminario 4* respecto al modo en que conviene leer una producción de juego: en sus progresos y transformaciones. Deslizamientos.

Cuando la primerísima satisfacción sexual estaba todavía conectada con la nutrición, la pulsión sexual tenía un objeto fuera del cuerpo propio: el pecho materno. Lo perdió sólo más tarde, quizá justo en la época en que el niño pudo formarse la representación global de la persona a quien pertenecía el órgano que le dispensaba satisfacción. Después, la pulsión pasa a ser regularmente autoerótica, y sólo luego de haber superado el periodo de latencia se restablece la relación originaria. No sin buen fundamento el hecho de mamar el niño del pecho de su madre se vuelve paradigmático para todo vínculo de amor. *El hallazgo de objeto es propiamente un reencuentro*³⁷. (Freud, S., 2008, p.202-203)

No podremos partir entonces de la existencia de un objeto exterior para el niño, pero debemos detenernos en las distintas dimensiones simultáneas presentados en este recorte. Para darle curso a nuestra pregunta respecto a qué tipo de objeto configura un juguete, seguimos el modo de trabajar escogido por Patricia Fochi en el capítulo “Otras presencias” de su libro *El duelo, la infición del mundo*. Allí, a partir de la pregunta entorno a la nieta del Señor Linh³⁸ -más precisamente, qué es lo que está haciendo el Señor Linh con esa muñeca- recorre distintas dimensiones del objeto para poder precisar su pregunta. La autora hace en principio una distinción entre estas dimensiones que encontramos en el material freudiano presentado:

El objeto alucinado de la primerísima satisfacción sexual, el objeto parcial de la pulsión, el pecho, que en principio estaría ubicado ‘afuera’, y que el conjeturado niño del relato freudiano perderá sólo más tarde. La pérdida del objeto parcial se produce a partir del encuentro con la representación global de la persona. Lo global caracterizará el objeto de amor mientras la parcialidad caracterizará al objeto de la pulsión. (Fochi, P., 2021, p.27).

Ubica así que a partir de la pérdida del objeto del deseo, el objeto de la pulsión y el objeto de amor se establecen ya como “sustitutos producidos por la falta de identidad que inaugura el deseo y la vida” (Ibídem)³⁹. Tomamos nota de lo que para nuestro estudio

³⁷ El subrayado nos pertenece.

³⁸ Nos referimos a la novela escogida por la autora del mencionado libro, “La nieta del señor Linh”. El señor Linh es un anciano que ha perdido a su familia en la guerra, y huye a un país extranjero con su nieta bebé en brazos. Le propicia todo tipo de cuidados dedicados, la cambia, le da de comer. No habla con más nadie. Sobre el final de la novela, el protagonista sufre un accidente de tránsito y allí estaba presente su amigo, el señor Bark, quien ve junto al abuelo a “la preciosa muñeca de la que su amigo jamás se separaba y a la que le dedicaba todo su tiempo y todas sus atenciones, como si se tratara de una niña de carne y hueso” (Claudel, P., 2015, p. 113). De este modo, el impacto ingresa en el descubrimiento del lugar que había sostenido esa muñeca durante toda la novela.

³⁹ Una vez más, los hallazgos de este camino nos conducen al problema del narcisismo, que no abordaremos en este estudio. Según la autora del libro que estamos leyendo, “es el encuentro con

será una posibilidad y, adelantamos, una condición necesaria para que un objeto pueda ser usado en calidad de juego: la sustitución.

El objeto deberá ser construido como perdido, creado en la particular temporalidad del psicoanálisis, *nachträglich*. Estamos leyendo que el hallazgo del objeto se consume con efecto retardado, constituyéndose como reencuentro, “el hallazgo de objeto es propiamente un reencuentro” (Ibídem), *habrá sido perdido* entonces: sabremos de su pérdida a partir de sus re-hallazgos. Para hablar de esta pérdida, podremos pensar en términos de mítica existencia: si existiese⁴⁰, diremos entonces ficcionando aquel momento de positiva existencia, se pone a trabajar⁴¹. Aquello sobre lo que intentaremos atender son algunos modos que intentan trabajar sobre esta pérdida, o la pérdida puesta a trabajar, que en el mismo movimiento de trabajo se constituye como tal. Esta vía nos permite pensar un estar jugando -manipulando objetos- como un espacio de elaboración de lo que se ha –será- perdido⁴². A algunos puede llevarle más tiempo que a otros, y entonces podremos pensar en acompañar⁴³ la posibilidad de algunos armados en la

la persona global lo que introduce una posibilidad de alteridad, es decir, la ocasión de discernir una distancia entre otra persona y uno mismo, distinción indispensable que posibilitará que haya autoerotismo, es decir, la interiorización del objeto, la ‘introyección’ del objeto. Será necesaria la mediación narcisista en la conformación del objeto de la pulsión para que un objeto se interiorice en un sí mismo.” (Fochi, P., 2021, p.27)

⁴⁰ Hemos leído el escrito de Carlos Kuri (1994) *Del goce. Sobre las consecuencias de no leer el verbo*. Aquí se señala lo que el uso del pretérito imperfecto introduce, lo que consigue este uso verbal. Mítica existencia, inicio improbable de algo imposible, que a partir de un segundo movimiento ajusta la operación. El objeto *a* simbolizando aquello que en la esfera del significante siempre se presenta como perdido, aquello que se pierde para la significantización.

⁴¹ Como ya lo hemos aclarado, seguiremos la idea de trabajo a partir de la idea freudiana que se consume en el término alemán *Arbeit*, tal como lo conocemos a partir del trabajo del sueño.

⁴² Propongo sostener el problema temporal que implica la elaboración psíquica: “se ha perdido”: lejos de ser un dato natural, será el resultado de un trabajo. No olvidaremos que en la elaboración se está jugando a la vez su propia constitución.

⁴³ Volveremos a señalar, tal como lo hemos trabajado en el primer capítulo, este asunto que excede a nuestro recorte del problema pero que se lo tropieza a cada paso. *Acompañar* toma la densidad del problema del lugar del otro en la constitución del objeto. Si estar jugando dice de un trabajo, será importante tener en cuenta las distintas dimensiones en las que ese otro se está jugando cada vez: como semejante, como Otro. Conocida es la elaboración de Lacan sobre la envidia trabajada en el ejemplo de San Agustín, de aquel niño que mira con mirada amarga –envenenada- a su hermanito tomar la leche del seno de su madre: “Todos saben que la envidia suele provocarla comúnmente la posesión de bienes que no tendrían ninguna utilidad para quien los envidia, y cuya verdadera naturaleza ni siquiera sospecha. Esa es la verdadera envidia. Hace que el sujeto se ponga pálido, ¿ante qué? –ante la imagen de una completitud que se cierra, y que se cierra porque el *a* minúscula, el objeto *a* separado, al cual está suspendido, puede ser para otro la posesión con la que se satisface, la *Befriedigung*.” (Lacan, 1984, p. 122)

En la clase del 11/02/1959 hablará de la constitución del objeto de este modo: “el otro, el pequeño otro, el semejante, está poseyendo el seno materno. Agregó que, por eso mismo, el sujeto toma conciencia del objeto deseado en calidad de tal. (...) En la medida en que el sujeto es frustrado

contemporaneidad de un trabajo con el analista. El jugar –en transferencia- podría ubicarse como un lugar de elaboración de aquello que se habrá perdido.

3. Estatutos del objeto

¿Qué funciones adquieren estos usos tan particulares de los objetos que hemos descrito? En relación a esta operación fundamental recientemente abordada, ¿cómo se posicionan y qué trabajo están haciendo respecto a eso? Los caracteriza la fijeza, la detención del movimiento sustitutivo, en algunas ocasiones el desinterés y la ausencia de todo valor afectivo. Para acompañar esta pregunta recorreremos entonces algunos estatutos con los que el cuerpo teórico del psicoanálisis ha nombrado los objetos, en tanto conceptos que refieren quizás al lugar en el que se localizan, la función que cumplen, el uso que de ellos se hace.

Entonces nos preguntamos respecto a estos objetos con los que entablan relaciones a primera vista tan extrañas, ¿se anexan al cuerpo propio para completarlo? ¿Son una parte del cuerpo que no se puede perder? ¿O se trata de esos objetos que arman un espacio para la transición? Intentaremos que esta diferenciación de conceptos no culmine en una simple oposición.

Anda por todos lados con un pedazo de juguete roto, no sólo que no lo entrega, sino que no puede usar la mano para nada más. Entra desesperada buscando los mismos tres muñecos rotos y viejos cada vez, y si no aparecen inmediatamente la angustia se hace sentir en un cuerpo agitado, compungido, aterrado. ¿Podríamos ubicar estas detenciones en términos de fetiche infantil, tal como algunos autores lo han insinuado?:

La relación posible entre el juguete y el fetiche es de proximidad. Pero ambos objetos pueden ser bien diferenciados. El juguete es un elemento que participa activamente de una aventura de exploración permanente relacionado al sentido de la existencia. El niño le atribuye una exquisita y amplia variabilidad según las instancias de la elaboración por las que transita. Si la angustia excesiva detiene su función en el juego, habrá la posibilidad de detención, como en el caso del fetiche. (Levín, 2012, p.351)

En la función fetiche el objeto sexual normal es sustituido por otro que guarda relación con él, pero es *completamente inapropiado* para servir a la meta sexual normal.

imaginariamente, nace su primera aprehensión del objeto como aquello de lo cual es privado.” (Lacan, 2014, p. 244)

“No sin acierto se ha comparado este sustituto con el fetiche en que el salvaje ve encarnado a su dios” (Freud, S., 2008, p.139). Sobreestimado y encarnado en una parte del cuerpo u objeto inanimado, podría ayudarnos a pensar en estos muñecos siempre los mismos que se necesitan mantener a la vista para soportar lo insoportable. Ante su desaparición aparece la desesperación. El fetiche exige de saber lo que falta, licencia respecto al trabajo sobre la ausencia. Sin posibilidad de intercambiarse por otro no deja de servir a los fines utilitarios que tenía previstos. No ocurre así con los objetos sagrados, que en pos de su sacralidad han perdido su posibilidad de usarse —a no ser que se los profane.

Si sirven para acudir al auxilio en situaciones que atemorizan, ¿será que funcionan como talismanes —objetos sagrados- contra los demonios? Mientras recita un ensalmo enroscándose la sogueta en el dedo no la usa para jugar, se acerca más a una función apotropaica que a un juguete. Algunos niños parecen llevar consigo talismanes o amuletos que apoyan una ceremonia en pos de mantener alejados algunos demonios. En el estudio *Tótem y Tabú* Freud define al animismo como “la doctrina de las representaciones sobre las almas, y en su sentido lato, la de los seres espirituales en general” (2007a, p. 79). A partir de allí algunas prácticas primitivas le indican que matar al enemigo sin duda que era un triunfo, pero también se lo lamenta ofreciéndole sacrificios, se ejecuta una danza acompañada por una canción que se disculpa con el caído rogándole perdón. El trato dispensado al enemigo incluye necesariamente el apaciguamiento luego del ataque, al tiempo que leemos que “padecen miedo a su alma devenida demonio” (Op. cit., p.64). Así, una moción hostil se figura en un demonio que ahora está afuera. Un huésped del más allá no está siendo bien recibido, o quizás sean precisos ciertos ensalmos para bienvenirlo. Ya nos había advertido Winnicott acerca de que el jugar puede resultar aterrador, y por eso es tan importante que haya alguien confiable cerca.

¿Qué los distingue del objeto transicional? Estos fenómenos transicionales aluden a esa experiencia gradual y compleja que presentó Winnicott como la que conduce hacia la adquisición de *un objeto no-yo* en un movimiento de desprendimiento y delimitación respecto al momento inicial de fusión e indiferenciación al cuerpo y la función materna. El objeto transicional funciona como una parte casi inseparable del cuerpo del niño pero es una posesión *no-yo*: al separarse de la madre se desprende de entre ellos el objeto y allí se localiza. Quizás en este punto se establecen la gama de diferencias respecto a ese objeto

apretado en la mano que, al tener que dejarlo, soltarlo, se asemeja más a una mutilación que a un desprendimiento.

Pero para Winnicott hay algo previo –y condición- al problema del objeto: el sostén. No hay relación de objeto desde el inicio: sin la operación de sostén no se instaura la relación de objeto. La madre sostiene con todo el cuerpo, y el bebé hace uso del cuerpo de la madre. Es la madre, o quien ocupe su función, quien podrá crear con su cuerpo el espacio transicional de donde el niño recortará luego un objeto; en otras palabras, crea las condiciones para que el objeto transicional pueda darse. A los objetos transicionales los encontramos en diversos procesos de transición, y uno de ellos se vincula con las relaciones de objeto. De a poco comienza a usar objetos que no son parte de él ni de la madre:

Otra clase de transición tiene que ver con el pasaje de objeto que es subjetivo para el bebé a otro que es objetivamente percibido o externo. Al principio, cualquier objeto que entabla relación con el bebé es creado por éste –o al menos ésa es la teoría a la que yo adhiero-. Es como una alucinación. Se da cierto engaño y un objeto que está a mano se superpone con una alucinación. (p.72).

¿Se tratará entonces de objetos que no han podido transicionar desde la fusión inicial? ¿Serán objetos que se ubican como formando parte del cuerpo propio? ¿Podremos hablar de cuerpo propio si no aconteció el mencionado pasaje desde la fusión hacia la constitución de un objeto *no-yo*? La psicoanalista Frances Tustin, a partir de su experiencia en el tratamiento de estados autistas y psicóticos, ubica un modo de usar los objetos con un fin particular. Para Tustin, los *objetos autistas* son partes del propio cuerpo o partes del mundo exterior que son experimentadas por el niño como si fuesen el propio cuerpo. Su uso ayudaría a soportar las aterradoras experiencias del “no-yo” (1987, p. 62). La autora hace una diferencia entre estos objetos y la función del objeto transicional winnicottiano, entendiendo que en éste último el niño tendría la posibilidad de distinguirlo como algo separado de su propio cuerpo. En cambio, la función del objeto autista “reside en obviar por completo toda conciencia del ‘no-yo’, porque se lo considera amenazador en medida insoportable. Su función reside en cerrar la brecha abierta.” (Op. cit., p. 64).

Jaime Fernández Miranda (2019b) trabaja la función de este tipo de objetos en relación a lo insoportable de la alteridad:

Llamo entonces *cosificación* a la operatoria autística que se aboca a la expulsión de la ajenidad terrorífica –el otro y el cuerpo- a través de la instauración de regularidades mecánicas y del aferramiento a objetos inanimados que inscriben un borde sensible, una mínima superficie corporal que le permite al niño recortarse de eso otro demasiado vivo.

Ahora bien: la cosificación no solo protege al niño de una presencia perturbadora, sino que *obstruye toda experiencia de ausencia, de pérdida*⁴⁴ y de soledad. (...) La contingencia radical del objeto autista pone al niño a resguardo de cualquier registro de pérdida ligado al objeto. (p.119).

¿Nos contentaremos con cerrar el asunto por la vía de un objeto llamado autista? Hay una operación que subyace al objeto transicional: se trata de poder establecer un espacio amable y confiable sobre el cual transicionar desde el cuerpo materno hacia la posibilidad de soportar la ajenidad de algo *no-yo*. Su función quizás pueda pensarse como iniciar la maquinaria en la cual un objeto hará las veces de otra cosa, “si el crecimiento prosigue su marcha el objeto transicional resulta ser el primer símbolo” (p.73), aunque su diferencia con otras dimensiones del objeto no resulte aún transparente. Mannoni establece algunas comparaciones:

La conquista de independencia en los niños pequeños, en la que Winnicott pone el acento, no podía no encontrarse en la obra de Freud. Pero de otro modo; para él también la ausencia de la madre crea en el niño una situación penosa mientras la independencia no sea adquirida, pero para dominar esta situación el niño recurre a la repetición. Lo que correspondería al objeto transicional, sin serlo, sería un objeto cualquiera y *fortuito*, como la bobina del juego *Fort und da* en Más allá del principio del placer, mientras que el objeto transicional mismo es elegido, o incluso dirá Winnicott, “creado”, en todo caso irremplazable. Su finalidad es conservadora, el niño no se separa de él. El niño observado por Freud arroja la bobina y la recoge para volverla a arrojar; su dominio está asegurado menos por la posesión que por lo simbólico: el lenguaje. El objeto de Winnicott es un sustituto de transición, es necesario que transcurra el tiempo para que sea abandonado, y en silencio. Es una forma presimbólica. Se lo ha comparado con el fetiche (Lacan), y no sin alguna razón. No se lo podría hacer con la bobina. El fetiche exime de decir lo que falta en la madre, el objeto winnicotiano obstruye lo que falta en el niño, colma “materialmente”, si se puede decir así, la falta que deja la ausencia. El juego del dominio simbólico pertenece a otro nivel, a otro

⁴⁴ El subrayado es nuestro.

estrato. Está vuelto hacia un progreso, el otro es conservador o regresivo. Un sustituto es algo distinto a un representante, con mayor razón que un significante. Sería, más bien, un “ídolo”. (Mannoni, O., 1982, p.114-115)

A partir de la operación de retorno a Freud llevada adelante por Lacan, no podremos presentar los recorridos estatutos como una lista de objetos, ya que contamos con aquella cabal operación con la que Lacan distingue el objeto común, del objeto *a*:

Está de entrada el plano de la primera identificación con la imagen especular, desconocimiento original del sujeto en su totalidad. Luego está la referencia transitivista que se establece en su relación con el otro imaginario, su semejante. De ahí la introducción de la mediación de un objeto común, objeto de competición, cuyo estatuto corresponde a la noción de pertenencia – es tuyo o es mío. (Lacan, 2011, p. 103)

Se trata de objetos contables, de intercambio, pero hay otros: el falo y sus equivalentes, “anteriores a la constitución del estatuto del objeto común” (Ibídem), el conjunto corresponde a las cinco formas de la pérdida. De esta manera, el objeto en sus formas del objeto *a* no tendrá lugar a no ser que simbolizado, es decir, si no pasa de tener estatuto de objeto real al estatuto de objeto nada. Porque “el objeto *a* no viene a sumarse a este efecto que ya podemos llamar de aglomeración de objetos, sino que introduce un principio de orden y discriminación en este campo” (Jinkis, J., 1984, p. 13). A partir de aquí, podremos afirmar que la relación de objeto no implica una relación a ningún objeto real, sino que es una relación a la falta de objeto.

El estatuto que toma un objeto con el que se puede jugar no se define en una linealidad. La complejidad se nos aparece así en las dimensiones que adquiere en lo teórico y los cruces paralelos que pueden ir tomando estos estatutos de los objetos cada vez⁴⁵.

El juego lleva adelante un trabajo de dominio simbólico en progreso y sucesivas transformaciones. En estos otros modos de tratar los objetos con los que no se juega, no parece haber licencia para la pérdida que ponga a rodar la maquinaria de sustituciones,

⁴⁵ De allí quizás se nos ocurra pensar la necesidad de Lacan de recurrir en su transmisión a esquemas en primera instancia, luego a los grafos. El grafo del deseo intenta escribir lo imposible de escribir, la simultaneidad de las dimensiones. Más tarde la topología acude en auxilio, ya que lo lineal y unidimensional no le alcanzó para transmitir los pliegues de esta zona oscura que atraviesa el problema de los objetos.

aquellas que vendrán al lugar de lo que nunca fue. “El juego inventaba un lugar para la ausencia, precisamente para permitir que la ausencia tuviera lugar” (Didi-Huberman, G., 2017, p.70). Una gama de fallas en la sustitución denuncian que una operación fundamental se ha visto renegada, demorada, impedida, perturbada.

4. La constitución del juguete

Cómo conceptualizar ese objeto sobre el que se apoyará el trabajo de un juego ¿Qué tipo de objeto configura un juguete? ¿De qué operaciones precisa un objeto para constituirse en algo con lo que poder jugar? Dejando de lado aquellos juguetes que ofrece la industria del entretenimiento, nos centraremos en aquellos elementos de la cotidianidad que a través de un gesto del jugante han sido mágicamente elevados a la categoría de grandes valores de la juguetería.

Ubicamos una operación fundamental: la pérdida míticamente inaugural, reencontrada a posteriori como perdida en la consecución de un trabajo. Winnicott tiene un modo de decir esta operación. Tiene una propuesta ubicada en términos de secuencia no cronológica respecto a la constitución de los objetos y su uso. La dimensión de lo transicional atraviesa este camino que encuentra una *zona intermedia entre el pulgar y el osito*. Para decir respecto a la condición de uso de un objeto, Winnicott (1971) introducirá la destrucción. En la relación de objeto (momento mítico anterior), el objeto se ha vuelto *significativo* mediante los mecanismos de proyección e identificación. Ahora bien, si se lo desea usar, “es forzoso que el objeto sea real en el sentido de formar parte de la realidad compartida, y no un manajo de proyecciones” (p.148). Así, la relación de objeto pasa, destrucción mediante, hacia la capacidad de usar el objeto:

La destrucción del objeto es la que lo coloca fuera de la zona de control omnipotente del sujeto. En estas formas, aquél desarrolla su propia autonomía y vida, y (si sobrevive) ofrece su contribución a éste en consonancia con sus propias propiedades. (p.150)

Es así que hacer uso de un objeto requiere soportar los *nuevos rasgos que incluyen la naturaleza y la conducta del objeto*, en otras palabras, “es forzoso que el objeto sea real en el sentido de formar parte de la realidad compartida, y no un manajo de proyecciones” (Winnicott, 1971, p.148).

Apuntamos entonces que Winnicott traduce esta operatoria fundamental en términos de poder encontrarse con las características propias del objeto, poder soportar

esta alteridad que le brinda la realidad. Esa operación fundamental se lleva adelante vía destrucción del objeto, el cual sobrevivirá a tal destrucción para poder usarse. Habrá llegado a ser usable a partir de un largo trayecto que empezó en el pulgar y culmina en el osito. Para usar un objeto es preciso que “el sujeto haya desarrollado una *capacidad* que le permita usarlos. Esto forma parte del pasaje al principio de realidad” (Winnicott, D., 2015c, p.266). De este modo, jugar implica la convivencia entre los procesos intrapsíquicos con cierto dominio de lo real. Pasaje que incluye pérdidas en el camino.

Melanie Klein dice de esta operación fundamental en los términos de un movimiento de formación de símbolos. Es la ansiedad la que contribuye a que el niño constantemente se vea impulsado a hacer nuevas ecuaciones que constituirán la base del interés en los nuevos objetos, y entonces, la base del simbolismo. Ahora bien, en su paciente Dick este movimiento se encontraba detenido: “El niño era indiferente a la mayor parte de los objetos y juguetes que veía a su alrededor, y tampoco entendía su finalidad o sentido” (1930, p. 6). El simbolismo en él no se había desarrollado, no existía relación afectiva ni simbólica con los objetos, “ninguno de sus actos casuales relacionados con ellos estaba coloreado por la fantasía, siendo por lo tanto imposible considerar dichos actos como representaciones simbólicas” (Op. cit., p.7). Luego de la intervención de la analista que nombra al “tren Dick” y lo dota de la intención de “entrar en mamá”, lo que sucede es que todo progreso comenzó a estar seguido por la liberación de nuevas cantidades de angustia que lo llevaban a apartarse de esas cosas con las que había establecido ya relaciones afectivas. “Al apartarse de ellos, se dirigía hacia nuevos objetos, y éstos también llegaban a convertirse en el objetivo de sus impulsos epistemofílicos y agresivos” (Op. cit., p. 9). Interés y destrucción ausentes, aparecen en la contemporaneidad de un trabajo en transferencia.

Donde “la ansiedad es siempre definida como surgente, *arising*” (p.113), correlativa de la identificación esbozo del simbolismo, Dick presenta el riesgo de la tranquilidad. La apatía, indiferencia y ausencia del niño tiene su fundamento en lo indiferenciada que está para este niño la realidad, en la dificultad que aparece su mundo en relación a la equivalencia y diferencia de los objetos: él está frente a la realidad, las cosas no son ni nombradas ni nombrables. Lacan acompaña el escrito de Klein a partir de sus registros imaginario y simbólico. El enchufe de lo simbólico en lo imaginario explica las consecuencias de la intervención a partir de lo que normalmente sucedería y que en este niño se encontraba detenido:

Normalmente, el sujeto da a los objetos de su identificación primitiva una serie de equivalentes imaginarios que aumentan los engranajes de su mundo: esboza identificaciones con otros objetos, etc... Cada vez la ansiedad detiene la identificación definitiva, la fijación de la realidad. Pero estas idas y venidas proporcionarán su marco a ese real infinitamente más complejo que es el real humano.

(...) Ahora bien, para Dick, la realidad está bien fijada, pero porque no puede realizar esas idas y venidas. Está inmediatamente en una realidad que no conoce desarrollo alguno. (Lacan, J., 2010, p. 114)

Allí estará Melanie Klein enchufándole el primer fresco de una palabra significativa:

Luego de una intervención de la analista (enchufe de lo simbólico, injerto de las primeras simbolizaciones de la situación edípica) aparecen algunos efectos: el niño se precipita en una *serie de equivalencias*, en un sistema donde *los objetos se sustituyen unos a otros*⁴⁶ (2010, p. 137).

A la altura del *Seminario I*, Lacan dice respecto a las posibilidades de juego en términos de este despliegue en abanico de las sustituciones, atravesada por la valorización de los objetos:

Normalmente las posibilidades de juego, de transposición imaginaria son las que permiten que se realice *la valorización progresiva de los objetos en el plano comúnmente denominado afectivo*, mediante una multiplicación de los engranajes, un *despliegue en abanico de todas las ecuaciones imaginarias*⁴⁷ que permiten al ser humano ser el único, entre los animales, que posee un número casi infinito de objetos a su disposición (...)" (Op. cit., p. 134).

De allí que nosotros estemos pensando en ciertos accidentes de la sustitución, al modo de detenciones, "gama de fallas en la constitución del sustituto, pero que como tales están en el camino de hacerlo, y aún en aquellos casos imposibilitados de constituirlo poder ubicar los equivalentes" (Amorós, O., 2014, p.72). Detenciones, fijaciones del despliegue vienen a su lugar, indicando de manera ansiógena que algo no está pudiendo armarse en movimiento. Imposibilidad de deslizamiento hacia aquel objeto que estará separado del propio cuerpo, ajeno, sustituible, animado. Que algo haga las veces de otra

⁴⁶ Nos pertenecen los subrayados.

⁴⁷ Los subrayados de esta cita son nuestros.

cosa puede no acontecer, gama de fallas, gamas de trabajo en una repetición rítmica que lo intente.

5. Condiciones del objeto

De esta manera, hemos llevado adelante un trabajo en pos de pensar qué condiciones ubica aquel objeto con el que se podrá jugar, o aquel movimiento por el cual un objeto se constituirá como tal en el movimiento de un estar jugando.

La representación ha ingresado asesinando a la cosa, resultando sustituibles en una ecuación imaginaria. Figurables, y por ende, animados. Olvidables por fuera del intervalo que los elevó a la condición de juguete. Uno de los modos del trabajo analítico puede pensarse en pos de un pasaje-apuesta hacia el uso de un objeto. Porque una cosa es agarrarse de un grisín para no caerse, una cosa es estar sostenido por un objeto para no desarmarse⁴⁸, usar siempre el mismo objeto sin posibilidad de sustituto, y otra cosa es empezar lentamente a darle tratamiento a los objetos: ponerlos en fila, cantarles una canción, tirarlos por el aire al grito de “saltar”. Un objeto así es tratado, se le imprime una fuerza, más o menos figurada. El asunto es el uso que se hace de ese objeto: sostenerse, caerse, llevarse un pedazo de alguien, compañía para poder entrar a la escuela, hacerlo ir y venir, hacerlo volar. Hacerlo mariposa, esposas de policía, hacerlo ratón, gato, animarlo.

Su significado estará atravesado por el color que pueda tomar de una escena con otro, en este caso, con el analista. El elemento se convierte en juguete cuando puede significar otra cosa, se entrama en una cadena significativa, soporte del carácter ambiguo entre algo que se eligió sobre otros elementos, y lo olvidable que será al haber cumplido la función que cumplió en ese rato:

⁴⁸ Déficit narcisista puede ser la hipótesis que queda planteada. El problema del narcisismo podrá ubicarse en otro estudio en términos de refugio, quizás de sostén. Algunos objetos pasan a ser el sostén que antes funcionaba en el cuerpo del otro, ¿o en el cuerpo del Otro?: transicionan a sostenes parciales absolutos (del pecho al chupete, de los cánticos maternos al objeto musical). No nos detendremos al momento en esta investigación que implicaría pensar una distribución desde el narcisismo hacia los objetos, y entonces el armado yoico que implicaría poder desprenderse de algunos de ellos. Podemos leerlo en el prólogo escrito por Palavecino y Catena al mencionado libro *El mito en la estructura*:

“La constitución de un espacio evita estar perdido, ser perdido, la caída a ningún lugar, o el derrame por todos los lugares. Con estos dos términos, -por un lado, la existencia de objetos impermutables y, por el otro, la distribución de los mismos en lugares de referencia-, armamos el campo del placer del yo, de ese yo, sólo de ese solo, escindido.” (2014, p. 16)

Quizá la bobina se convierta en una imagen visual en el momento mismo en que se vuelve capaz de desaparecer rítmicamente en cuanto objeto visible. El símbolo, sin duda, la “superará”, la asesinará –según la idea de que “el símbolo se manifiesta en primer lugar como asesinato de la cosa” - pero, ciertamente, esa bobina subsistirá en un rincón: un rincón del alma o un rincón de la casa. Subsistirá como resto asesinado del deseo del niño. (Didi-Huberman, G., 2017, p. 52-53).

La pulsión de muerte, fundada en la hipótesis de una tendencia a la reducción completa de las tensiones, regreso a lo inanimado, ingresa en nuestro asunto por distintas vías. El estar jugando con un objeto puede resultar peligroso porque incluye la posibilidad de soportar lo ajeno, y el peligro de encontrar algo en aquel gesto destructivo señalado por Winnicott:

Es amenaza porque puede alojar en su destructividad nuestra propia destructividad, la pulsión de muerte. El juguete es yo, el otro, el analista, conjugados o desplegados en distintas unidades, que interactúan en un guión que intenta elaborar o al menos exonerar lo pulsional intolerable, inadmisibile. (Levín, 2012, p.347)

Las texturas del capítulo anterior fue la noción que pudo nombrar estas mixturas de mezclas y desmezclas pulsionales. Los encontramos trabajando a tiempo completo a veces en la preservación de un objeto, que arriesgando diremos, los anima. El problema resulta entonces el vuelco hacia *animar un objeto*. Omar Amorós ha diferenciado modos de trabajar en relación a la instrumentalización del cuerpo. No será lo mismo el trabajo del artesano que produce un objeto, donde una parte del cuerpo se hace instrumento para producirlo, que el trabajo esclavo. Aquí será el cuerpo en su totalidad consumiéndose y desgastándose en pos de producir algo, sin objeto a la vista. (2014, p.83)

Así, los tratamientos aplicados a los objetos que mencionamos desde el inicio podrían revelar un modo pulsional horrorosa e inauguralmente desmezclado. El esfuerzo constante sobre lo irremplazable y lo invariable denuncia a su vez que las vestiduras que hacen a un yo, se han hecho disfraz de cotillón⁴⁹. Quizás porque encontramos un antídoto

⁴⁹ “Vean entonces la imagen que Freud produce súbitamente: quitarse los anteojos pero también los dientes postizos, los cabellos postizos. Imagen horrorosa del ser que se descompone. Se accede así a ese carácter parcialmente descomponible, desmontable, del yo humano, tan impreciso en cuanto a sus límites. Los dientes postizos no forman parte de mi yo seguramente, ¿pero hasta qué punto mis dientes verdaderos forman parte de él ya que son reemplazables? La preparación para el dormir nos entrega su significación”. (Lacan, 2010, p. 229)

a la desmezcla pulsional en lo que puede tomar el nombre de narcisismo. Déficit narcisista puede ser la hipótesis⁵⁰ que queda planteada para darle nombre al tratamiento del peligro inminente de lo inanimado-mal-perdido.

En este sentido el trabajo hacia la construcción de un juguete, con otro confiable en un espacio analítico, quizás permita la posibilidad de que un niño pueda distanciarse de lo más inasimilable, como canal o tamiz de lo real pulsional que de otro modo atacaría directo, como modo de tramitar lo real del cuerpo y la ajenidad del otro. La constitución de un objeto con el cual se pueda jugar, entonces, se encuentra marcada por una serie de operaciones entorno a la posibilidad de una pérdida soportable. Para Levín:

A lo largo de un extenso período de la infancia, el juguete (y el jugar con él) contribuye a que el niño pase de la pérdida de una relación de incondicionalidad y completud con un objeto madre, a un ensayo de cómo relacionarse consigo mismo y con el entorno social, en una trama marcada por leyes, códigos y limitaciones a los que tiene que comprender para su propia sobrevivencia. (p.352)

Llegó como objeto indiferente y se transformó en juguete, valorizado. Pudo hacer las veces de otra cosa, figurarse. Podrá entrar en una serie de ecuaciones imaginarias. Podrá animarse, y mezclarse así con lo que empuja hacia lo inanimado. Podrá cederse e intercambiarse. Podrá perderse y olvidarse.

6. Profanaciones. Una hipótesis

Lo sagrado y lo profano ya nos han salido al paso como hallazgo sorpresivo en nuestras búsquedas. Ahora, una vez más, nos auxiliarán como recurso con el cual intentar ponerle palabra por fuera del lenguaje analítico a este problema que entrecruza dimensiones y operaciones del objeto.

Una soguita se transforma en un particular objeto, parece no poder soltarse. Balbucea algo inentendible mientras se la enreda en el dedo, y el escándalo asoma si intentan sacársela. La soguita parece ser absolutamente necesaria, y no entabla con ella la misma relación que puede entablar con otros objetos. Un día llega con “una colita del pelo estirada”, en palabras de su hermana; “la soguita”, dice él. Le pregunto por la soguita,

⁵⁰ Hemos llegado a un punto en que ya no podemos desoír que el problema del armado del yo se ha colado en cada instancia de la investigación como punto de anclaje entre la economía que hace con las cantidades, y la constitución del objeto. Será pertinente retomarlo en tanto vía propuesta de un trabajo ulterior.

se incomoda, le pregunto para qué sirve, le pido que me la preste: de ninguna manera, se molesta. El ladrón y el policía entran a escena. Le pido la soguita para atarles las manos a los malhechores tras sus espaldas, verdaderamente la necesito para esa tarea. Me mira con sospecha pero accede, me la cede (se ve que algo de confianza hemos construido). Una vez los ladrones esposados y en la cárcel pasamos a la escena siguiente del juego y la soguita queda olvidada en un rincón del armario. Prescindir de ella, a condición de que deje de ser por un rato aquello que era. Transformaciones, figuraciones, permiten olvidarla.⁵¹

El tiempo que tomó que esa soguita se transforme en las esposas que atarían a los ladrones dentro de un juego, no cabe en este ensayo. El tiempo donado por el analista ha sido precisado por Freud en los términos de una indicación: “Es preciso dar tiempo al enfermo (...) En esas circunstancias, el médico no tiene más que esperar y consentir un decurso que no puede ser evitado, pero tampoco apurado” (2007b, p.157). En la última clase del Seminario 1 de Lacan, vuelve el asunto bajo la forma de “El concepto del análisis”. Allí la transferencia será el concepto mismo del análisis porque es el tiempo de un análisis, será preciso esperar el tiempo necesario “para que el sujeto realice la dimensión en cuestión en el plano del símbolo, es decir, desprenda de lo vivido en análisis la duración propia de algunos automatismos de repetición, lo cual les brinda, de algún modo, valor simbólico” (Lacan, 2010, p. 415). ¿Qué hemos tenido que esperar? ¿Qué operaciones tuvo que atravesar? Operaciones que ubicaron un movimiento desde el objeto del cual no podía soltarse hacia aquel que pudo ser otro, hasta finalmente ser aquel que puede soportar el olvido. Didi-Huberman encuentra un gran modo de decir ese intervalo -entre dos inercias, entre dos indiferencias, entre dos muertes- en el cual un objeto toma fugazmente la capacidad de ser usado en un juego:

He aquí por qué el objeto preferido del chico sólo “vive” o “vale” sobre un fondo de ruina: ese objeto ha sido inerte e indiferente, y volverá a serlo fatalmente, fuera del juego, en uno u otro momento. Ese objeto ha estado muerto, y lo estará: toda su eficacia pulsátil,

⁵¹ No responde al espíritu del presente estudio utilizar este relato a modo de ejemplo o clásica "viñeta clínica". Si puede servirnos de algo, será a los fines de establecer un pie sobre el cual apoyar el siguiente despliegue argumentativo. Con el transcurso del tiempo, ya no podríamos afirmar que pertenezca fielmente a una situación acontecida en un consultorio. Las desfiguraciones y su espíritu ficcional las acercan más a un cuento infantil (por qué no a un sueño) que a un recorte clínico.

pulsional, pertenece al intervalo rítmico que sostiene aún bajo la mirada del niño. (2017, p.51)

La operación fundamental de constitución del juguete sobre la que venimos trabajando, se desdobra aquí en dos movimientos: una colita de pelo –objeto profano- pasa a ser su objeto sagrado –una soguita de la cual no puede desatarse. Segundo movimiento: licencia para transformarse en unas esposas de policía, y de allí una cascada de equivalencias que permitirá dejarla olvidada en un rincón.

Habíamos insinuado que algunos de los usos estudiados podrían denotar la función de objetos de devoción o culto, sin posibilidad –aún- de profanarse. ¿Qué operaciones precisa un objeto para constituirse en algo con lo que se pueda jugar? Usarse, destruirse, sustituirse, hacer de otra cosa, representar –animismo por medio. Profanarse, agregamos ahora, junto a la lectura que hacen algunos autores de lo sagrado y lo profano en la esfera del juego. Dar un paso desde el objeto de culto imposible de usarse hacia el juguete.

Benveniste ofrece un trabajo sobre lo sagrado en su indagación de la estructura de lo lúdico⁵². El autor menciona en *El juego y su estructura* que el juego y lo sagrado se encuentran emparentados en un vínculo dialéctico: “El juego devuelve sin peligro lo divino al nivel del hombre y, por un conjunto de convenciones, lo vuelve inmediatamente accesible. El juego no es entonces en el fondo más que una *operación desacralizante*⁵³” (2015, p.75).

Agamben indica en su libro *Profanaciones* que el estudiado pasaje a lo profano puede darse a través de “un uso incongruente de lo sagrado” (2005, p.99). Subrayamos este especial uso del objeto –profanado- en el marco de un juego:

El uso al cual es restituido lo sagrado es un uso especial, que no coincide con el consumo utilitario. La "profanación" del juego no atañe, en efecto, sólo a la esfera religiosa. Los niños, que juegan con cualquier trasto viejo que encuentran, transforman en juguete aun aquello que pertenece a la esfera de la economía, de la guerra, del derecho y de las otras actividades que estamos acostumbrados a considerar como serias. (Op. cit., p. 100)

⁵² No debemos perder de vista que su estudio apunta explícitamente al juego, lo que nos aleja en un punto del mismo desde el momento en que decidimos acompañar la distinción de Winnicott entre *game* y *playing*. Nos centramos en un estar jugando, y no en un juego en tanto producto consumado.

⁵³ El subrayado es nuestro.

La pregunta que en este libro acompaña nuestra indagación refiere a aquel trabajo que implica esta “una nueva dimensión del uso” (Op. cit., p.101) que pasan a conferirle a algunos objetos el estatuto de juguetes. Trabajo signado por la ambivalencia del verbo *profanare* (hacer profano, y sacrificar), ambigüedad que encontramos ya vislumbrada por Freud en el adjetivo *sacer*: “no sólo significa “sagrado”, “santificado”, sino también algo que podríamos traducir por “impío”, “aborrecible” (Op. cit., p.117). Esta ambivalencia resultará constitutiva de la operación estudiada. Y además, fundamentalmente, deja un resto.

La recíproca relación entre ambas esferas estriba en el movimiento de pertenencia del juego a lo sagrado, que en un movimiento de inversión, hace aparecer al juguete:

Todo lo que es viejo, independientemente de su origen sacro, es susceptible de convertirse en juguete. Además, *la misma apropiación y transformación en juego*⁵⁴ (la misma ilusión, podría decirse, restituyéndole al término su significado etimológico de *in-ludere*) se puede efectuar –por ejemplo, mediante la miniaturización- también con respecto a objetos que todavía pertenecen a la esfera del uso: un auto, una pistola, una cocina eléctrica se transforman de golpe, gracias a la miniaturización, en juguetes.

¿Cuál es entonces la esencia del juguete? El carácter esencial del juguete –en última instancia el único que puede distinguirlo de los demás objetos- es algo singular que sólo puede captarse en la dimensión temporal de un “una vez” y de un “ya no más”. *El juguete es aquello que perteneció –una vez, ya no más- a la esfera de lo sagrado*⁵⁵. (Agamben, G., 2011, pp.101-102)

La cita, encontrada en “El país de los juguetes”, capítulo de *Historia e infancia*, propone esta dinámica temporal perteneciente a la *extracción del juguete del conjunto de los objetos profanos*. Nosotros agregaremos, según la lógica de nuestro camino argumentativo, que esto *sucedirá en repetidas experiencias* -en un rítmico ir y venir. No hay pasajes limpios, hay recíproca dependencia, lo sagrado y lo profano vienen de la mano dejando sus restos en el movimiento. Agamben explicita:

En cuanto se refieren a un mismo objeto, que debe pasar de lo profano a lo sagrado y de lo sagrado a lo profano, ellas deben tener en cuenta siempre algo así como un *residuo de*

⁵⁴ El subrayado es nuestro.

⁵⁵ El subrayado nos pertenece y de algún modo indica la hipótesis que decidimos acompañar respecto al uso que se hace de un objeto en el marco de un estar jugando.

profanidad en toda cosa consagrada y un *residuo de sacralidad* presente en todo objeto profanado. (2011, pp.102-103)

Ahora bien, el uso tiene su correlato en la instrumentación del cuerpo. Esta operación de sacralización y posterior profanación para un uso en el juego, precisa de un trabajo que compromete la instrumentalización del cuerpo⁵⁶, y no el cuerpo entero. Tal como venimos adelantando en este capítulo y los anteriores, hay un trabajo que difiere en mucho de la obstinación incansable y a tiempo completo. Amorós lo presenta en términos de una diferencia precisa entre trabajo artesano y esclavo, respectivamente: el trabajo del artesano produce un objeto, y una parte del cuerpo se hace instrumento para producir dicho trabajo. Por su parte, el trabajo esclavo implica al cuerpo en su totalidad consumiéndose y desgastándose en producir algo para seguir alimentando la reproducción de la vida; no hay allí objeto producido (2014, p.83)

Algo se pierde en el pasaje, sin duda, pero habrá modos de tramitarlo. El objeto puesto a punto para ser usado en un juego se constituye sobre un trasfondo de ruina, viene de no haber significado nada -objetos profanos sin valor afectivo- y va hacia el limbo de las cosas, destinados al rincón del armario, al fondo del cajón. En el medio, dos operaciones: animarlos y recortarlos en valor, para más tarde profanarlos destructivamente. Dos operaciones, no sin resto.

Agregaremos a modo de hipótesis propuesta que en algunos casos la operación se desdobra, y habrá que poder ubicar cada vez en qué punto se encuentra la detención o el tropiezo. La soguita, previa a la profanación que le permitió usarla para jugar, sufrió una operación que la elevó como objeto sagrado sobre el conjunto de los profanos. Brillioso, especial, mágico, viniendo al lugar de otra cosa, lo sagrado hace su aparición. *Sustituto real* para Omar Amorós (2014), es la primera operación en la que algo vendrá al lugar de otra cosa cargando consigo su valor original -no sin un resto perdido en el camino:

Cualquier objeto profano puede tomar este valor; esto es lo que ocurre con las piedras y con todos aquellos que he ido mencionando. De todos modos, cualquiera de ellos no deja de ser objeto profano; la piedra no deja de ser piedra, pero a la vez se convierte en objeto sagrado, es decir, toma otro valor. Que lo tome, es el indicio de que este objeto se ha

⁵⁶ Lo hemos mencionado en el apartado anterior con la referencia al trabajo de Omar Amorós (2014) en su libro *El mito en la estructura*.

constituido en objeto de manifestación de algo sagrado; esto es lo que se llama una hierofanía. (p.61).

El objeto sagrado como signo del objeto profano siempre ubica una relación fluyente y refluyente de ida y vuelta entre lo sagrado y lo profano -dimensiones inseparables-, dejando un resto. Sin la profanación ulterior quedará un talismán más cercano a un ritual atemorizado que a una empresa lúdica, donde algo trabaja obstinado en pos de las operaciones subjetivas que venimos mencionando. Entre los dos movimientos, gamas de fallas en la constitución quedan develadas cuando lo sustituible se torna irremplazable, lo destructible intocable, lo figurado literal. Gama de fallas en la constitución, que hará insistentemente –al modo de texturas de la repetición- el esfuerzo por construir un objeto como perdido.

El misterio y la opacidad del objeto quedan sin resolverse. La convivencia de distintos estatutos del objeto en una misma situación no permite realizar claras delimitaciones. No hemos podido dar solución al problema del objeto ni delimitar un saber consistente sobre él. Los problemas de la práctica enlazados con las distintas aristas teóricas del asunto desdoblaron las vías problemáticas, desplegando algunas preguntas. Por este motivo nuestra indagación puede resultar forzada en sus esfuerzos esquemáticos de transmisión, introduciendo la violencia que implica ordenar teóricamente aquellas maneras particulares de vincularse a los objetos, que será uno por vez, y que hará coexistir de modo particular las funciones que precisan ocupar sus objetos. La opacidad del problema del objeto en psicoanálisis no nos ahorra la posibilidad de decir algo respecto a los modos en que algunos niños tratan sus objetos –o los destratan. Lo que no podemos pretender es eliminar tal opacidad por la vía de una aclaración que resuelva la complejidad, adjudicando un déficit allí donde las cosas no suceden como se las esperaba. Cargaremos a cuenta del analista sus propias expectativas.

Aproximaciones Conclusivas

A lo largo de esta tesis se ha propuesto un estudio del jugar como movimiento, haciéndole lugar a aquellas intervenciones que podría realizar un analista, de ahí que importa el hospedaje que se le pueda dar en transferencia. Dicho trabajo se ha llevado adelante a partir de sus interrupciones, esbozos no desplegados, retazos, detenciones. Así, un fenómeno que no ha llegado del todo armado en tanto juego permitió desnaturalizarlo y ponerlo a trabajar en cierto orden de interrogantes. La repetición y el objeto han intentado indagar sus elementos a partir de estas nociones del campo conceptual del psicoanálisis.

Estos temas resultan inacabables y de suma complejidad, desdoblados a su vez en la trama de la dificultad de una práctica. Nuevos interrogantes nos han salido al paso, confundiendo la posibilidad de una escritura con la incompletud de un saber acabado. Podremos señalar algunos recorridos realizados y otros que se abrirán paso cual bifurcaciones. La opacidad de algunas nociones del campo teórico del psicoanálisis en articulación con la dificultad de una práctica no nos evadirá de la posibilidad de señalar algunos elementos que echen alguna luz sobre los asuntos planteados.

Hemos iniciado el recorrido presentando aquello que había pulsado por iniciarlo. Una pregunta insistente, repetitiva -por momentos obstinada- emergía rebelándose contra algunos saberes referidos a los trastornos graves de la infancia. ¿Por qué no quieren jugar? ¿Por qué esta acción infantil no presenta atisbos de disfrute? ¿Por qué sus acciones no son posibles de interpretar como las escenas paradigmáticas del psicoanálisis con niños? En la lectura de algunas elaboraciones teóricas que se han ido mencionado, pero también en el encuentro con aquellos otros que la práctica nos pone a disposición, se nos aparecían los trastornos graves de la infancia como aquello que corría el riesgo de diagnosticarse de manera diferencial a partir de una conclusión referida al juego: ¿este niño juega o no juega? Según la respuesta, la ubicación en un cuadro nosográfico utilizado a la luz de la lógica presencia o ausencia se tentaba con acercarnos -pegoteándonos- a la clínica médica, despidiéndonos así de la sutileza psicoanalítica que prefiere demorar conclusiones demasiado rápidas. Debíamos encontrar una vía más cercana al modo de proceder analítico.

En una conversación entre los desarrollos del cuerpo teórico del psicoanálisis y la problemática presentada, los interrogantes empezaron a tomar cuerpo en una escritura,

desnaturalizando el jugar. El encuentro con matices del jugar -como el nombre de aquello que conmovió lo que hasta entonces se entendía por actividad lúdica- ha propiciado la ubicación de un problema que merecía ser rescatado teóricamente, revisado e indagado.

Para el lector, el título habrá sido promesa, avance, enigma que se desplegará sólo transitando la lectura. Para el presente escrito, ha resultado casi fundador. Apareció anticipadamente al desarrollo del problema, casi tomados de la mano con la idea amorfa de una posible pregunta de tesis, adelantándose a esta, tironeándola para su lado. Tal vez el título haya nombrado el problema al tiempo de su constitución. *Texturas de la repetición* dijo de una intuición, a la vez que *usos del objeto* no llegaba a advertir la profundidad de la opacidad y dimensiones entrecruzadas que encontraríamos en los desarrollos teóricos psicoanalíticos entorno a él. Como sea, ambas invenciones pulsaron por conmover lo que se entendía por un juego disfrutado.

Durante el proceso de investigación, esta desnaturalización del juego fue acercándolo cada vez a una posibilidad, y en el estar intentando arribar a un juego, se nos coló la posibilidad de que se trate de un trabajo. Nos hemos encontrado con que trabajar no implica en todas las situaciones el mismo gasto, y que a partir de Freud, el trabajo es está planteado en términos de *Arbeit*, tal como lo conocemos desde *La interpretación de los sueños*. Desde allí, un trabajo del sueño que se arma a partir de las operaciones de condensación, desplazamiento y el miramiento por la figurabilidad nos acompañan como conjetura en la posibilidad del armado del material lúdico en transferencia.

Un trabajo que admite dificultades en su prosecución, un campo que nos ha interrogado sobre la estructura de esta acción específica –con las cantidades y sobre el mundo exterior- y lo que ella compromete, ubicando que en el marco de un análisis podremos pesquisar ciertos movimientos hacia el jugar, invitando a intervenir de modo tal que el jugar con otro sea un punto al que lentamente pueda arribarse. Matices que –en transferencia- podrían nombrar también movimientos hacia el jugar, chispas de aparición, surgimiento fugaz del mencionado elemento diferencial que hace a la repetición. Jugar juntos entonces –puntualmente jugar en transferencia- adquiere variaciones y texturas que han sido posibles de interrogar.

Estos modos de nombrar los problemas han surgido entonces de la necesidad de una escritura que admita la alteridad y extrañeza del fenómeno observado. Hemos intentado respetar el movimiento propio del psicoanálisis freudiano y su retorno

lacaniano, aquel que recogiendo los problemas de la práctica los hace operar sobre su propio cuerpo teórico y lo conmueven, al punto de reinventarlo cada vez. Para la construcción de hipótesis hemos tenido que pasar por la lectura del material contemporáneo que había bautizado con sus nombres los problemas. El marco teórico también nos alertó de la traducción en su lengua de cada uno de nuestras preguntas.

El estar jugando, la texturas de la repetición y los usos de los objetos nos han acompañado en tanto nombres que provisoriamente bautizan los problemas, en un trabajo que intentó desde el inicio cierta separación de los elementos. La pregunta por el jugar ha atravesado en el presente estudio un camino desde las menciones freudianas, pasando por el trabajo teórico sobre la escena del carretel. De la concepción de Melanie Klein del juego como escenificación de las instancias psíquicas y sus conflictos hemos apuntado la importancia de aquel que lee la escena y comunica su sentido. De ese gesto recogemos el enchufe del registro simbólico al tiempo que se sucedería la creación de un sentido allí donde se cree que se lo está leyendo, al modo en que lo tomamos del *transitivismo*.

Este punto, en articulación con el aporte winnicottiano respecto al cambio del modo verbal utilizado para referirse al asunto -paso del *game* al *playing*- terminaron de desterrar de una vez y para siempre la idea de juego como producto acabado interpretable en tanto signo. Las producciones con el analista en transferencia no podrán desde ahora constituirse en tanto producto acabado a ser interpretado, no se tratarán de una unidad plena de sentido. Nos hemos alejado también en nuestro recorrido de la idea del juego como expresión: no resultan la representación de una realidad existente, no vuelve a presentar lo que se presentó alguna vez en otro lado, ni se presenta ahora lo que estaba oculto en las profundidades del inconsciente. No hay una relación de expresividad en el sentido del signo. No se trata de una fantasía preexistente que encuentra su vehiculización a través de la representación escénica de un juego. En definitiva, no lo hemos abordado en tanto signo, como algo que remite a otra cosa que estaría en la realidad, ahora representándose por segunda vez en un teatro analítico.

Comenzamos con la idea intuitiva de que necesitaríamos una hipótesis económica respecto al jugar. La idea de que debería ser un espacio-tiempo de disfrute lo ligó, desde las primeras elaboraciones freudianas, a una economía del placer. Pero más adelante el elemento “más allá” se nos coló ofreciendo mezclas y desmezclas a partir del modelo pulsional freudiano que admite a partir de ahora el negativismo introducido por la pulsión de muerte. En los fenómenos que estudiamos no se nos aparecía descanso alguno a la

solemnidad, y así las mezclas se balancearon hacia un lado. Del mismo modo, la pregunta por las operaciones fundamentales implicadas en el jugar que denunciaban graves trastornos en la constitución de un cuerpo y su economía libidinal, se fue diciendo en términos de texturas de estas mezclas, como anticipo al segundo capítulo. El primer capítulo se va configurando en relación a la estructura de lo lúdico como un conjunto de elementos, propuesta tomada de Benveniste y de Lacan respecto al modo de leer el fenómeno. A partir de allí el trabajo ha sido en pos de describir y ordenar dichos elementos. Terminamos inclinándonos hacia una producción de juego que atiende y estudia su configuración, sus progresos y transformaciones, en pos de un recorte que al momento ha dejado en segundo plano el problema del contenido.

La economía implicada en el asunto se nos ha aparecido desde las primeras menciones freudianas respecto a esta acción. El placer por ahorro psíquico lo deja emparentado con el trabajo del chiste, haciéndolo ingresar a una serie. Es cierto que más adelante, lo placentero ha quedado infectado por el elemento “más allá” del principio del placer. La interrogación por la repetición de una vivencia penosa nos ha traído una hipótesis: el objeto como perdido –su ausencia- se ha creado en el tiempo espacio de un estar jugando. Le hemos dado curso así al rastreo de los elementos implicados en esta estructura lúdica. El placer en la repetición, el trabajo implicado, la distancia respecto a la realidad, el apoyo en los objetos reales, la imitación, y los objetos figurando mágicamente un material abstracto, han sido los elementos que hemos podido mencionar a esta altura.

“Texturas” ingresa como nombre que podría decir de aquellas mezclas y desmezclas pulsionales. Así, el final del primer capítulo va cerrando dándole paso al siguiente, enlazándose con una pregunta por el animismo. Allí donde el empuje a lo inanimado asedia, el animismo se nos ha vuelto una suerte de antídoto. Figuración imitativa como artilugios mágicos proyectivos sobre los objetos, tratamiento sobre las pulsiones, se realiza atribuyéndole un alma o espíritu a ciertos objetos, tal como hacían los primitivos estudiados por Freud en *Tótem y tabú*. En el último capítulo, este elemento habrá ingresado como unas de las condiciones del objeto en su constitución como juguete.

El elemento sacro ha hecho su aparición a través de Benveniste, y hemos decidido que nos acompañe en adelante como recurso para nuestras hipótesis. Lo sagrado aparece en este primer capítulo como aquello que le presta al juego algunas de sus características, tornándolo así una realidad mística. Si bien más tarde en sus elaboraciones Benveniste

distancia el primer parentesco entre lo sagrado y el juego, nosotros decidimos en el último capítulo retomar este punto del cual más tarde habrá que distanciarse, pudiendo no encontrarse de entrada. Parentesco entre las esferas de lo sagrado y el juego entonces, en el cual compartirían la capacidad de hacer habitable un mundo plagado de fuerzas hostiles. A veces asistimos a situaciones donde el mundo parece inhabitable, terroríficamente hostil, y el trabajo pueda avanzar en la vía de la construcción de este espacio de juego sagrado y sus mencionados alivios.

El segundo capítulo ha iniciado su recorrido desde el aspecto económico implicado en el jugar. Modos de llevar adelante acciones, particulares -extraños a la observación-, que el sentido común denominaría repetitivos. Freud y la lectura que Lacan hace de él encuentran que entre la repetición analítica y el fenómeno estudiado se abre una brecha marcada por algunas diferencias. El fenómeno estudiado nos ha llevado a un recorrido por los nombres que podrían tomar: ceremoniales, ritos religiosos, estereotipias, compulsión a la repetición.

El apremio por el recorte nos ha concentrado en la vía económica del fenómeno lúdico, habiendo atravesado la vía estética de la imitación. Ahora bien, en esta elección de recorte que comenzó con el primer modelo pulsional y el primado del principio del placer, se nos coló el *más allá* del principio del placer. Bajo la pregunta por aquellas acciones que no repiten impresiones placenteras, el regulador del aparato pasó a ser otro: nombrado más allá, pulsa enigmáticamente y regula las mezclas con diferentes texturas, texturas que hacen a los modos de entrelazar este problema en íntima comunidad. Encontramos al placer en la repetición regulado por una resta, encontramos una búsqueda del reencuentro con la identidad, al mismo tiempo que se ejerce como compulsión. De estas mezclas, el problema de dicha intromisión ha tomado el nombre de *texturas*.

La pregunta por la repetición hizo ingresar el elemento diferencial ubicando el corte radical que alejará para siempre la idea de reproducción asociada a este concepto. El deslizamiento metonímico trajo consigo la diversidad más radical, el elemento diferencial. Hemos insinuado algunas hipótesis incipientes respecto a las funciones que cumplirían estos intentos de mantenimiento de lo idéntico, aunque hemos tenido que resignar una respuesta encontrando que podría constituir un estudio en profundidad la pregunta a la que arriba el problema: el tipo de economía que rige estas actividades que no encuentran licencia para el placer ni permiten la introducción de una variación. Quizás con esta pregunta nos acerquemos al problema de la constitución del yo, que hemos ido

puntuando para un nuevo estudio. Algunos mecanismos parecieran intentar preservar una caída estrepitosa que se los llevaría enteros. Es así que hemos dejado señalado una vez más, el camino propuesto para el estudio del narcisismo como problema nuevo que nos ha salido al paso. Cerramos el capítulo con la hipótesis que ha ido tomando fuerza en el camino. De la mano del estudio de lo sagrado, ciertas reproducciones de lo mismo empezaban a asemejarse a un ritual sagrado que aún no puede profanarse.

El último capítulo nos encontró trabajando sobre la pregunta por las funciones que cumplen aquellos usos extraños de los objetos, un fenómeno que incluyó desde el desinterés absoluto por los objetos, pasando por extraños modos de tratarlos, hasta un apego aferrado y angustioso. Estos modos de vincularse a los objetos que desnaturalizaron lo que implicaba un objeto en el marco de estar jugando, nos condujo a trabajar sobre las funciones posibles que cumplían. Esta pregunta por la función de estos objetos que se alejaban de un tratamiento lúdico, nos embarcó en un recorrido por algunos estatutos que la teoría psicoanalítica nos puso a disposición. Fetiche, talismanes, objeto transicional, sostén, objetos autistas: modos de pensar la función fija que no permite ponerlos al servicio de un juego.

La pregunta por las operaciones fundamentales implicadas en la constitución de un juguete no nos permitió eludir el trabajo sobre la pérdida. Indagando lo perdido en Freud a partir de la idea del hallazgo del objeto como un reencuentro, y a partir del retorno de Lacan sobre estas lecturas, el objeto *a* ingresó como ordenador de todos aquellos objetos que se encontraban dando vueltas teóricamente en calidad de objetos comunes. En lo que a nuestro asunto respecta, nos encontramos con la hipótesis –pregunta a la vez– referida al estar jugando –y con eso dándole tratamiento a los objetos. Así, el juego se ha ubicado conjeturalmente como un posible espacio-tiempo de elaboración de lo que se ha –será– perdido. Desde allí, las lecturas que se desprenden entendieron que en los accidentes de la sustitución se encuentran los tropiezos del trabajo sobre lo perdido, y quizás un análisis pueda constituirse como un movimiento hacia este estar jugando en tanto elaboración de lo perdido. El juego como una experiencia simbólica de dominio ante la desposesión del objeto, ha sido uno de los nombres que ha tomado esta acción específica en articulación con el tratamiento de los objetos y la pérdida como operación.

En este camino, la pregunta por la constitución de un juguete o de un objeto en el marco de un juego, ha sido respondida entonces con la conjetura de una operación fundamental: el mencionado trabajo sobre la pérdida. Con esto, recorrimos algunos

modos de decir tal operación. Uso del objeto vía destrucción en Winnicott, movimiento en pos de la formación de símbolos en Klein. Lacan lo dijo en términos de enchufe del simbolismo para el reanudamiento de un movimiento detenido, previa valorización de los objetos.

La pregunta por el estatuto del objeto se ha respondido también mencionando algunas de sus condiciones. Valorización progresiva, posibilidad de ser sustituido, figurado, animado, cederse, intercambiarse y olvidarse. Condiciones que diremos también, denotan que la pérdida ha sido soportada, al tiempo que la elaborarán rítmicamente como tal en el mismo movimiento, no sin resto.

La elevación a lo sagrado y su profanación ingresan una vez más en este asunto, al modo de recurso y aporte conjetural. Si algunos autores han ubicado el juego en su operación profanatoria, y a ellos los hemos seguido, hemos agregado que la operación previa –elevar un objeto del conjunto de los profanos en términos de sagrado- puede no darse por realizada. Estas dimensiones que son inseparables, y que siempre dejan un resto de una en la otra en sus pasajes, resultan dos movimientos en íntima relación. Entre ellos y a cada paso, una gama de fallas en la constitución del objeto sagrado (*sustituto real* en Omar Amorós) y en su profanación, se nos dan a conocer a través de estos extraños usos y evitaciones que presentan los objetos de estos niños.

El problema del objeto, sus dimensiones entrecruzadas y simultáneas enturbiaron el asunto de modo tal que no hemos podido resolverlo en término de mecanismos que se puedan generalizar. Hemos encontrado que el objeto juguete es aquel que tiene un valor aunque sea momentáneo, vale en el intervalo que dura su juego, para más tarde ir a parar a un rincón o a un cajón, condenado al olvido. Dicho valor puede nunca haberse constituido, y las formas de tratarlos serán sumamente desinteresadas, desapegadas. También vimos que puede suceder que dicho valor se haya constituido pero sin poder dar el paso que sigue, profanarse. El objeto con el que se pueda jugar habrá adquirido entonces la capacidad de simbolizar otra cosa, entonces sustituirse, soportando hacer las veces de otra cosa. El estatuto que toma un objeto con el que se puede jugar no ha podido ser definido en una linealidad. La complejidad que hemos encontrado en lo teórico y en los cruces que fueron sucediendo con la simultaneidad de las dimensiones no nos ha permitido resolver los asuntos planteados. Salimos con la idea de que la función del objeto en juego será pensada cada vez con las herramientas conceptuales ofrecidas.

Las aproximaciones conclusivas nos han llevado a la necesidad de dejar asentado un problema que nos ha salido al paso más de una vez a lo largo de esta tesis. El yo y los tropiezos en su constitución fueron tomando forma a lo largo de la elaboración, obligándonos a constituirlo en objeto de estudio de una investigación posterior. Cada vez se fueron acercando más las líneas de interrogación entre el juego y sus dificultades, y el yo y sus tropiezos. Las funciones que cumplirían aquellas acciones que pugnan por no darle licencia de aparición al elemento diferencial, la economía allí implicada y la constitución de los objetos se entraman –al menos eso intuimos- con el armado de un cuerpo que pueda sostener y dar cauce a las cantidades, con un yo resguardo. El yo superficie iría al lugar de un artefacto contenedor, un pequeño resguardo al que poder volver, sin el cual no habría entonces medida. Es que un narcisismo se construye, a un narcisismo se ingresa. Y semejante constructo precisará hacerse lugar en un estudio en otro espacio-tiempo.

Finalmente diremos que el juego de la transferencia puede detenerse, interrumpirse, enredarse. Chispas de movimiento podrán sucederse allí donde todo parecía estar detenido. Estos elementos son los que permiten la pregunta del lugar del analista en la puesta en marcha nuevamente de aquel juego al que jugamos: un análisis. Como hemos descubierto, no todo juego es sencillamente placentero. No hemos encontrado una respuesta general que incluya los fenómenos dentro de una generalidad ordenadora. Hemos encontrado algunas coordenadas para pensar sus detenciones, tropiezos, dificultades, cada una de ellos, cada vez. Los movimientos hacia el jugar, las texturas que adquieren la repetición y sus obstinaciones, los modos de usar los objetos y sus gamas de tropiezos en la constitución, hacen que estos *matices del jugar* se constituyan como el nombre de la apuesta a una práctica posible.

Bibliografía

- Adorno, T. W (1962) “El ensayo como forma”, en *Notas de literatura*. Barcelona: Ariel.
- Agamben, G. (2005) *Profanaciones*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- (2011) *Historia e infancia*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Allouch, J. (1993) *Freud y después Lacan*. Buenos Aires, Argentina: Edelp.
- Amorós, O. (2014) *El mito en la estructura*. Rosario: Co-Lectora.
- (2017) *El cuerpo del analista*. Rosario: Otro Cauce.
- Anton, M. C. (2014) Jugar es una forma de libertad. Psicoanálisis con niños, *Perspectivas en Psicología: Revista de Psicología y Ciencias Afines*, vol. 11, N°1, pp. 100-104. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/4835/483547665013.pdf> (02/06/2020).
- Asturizaga, E. y Unzueta, C. (2008) El estatuto del juego en la clínica psicoanalítica con niños, *AJAYU*, vol. VI, N° 1. Recuperado de <http://www.scielo.org.bo/pdf/rap/v6n1/v6n1a1.pdf> (03/07/2020).
- Bergès, J., Balbo, G. (1999) *Sobre el transitivismo. El juego de los lugares de la madre y el niño*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Benjamin, W. (2011) Juguetes y juego, en *Papeles Escogidos*. Buenos Aires: Imago Mundi Ediciones.
- Benveniste, É. (2015) La estructura del juego, en *Conjetural. Revista psicoanalítica*, N° 62, 71-79.
- Bruner, N. (2016) *El trabajo del juego: contribución del juego a la formación de las identificaciones primordiales y la clínica del autismo en la infancia*. Buenos Aires: Eudeba.
- Dalmaroni, M. (2000) *Dossier proyecto de investigación*. Universidad Nacional de La Plata.
- Didi-Huberman, G. (2017) *Lo que vemos, lo que nos mira*. Buenos Aires: Manantial.

- Fernández de la Vega, S. (2012) Tiempo en suspensión: el juego en el psicoanálisis, la cultura y la creación, *Revista Temas de psicoanálisis*. Recuperado de <https://www.temasdepsicoanalisis.org/2012/12/08/tiempo-en-suspension-el-juego-en-el-psicoanalisis-la-cultura-y-la-creacion> (03/07/2020).
- Fernández Miranda, J. (2019a) El juego y el analista, *Fort-da* N°13. Recuperado en <https://www.fort-da.org/fort-da13/fernandez.htm> (03/07/2021).
- (2019b) *El terreno de lo ficcional*. Buenos Aires: Letra Viva.
- Freud, S. (1973) El poeta y los sueños diurnos. En *Obras completas*. T. II. Madrid: Biblioteca nueva.
- (2005) La interpretación de los sueños (1900). En *Obras completas*. T. V. Buenos Aires: Amorrortu.
- (2006a) Construcciones en análisis (1937). En *Obras Completas*. T. XXIII. Buenos Aires: Amorrortu.
- (2006b) Análisis de la fobia de un niño de cinco años (1909). En *Obras Completas*. T. X. Buenos Aires: Amorrortu.
- (2006c) Acciones obsesivas y prácticas religiosas (1907). En *Obras Completas*. T. IX. Buenos Aires: Amorrortu.
- (2006d). Inhibición, síntoma y angustia (1926). En *Obras Completas*. T. XX. Buenos Aires: Amorrortu.
- (2006e) El creador literario y el fantaseo (1908). En *Obras Completas*. T. IX. Buenos Aires: Amorrortu.
- (2006f) Moisés y la religión monoteísta (1939). En *Obras Completas*. T. XXIII. Buenos Aires: Amorrortu.
- (2007a) Tótem y tabú (1913). En *Obras Completas*. T. XIII. Buenos Aires: Amorrortu.
- (2007b) Más allá del principio de placer (1920). En *Obras Completas*. T. XVIII. Buenos Aires: Amorrortu.
- (2007c) Recordar, repetís, reelaborar (1914). En *Obras Completas*. T. XII. Buenos Aires: Amorrortu.
- (2008) Tres ensayos de teoría sexual (1905). En *Obras Completas*. T. VII. Buenos Aires: Amorrortu.
- (2012) El chiste y su relación con lo inconsciente (1905). En *Obras Completas*. T. VIII. Buenos Aires: Amorrortu.

- Fochi, P. (2021) El duelo, la infición del mundo. Rosario: Otro Cauce.
- Fukelman, J. (2016) Exposición en el Hospital de niños Dr. R. Gutiérrez (1993). En *Resonancias de una transmisión*. Buenos Aires, Argentina: del Dock.
- González, H. (1990) Elogio del ensayo, en *Babel*, N° 18, p.29.
- Jinkis, J. (1984) Los objetos, *Conjetural. Revista psicoanalítica*, N° 3, 9-13
- Kierkegaard, S. (2009) La repetición. Madrid: Alianza Editorial.
- Klein, M. (s.r.) La personificación en el juego de los niños. Recuperado en [https://aprendizaje.mec.edu.py/aprendizaje/system/content/0c59c97/content/Klein,%20Melanie%20\(1882-1960\)/Klein,%20Melanie%20-%20La%20personificaci%C3%B3n%20en%20el%20juego%20de%20los%20ni%C3%B1os.PDF](https://aprendizaje.mec.edu.py/aprendizaje/system/content/0c59c97/content/Klein,%20Melanie%20(1882-1960)/Klein,%20Melanie%20-%20La%20personificaci%C3%B3n%20en%20el%20juego%20de%20los%20ni%C3%B1os.PDF) (14/09/2020).
- (1930) La importancia de la formación de símbolos en el desarrollo del yo. Recuperado en [https://aprendizaje.mec.edu.py/aprendizaje/system/content/0c59c97/content/Klein,%20Melanie%20\(1882-1960\)/Klein,%20Melanie%20-%20La%20importancia%20de%20la%20formaci%C3%B3n%20de%20s%C3%ADmbolos%20en%20el%20desarrollo%20del%20yo.PDF](https://aprendizaje.mec.edu.py/aprendizaje/system/content/0c59c97/content/Klein,%20Melanie%20(1882-1960)/Klein,%20Melanie%20-%20La%20importancia%20de%20la%20formaci%C3%B3n%20de%20s%C3%ADmbolos%20en%20el%20desarrollo%20del%20yo.PDF) (16/07/2021).
- (2015) La técnica psicoanalítica del juego. En M. Klein. *Envidia y gratitud*. Buenos Aires: Paidós.
- Kuri, C. (1994) Del goce. Sobre las consecuencias de no leer el verbo. Clase (reescrita) desarrollada para el grupo Con(b)ocatoria, Santa Fe, Biblioteca de Extensión Universitaria de Santa Fe.
- (2001) De la subjetividad del ensayo (problema de género) al sujeto del ensayo (problema de estilo). En M. Percia. *El ensayo como clínica de la subjetividad*. Buenos Aires, Argentina: Lugar.
- Lacan, J. (1984) Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis. En *El Seminario, Libro 11*. Buenos Aires: Paidós.
- (2009) La relación de objeto. En *El Seminario, Libro 4*. Buenos Aires: Paidós.

- (2010) Los escritos técnicos de Freud. En *El Seminario, Libro 1*. Buenos Aires: Paidós.
- (2011) La Angustia. En *El Seminario, Libro 10*. Buenos Aires: Paidós.
- (2014) El deseo y su interpretación. En *El Seminario, Libro 6*. Buenos Aires: Paidós.
- Levín, R. (2012) El juguete, en *Psicoanálisis Apdeba*, Vol. XXXIV - N° 2, pp.337-370. Recuperado en <http://biblioapdeba.no-ip.org/pgmedia/EDocs/2012-revista2-Levin> (10/07/2021).
- Lutereau, L. (2016) *Los usos del juego: Estética y clínica*. Buenos Aires: Letra Viva.
- Mannoni, O. (1982) *Un comienzo que no termina*. Buenos Aires: Paidós.
- Marrone, C. (2005) *El juego, una deuda del psicoanálisis*. Buenos Aires, Argentina: Lazos.
- Massotta, O. (2012) *Lecturas de psicoanálisis. Freud, Lacan*. Buenos Aires: Paidós.
- Mori Da Cruz, N. (2016) El juego en el tratamiento psicoanalítico con niño. Recuperado en https://sifp.psico.edu.uy/sites/default/files/Trabajos%20finales/%20Archivos/trabajo_final_de_grado_nancy_mori.pdf (03/07/2020).
- Ritvo, J. B. (2017) *Una lectura de más allá del principio del placer*. Rosario, Argentina: Otro Cauce.
- Rodulfo, R. (2014) Las tesis sobre el jugar (1989). En R. Rodulfo. *El niño y el significante*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Sirvent Ramos, M. (1987) En torno al texto. El texto como significancia, en *Anales de filología francesa*, N° 2, pp. 147-156. Recuperado en <file:///C:/Users/Julieta/Downloads/Dialnet-EnTornoAlTexto-206043.pdf> (20/04/2021).
- Tustin, F. (1987) *Autismo y psicosis infantiles*. Buenos Aires: Paidós.
- Winnicott, D. (1971) *Realidad y juego*. Barcelona, España: Gedisa.
- (2015a) Notas sobre el juego. En *Exploraciones psicoanalíticas I*. Buenos Aires: Paidós.
- (2015b) El destino del objeto transicional. En *Exploraciones psicoanalíticas I*. Buenos Aires: Paidós.
- (2015c) El uso de un objeto y el relacionarse mediante identificaciones. En *Exploraciones psicoanalíticas I*. Buenos Aires: Paidós.

