



INTERVENCIONES PSICOANALITICAS EN LA INFANCIA: ENTRE DUENDES Y FANTASMAS

Juan Vasen*

*Porque el caminante, (...) no lleva
al valle un puñado de tierra, la inefable para todos,
sino una palabra conseguida, pura (...)
No estamos aquí para decir: casa,
puente, surtidor, puerta, cántaro, árbol frutal, ventana,
todo lo más: columna, torre... sino para decir, compréndelo,
para decir así, como las cosas mismas nunca
en su intimidad pensaron ser.*

Rilke. Elegía IX.

A sí como Rilke alimentó al Freud de la *Gradiva*, y del *Poeta y el fantaseo*, Nietzsche y García Lorca alimentan con sus duendes un modo de intervenir en el juego transferencial que he llamado inter-versión. Proceder que encuentra en Shakespeare su inspiración y en Eduardo Grüner, como luego veremos, su nombre.

La importancia de intervenir en y desde la fantasía, fue ganando espacio en la obra freudiana, pues la determinación de los síntomas histéricos comenzó a ser pensada de otro modo, que como una derivación directa entre el trauma y los síntomas. Entre éstos y las impresiones infantiles, dice Freud, *"se intercalaban las fantasías (invenciones de recuerdos) de los enfermos."*¹

Este lugar y función *intercalar*² de una fantasía capaz de producir tanto recuerdos como síntomas, llevo a un profundo replanteo de su lugar. Los sín-

* Médico psicoanalista y especialista en Psiquiatría infantil. Co-autor del libro *Del invento a la herramienta* (Polemos. Buenos Aires, 1996) y autor de los libros *¿Post-mocositos?* (Lugar. Buenos Aires, 2000), *Contacto animal* (Letra Viva. Buenos Aires, 2004) y *Fantasmas y Pastillas* (Letra Viva. Buenos Aires, 2005).

¹ S. Freud: (1906) *Mis tesis sobre el papel de la sexualidad en la etiología de las neurosis*. Amorrortu.

² S. Freud consideró en *Pegan a un niño* (1919) de modo *intercalado* la segunda fase del fantasma.



tomas no derivaban ya de traumas en bruto sino de esas elaboraciones inconscientes singulares que llamamos fantasma.

Fantasma

Uno de los problemas cruciales del psicoanálisis con niños es la relación entre el fantasma (en singular) inconsciente y el jugar. Lacan nos ayuda en esta cuestión: “*Allí está la relación del juego al fantasma, el juego es un fantasma tornado inofensivo y conservado en su estructura*”³. Pero si el juego es inofensivo, el fantasma como escena donde se halla representada la realización de un deseo inconsciente, no lo es. No lo es porque el sujeto que está representado en el fantasma ocupa lugares o ejerce actos o funciones que, por motivos morales o éticos, son inaceptables para la consciencia. La perversión y el sadomasoquismo son la lógica dominante en el fantasma. Y lo convierten en una suerte de guión inconsciente para las formas de trato y relación con otros, para el lazo social. Por eso es “ofensivo” y fuente de síntomas y trastornos. También ésta es la razón por la que intervenir en su “estructura” es tan importante.

Nuestras intervenciones psicoanalíticas intentan incidir sobre puntos de fijación. Llamamos así a los modos de relación moldeados sobre la base de la oralidad, la analidad o el predominio fálico o la nada que se organizan como *puntos de consolidación fantasmática*. A esas sujeciones, fijaciones a modos impuestos, imperativos, ofensivos, de relación, es a los que el jugar puede, en el mejor de los casos, horadar.

Si el jugar de los niños en análisis permite contactar con lo que inteligimos como fantasma es porque ambos tienen una “estructura” en común. Los dos se dan como *escenas* basadas en un *guión*, que contempla secuencias, en las que son posibles modificaciones de los personajes, sus atribuciones o sobre la sintaxis que la sustenta. Las acciones en ambos están centradas en un verbo. Jugar es una disposición, no es “un” juego.

En el fantasma esas acciones tienen que ver con el *dominio*, con lo que se le *impone* al otro, por ejemplo: morder, pegar, humillar, manosear. Todo ello involucra afectos, alguna zona erógena y está comandado por una insistencia sorpresiva, vergonzante en tanto vivida como ajena y enigmática por lo *perverso* de su argumento. En cambio, en el jugar las acciones no tie-

³ J. Lacan:(1964) *Problemas cruciales del psicoanálisis*. Seminario inédito.



nen ese carácter imperativo y humillante y el modo de lazo social que el jugar propone, reconoce, por el contrario, reglas de construcción o aceptación compartidas, alteridades y diferencias sexuales. El comando del fantasma es inconsciente, el del jugar, no.

Entre juego y fantasma encontramos, por consiguiente, una diferencia fundamental: el fantasma *impone* modos de goce. Si Freud lo concibió como una escena, Lacan, basándose en él, lo reduce a una *frase* portadora de una significación cerrada y enigmática debido a la lógica de la perversión que el goce impone⁴. En cambio, el jugar *propone* a través del "dale que...", la estructuración de otros mundos lógicamente posibles, donde diferentes disfrutes pueden hacerse un lugar. En un caso el goce de la fijación a la letra, en el otro el placer de un posible devenir literario de lo literal.

Las inscripciones y mandatos inconscientes suelen determinar renunciaciones y posicionamientos sacrificiales. A mayor gravedad del niño y sus padres mayor el daño que se produce. Gonzalo, cuya madre sufrió una profunda depresión cuando él tenía dos años, pasaba largos ratos haciendo ruido en su casa sin propósito aparente, pero logrando irritar y arrancar a su mamá de la cama. Según su terapeuta⁵, en el momento de esa consulta, él "era" un ruido. Tiempo después de iniciado el análisis tuve ocasión de encontrarlo en una plaza de juegos a la "entrada" de un tobogán tubular a los que se ingresa por un "agujero". Cuando un compañerito se disponía a tirarse, él lo aferró visiblemente angustiado y le preguntó: "No te vas a suicidar, ¿no?"

Salvar madres que caen por agujeros depresivos convirtiéndose en ángel o pájaro (como la niña del cuento), o renunciando al riesgo lúdico de un descenso por el tobogán, son dimensiones sacrificiales alimentadas desde la imposición fantasmática. Refiriéndose a esa sujeción "al pie de la letra", es que Jorge Fukelman propone... "tratar de que aquello que parecía no ser de juego sea reubicado como juego, que sea mediado por la pantalla del juego. Poner sobre la escena plantea personajes. Cuando el juego no es reconocido como tal, el personaje toma forma de máscara pegada a la piel"⁶. Y a la letra. Sin metáfora.

⁴ J. Lacan: Seminario XIV. *La lógica del fantasma*. Inédito.

⁵ Lic. L. Donarumma, colega del Htal. Carolina Tobar García.

⁶ J. Fukelman: "El niño y el psicoanálisis". *Vértex* N° 5. Buenos Aires, 1991.



Travesías y travesuras

Si el *wiederholen* que sujeta al retorno de lo mismo, es hijo de la imposición fantasmática que "tiene de hijo" al niño, el *wieder holen* a que convoca el análisis es justamente lo opuesto. Es la convocatoria a ir por la diferencia. La que instituye el pasar por una palabra. No una cualquiera, sino una palabra *conseguida* (un significante nuevo, metáfora, diablura de la lengua) que permita, además, construir un nuevo saber sobre sí.

En este sentido no es casual la raíz común de travesura y travesía. El jugar travieso y pícaro de un niño es un modo de moverse del lugar (siempre el mismo), de ser tenido de hijo por los fantasmas o los espejos. Ambas derivan de *vertere* que, además de verter, significa dar vuelta y se relaciona con travesear, término que Lacan evoca como tarea, apropiándose del *durcharbeiten* freudiano. Lo que plantea e implica un trabajo *a través* (del fantasma y del espejo).

Entre fantasma y juego transferencial encontramos homogeneidad de estructura (guión-puesta en escena-personajes) y diferencias cualitativas y de matices (ofensivo-inofensivo, fijeza-movilidad, presencia-representación, goce-placer, imposición-propuesta), que hacen del fantasma "lo otro" del juego cuando este se produce. Pero el fantasma que captura en su goce también abre acceso al placer. Abre a su trasposición, al placer del dominio lúdico en lugar del goce del abuso sádico. Por eso no hay tal cosa como fantasma puro o jugar puro. No hay tales entes. Fantasma malo-malo o jugar todo bueno. Ambos son productos mestizos.

Juego y deporte ponen a prueba el fantasma y sus fijaciones libidinales al movilizar e intercalar roles y funciones como sujeto/objeto, pasivo/activo, dominador/dominado. Lo particular del juego es justamente conmover las rigideces fantasmáticas. Lo particular del fantasma es ser el lugar donde adquiere forma lo terrible, donde hay un intento de sujetar y *enmarcar* el goce a través de la escenificación imaginaria y la articulación significativa. Mientras lo real de la pulsión se configura como "lo otro" de la escena y amenaza fragmentarla. Nietzsche anticipaba en la función del filósofo y el poeta la del analista cuando decía... "*el sentido de mi obrar es que yo imagine como un poeta y recomponga en una unidad aquello que es fragmento y enigma y horrible casualidad...*"⁷.

El trabajo del analista apunta a incidir en esa fantasmática, transformándola-

⁷ F. Nietzsche: *Así hablaba Zaratustra*. Ediciones Marymar. Buenos Aires, 1980.



la o, incluso, contribuir a configurarla a partir de la trama verosimilizante del “dale que”. En ese sentido su obrar tiene algo de poético pues el jugar transferencial se organiza como una trama unitaria donde se hace lugar a lo horrible y lo enigmático. La posibilidad de conexión entre estas dimensiones encuentra sustento en la noción de *extimidad*⁸. Si lo íntimo puede estar en el exterior (soportado en un juego o juguete) y la exterioridad (el Otro, lo otro) puede pertenecer al campo de lo íntimo, es posible un ida y vuelta -tipo Moëbius- entre ambos.

No es impensable, entonces, una práctica capaz de introducir modificaciones en el fantasma que, en la infancia puede no estar (en los casos más graves) o, por lo menos, no está estructurado de una vez y para siempre. Sin olvidar que ese carácter inacabado y *permeable* tiene su contrapartida en la refractariedad de los núcleos inconscientes y fantasmáticos de goce, que son como *partituras* del cuerpo erógeno. Por ellos, pese a tener componentes imaginarios y simbólicos, el fantasma se comporta como un real, casi inmutable. Que insiste como silente o ruidoso resistiéndose al ritmo y la síncopa.

Fantasmas y duendes

“Quiero tener duendes a mi alrededor pues soy valiente. El valor que ahuyenta los fantasmas se crea sus propios duendes: el valor quiere reír”.

F. Nietzsche. *Así hablaba Zaratustra*.

Señalamos que imagos y personajes fantasmáticos se adhieren como máscaras pegadas a la piel y a la letra y que adquieren un carácter de presencia abrumadora en el mundo del niño. El diferimiento se da habitualmente a través de la representación que, en estas situaciones es una “des-presentación”. El estar siempre allí, cual pesadilla, deja al niño apegado a la literalidad de los mandatos y le impide un habitar poético y creativo de su circunstancia. Freud inspirado por Rilke y Nietzsche, recordaba que: (...) “todo niño que juega se comporta como un poeta (...), inserta las cosas de su mundo en un nuevo orden que le agrada”⁹. Para lo cual tiene que sentirse libre y capaz de crear.

⁸ Extimidad es un neologismo con el cual Lacan problematiza la oposición entre lo interno y lo externo que fundaba en las figuras topológicas de la Banda de Moebius.

⁹ S. Freud: *El poeta y los sueños diurnos*. Amorrortu. Buenos Aires, 1987.



Esa disposición permite que lo terrible y fragmentario adquiera forma y encuentre lugar y guión en la escenificación fantasmática. De ella pueden reñonar las fantasmagorías que pueblan las pesadillas y terrores de los niños que, a su vez, podrán ser procesadas si son puestas en juego y adquieren carácter de personajes de un jugar transferencial.

A través de ese "reordenamiento" lúdico, las presencias atormentadoras pueden adquirir un carácter más agradable si son convertidos en personajes *duendes*, seres traviesos y, por contraste, bastante inofensivos. Pero son seres que se apropian de la casa. "Duen de casa" apócope de dueño de casa, de una casa en este caso embrujada, en poder de los fantasmas. El duende se adueña de un territorio fantasmático. Porque si el comando del fantasma es inconsciente, el del jugar no lo es. El término duende surge de la obra de Federico García Lorca autor de *Teoría y juego del duende*¹⁰. El duende es un producto sublimatorio, pero de un *mestizaje* diferente que el del ángel y la musa, con los que lo compara, o el de los personajes del fantasma. Freud y Lorca coinciden en situar a la fantasía como producto mestizo. Al ubicarla, además, como trabajo sublimatorio, lo producido elude (parcialmente por lo menos), la represión. Abre así una ventana entre lo pulsional y su realización desplazada hacia el territorio de lo socialmente valorado.

Una niña de cinco años, con una severa constipación y encopresis por desborde, pudo empezar a jugar a armar trencitos de crayones de colores que circulaban en contraste con lo monocromático y estancado de su caca. Lo hizo a partir de que logré hacer un "trato" con un personaje creado por ella, una princesa de carácter también monocromáticamente despótico. De la sujeción tenaz a que me sometía como súbdito, pudimos merced a nuestro acuerdo, pasar a un intercambio de lápices de colores y materiales que dio pie a esta producción. El trato entre iguales fue llevando a un insensible "destronamiento" del lugar imaginario que sus padres alimentaban como de "princesa", pero que era en sus juegos, inocultablemente, de reina. Curiosamente ella sufría cada vez que se sentaba en el "trono" (inodoro), donde hacía pareja con el rey. La exasperación solemne fue cediendo su lugar al despliegue de otros tonos emocionales. Y emergió una niña juguetona a quien la máscara de princesa-reina pegada a la piel, no permitía asomar.

¹⁰ F. García Lorca: *Teoría y juego del duende*. Losada. Buenos Aires, 1947.



Un niño cuyo padre trabaja de noche y tiene un carácter bastante rígido, personificó vampiros y al increíble Hulk. Cuando le señalé algunos puntos débiles del gigante, se molestó y me arrojó un objeto a la cara. Mi reacción fue decirle: "Ah, yo creía que estábamos jugando", cosa que para él de modo alguno era así. El ponía en escena personajes sacralizados, solemnes, inmodificables ¡Con Hulk no te metás!, podría haber sido su respuesta. Poco a poco una nueva versión se creó. Hulk comenzó a tener sentimientos encontrados, al punto que sumó a su rareza biológica, el tener varios cerebros, convirtiéndose, según sus palabras, en un "personaje malo que, a veces, era bueno". Y que también a veces se conflictuaba por ello.

Este "análisis", esta deconstrucción de los personajes que se realiza en el jugar transferencial se ve favorecida por una modalidad de intervenir desde el jugar con el niño en la cual es posible ir *intercalando* lúdicamente, otras versiones de los personajes creados bajo la lógica del fantasma. La dimensión *imaginaria* es favorecida en su despliegue pero acotada y "descompletada" al socavar la compacidad de personajes que habían adquirido una representación intachable, sin grietas. La dimensión *simbólica* es, mientras tanto "traducida", al interponer otros verbos ante el accionar coercitivo que los personajes o el guión fantasmático imponen. Y abierta a nuevos decires que el acontecer del jugar mismo proponen. La dimensión de presencia *real* resulta, entonces, "conjurada" en buena parte de sus efectos.

Al quedar en falta los personajes pierden consistencia. En el guión comienza a ceder terreno el predominio de la lucha trágica que la lógica del fantasma impone para ir siendo relevada por los movimientos dramáticos, de conflicto interior (y no de lucha contra hados y poderes superiores). La rigidez y la estereotipia se debilitan y la asunción de una conflictiva da a los personajes un espesor deseante¹¹. Al intercalar versiones, el jugante se desliga de las insistencias fantasmáticas lo que no siempre es bien tolerado, si recordamos lo viscosa que es la libido.

He tomado de Grüner¹², el nombre de estas intervenciones que intercalan versiones, llamándolas *inter-versions*. No intervenciones del analista solamente, sino, versiones de los personajes surgidas en ese "entre" que es el

¹¹ La tragedia ha sido el reino de los arquetipos mientras el drama es el de una subjetividad en conflicto.

¹² E. Grüner: *Foucault, una política de la interpretación*. El cielo por asalto. Buenos Aires, 1995.



jugar transferencial. En ese cruce y en esas “cruzas” intercalares entre las “especies” diferentes de fantaseo del niño y del analista, se genera una deconstrucción productiva, un alteración en el “mestizaje”, una versión “otra” de los personajes del fantasma.

El surgimiento de esa nueva versión configura un “puro acontecer”, acontecimiento en los términos en que Foucault lee a Nietzsche. No como en la historia puede considerarse una fecha, un tratado, un reino o una batalla. Más bien como *“una relación de fuerzas que se invierte, un poder que se confisca, un vocabulario recuperado y vuelto contra los que lo utilizan, una dominación que se debilita, se distiende, ella misma se envenena y otra que surge, disfrazada”*.¹³

Inter-versiones. Con Hamlet

Una inter-versión fue la estrategia de Hamlet para develar la misteriosa muerte de su padre. El príncipe convocó secretamente a una compañía de cómicos a los que les propuso intercalar, en la obra que sería representada ante su tío, el principal sospechoso, una escena preelaborada que tenía cierto parecido con la de la muerte del rey. Incita a los actores a recitar con soltura y naturalidad, no se trata de pregonar o declamar. Sólo de ese modo la escena podrá: *“mostrar a la virtud sus propios rasgos y al vicio su verdadera imagen”*.

A este cuidado, Hamlet agregará otro referido a las consecuencias posibles de su primera intervención. Cuidado sugerido por el fantasma de su padre que se le presentifica como una Sombra: *“Observa cómo el espanto se apodera de tu madre. Interponte en la lucha que sostiene con su alma, que en los cuerpos más débiles la fantasía obra con más fuerza. Háblale Hamlet”*.¹⁴

En esta segunda escena, en el diálogo con su madre, *intercalar* es interponerse en la lucha interior que ella sostiene a consecuencia de lo visto, asistiéndola para evitar que sea arrasada por una fantasía a la que no puede hacer frente. La Sombra no le sugiere que intercale ahora ningún fragmento preela-

¹³ M. Foucault: *Nietzsche, la genealogía, la historia*. Pre-textos. Valencia, 1998.

¹⁴ W. Shakespeare: *Hamlet*. Aguilar. Madrid, 1964.
Debo a Ricardo Forster el haberme llamado la atención sobre este proceder de Hamlet en su charla sobre Descartes. La misma tuvo lugar en la Escuela Freudiana de Buenos Aires, en abril de 2003.



borado sino que, en este caso, almodovarianamente, sólo “hable con ella”.

De Hamlet pasaremos ahora a la *Gradiva*, novela de la que Freud (1906) rescata una modalidad de intervención muy cercana a lo que venimos comentando. El protagonista, Hanold, es un joven arqueólogo atraído por un bajorrelieve que representa a una muchacha que pasea en sandalias. Algo en esa imagen la hace inexplicable pero irresistiblemente encantadora para él. Pese a ser muy antigua, Hanold encuentra en ella “un cierto ahora”. Tan impactado queda, que tiene un sueño en el que encuentra a esa misma joven en Pompeya, instantes antes de la erupción volcánica que sepultó la antigua ciudad bajo un manto de lava y ceniza. Hanold decide, entonces, viajar a Pompeya donde, para su sorpresa, se encuentra con quien, para él es su Gradiva. Pero ese encuentro es, en realidad un reencuentro, pues la joven no es otra que Zoe, una vecina del barrio que ha compartido con Hanold juegos durante la infancia. Zoe ama a Hanold desde entonces y percibe la perturbación que el joven sufre. Presta, entonces, cuerpo a la fantasía del arqueólogo, “le sigue la corriente”¹⁵ e ingresa sutilmente al edificio delirante que éste despliega para comenzar a deconstruirlo desde su interior. En una escena clave en que comparten una merienda, ella parece haber escuchado al padre de Hamlet. Posicionándose desde el personaje en que Hanold la ubica ella se interpone en la lucha que él sostiene con su alma, tiene en cuenta la fuerza que ante su cuerpo débil ha cobrado la fantasía y habla con él: “*Me parece como si una vez, hace dos mil años, hubiéramos comido así juntos nuestro pan ¿No puedes acordarte?*”. Hanold duda, roza su mano, escucha que llaman a “Gradiva” por su nombre, Zoe y va cayendo en la cuenta de que se trataba de su vecina de la infancia a quien, en medio de un repliegue ascético, desconoció a partir de la pubertad.

Que Freud haya reparado en las modalidades de intervenir que Zoe implementa, desde su “personaje” Gradiva, para reencauzar las fantasías de Hanold no puede haber sido ajeno al influjo de esta obra de Shakespeare, a quien admiraba profundamente y cita en este trabajo profusamente. Primero Zoe elabora un modo de intercalarse en el delirio de Hanold y desde ese personaje, llevada por sus sentimientos, le habla. Refiriéndose a esta intervención Freud señala de un modo a la vez técnico y poético: “*Así ella, con sus dichos puede permanecer, por un lado, en el papel que le señala el de-*

¹⁵ La suspensión de inverosimilitud coincide con lo planteado por Alfredo Tagle en *Escisión del yo y trabajo de juego*: “permitirse una actividad del pensar al margen del examen de realidad”.



*lirio de Hanold y, por otro, tocar con la varita mágica las constelaciones reales y despertar en lo inconsciente de Hanold la inteligencia para estas últimas*¹⁶. Zoe "le sigue la corriente" y logra "despertar la inteligencia de Hanold". Delirio y verdad quedan incluidos así, en una misma forma expresiva, en la que Pompeya queda analogada a lo infantil y la represión al sepultamiento bajo la lava.

Si nos trasladamos de vuelta a la niñez, podríamos repetir aquí que jugar es "el" nombre de la infancia y es también un espejo que refleja, como niño, a quien juega¹⁷. Un espejo que, como Hamlet promueve, pone en escena vicios y virtudes. Pero del que se hace necesario ir más allá si no quiere quedar atrapado en su chatura. Desde esa escena en la que se incluye pero a la que transforma al ir más allá de lo que Hanold plantea, el decir de Zoe adquiere eficacia. Y lo hace por haber logrado tender puentes hacia las dimensiones *fantasmáticas* reprimidas por Hanold que mantienen en él su "ahora" hace dos mil años, o sea, desde su infancia.

Las "verdades" de la "constitución" libidinal se muestran en ese "entre". El analista lo será ahí, no en otro lado. Ahí punto de llegada de sublimaciones que dan forma a lo terrible, podrán develarse envueltas en un traje prestado a lo indecible, ciertas singularidades del goce siempre veladas en las verosimilitudes del jugar, pues estos verosímiles son los *modos de darse*, son los ropajes de esas verdades en la infancia.

Inmersos ahí no limitamos nuestra praxis a señalar verdades como significado inconsciente de actos o palabras. No como verdades "ya ahí, de antes". No hay una actividad de traducción "pura" sino un "lastre" que se reconfigura y se re-funda en esa trama del jugar transferencial, donde puede "acontecer" que se transformen en y por ese jugar. Recién ahora podrá decirse lo que antes hubo.

Superponer, sancionar, hacer lugar

"Pero lo indecible cogió un trozo de su traje y comenzó a borbotear y a buscar palabras..."

F. Nietzsche. *Así hablaba Zaratustra*.

¹⁶ S. Freud: *El delirio y los sueños en la "Gradiva" de W. Jensen*.

¹⁷ En palabras de Jorge Fukelman.



Winnicott decía: *“Me parece válido el principio general de que la psicoterapia se realiza en la superposición de dos zonas de juego, la del paciente y la del terapeuta. Si éste último no sabe jugar, no está capacitado para la tarea. Si el que no sabe jugar es el paciente, hay que hacer algo para que pueda lograrlo, después de lo cual, comienza la psicoterapia. El motivo de que el juego sea tan esencial consiste en que en él, el paciente se muestra creador”*.¹⁸

Todo lo señalado allí por él, es válido y valioso para nuestro quehacer con niños. Pero querría señalar una diferencia. La misma me fue indicada por Daniel Calmels quien se/me interrogaba sobre porqué Winnicott habla de *superposición* de zonas de juego.¹⁹

La superposición alude a zonas pre-establecidas que se intersectan. Y si bien, cual Hamlet, podemos incorporar algo pensado para evidenciar, desenmascarar y favorecer la puesta en juego de lo que resiste tras las bambalinas su entrada en escena, lo fundamental del jugar en análisis es lo que se produce entre quienes juegan. Es el jugar el que, en su borboteo, busca palabras y trajes para lo indecible y nos hace jugadores. Es lo que surgiendo entre niño y analista nos sorprende, nos muestra a ambos, creadores. Esta salida de lo esperable y programado, a la que Winnicott le da tremenda importancia al priorizar la sorpresa por sobre lo “preparado-interpretado”, no se encuentra adecuadamente presentada en la formulación de la superposición u “*overlap*” de las zonas de juego. Estas no están preestablecidas sino, y Winnicott seguramente coincidiría con esto, se crean en el jugar mutuo como un garabato común. Jugar en transferencia es apostar a que en ese “entre” surja el acontecer del juego. Entrar en juego es entrar en ese “entre” que no es algo que cada uno trae sino la disposición a diseñar, a hacer, entre dos, un lugar donde dejar que lo que pueda advenir, lo que esté por-venir, venga.

Esto no implica caer en una hipóstasis de lo espontáneo, más bien creo que conviene evitar su “entificación”. No hay “la” espontaneidad, sino en términos de diferencia ¿Y de qué se diferencia la espontaneidad? En principio, podríamos decir que se diferencia de lo programado. Trabajando en el zoo con chicos y con animales nos ha impresionado el contrapunto entre ca-

¹⁸ D. Winnicott: *Realidad y Juego*. Granica. Buenos Aires, 1980.

¹⁹ D. Calmels: Presentación compartida sobre “*Juego espontáneo*” coordinada por Damián Calvo. Lekotec. 23/11/ 2004. Ver: www.lekotec.org



chorro y autómeta. A un chico muy estructurado, muy automatizado le hace muy bien conectarse con un cachorro animal, porque se contacta con algo no programado²⁰. Y los chicos graves están bastante automatizados y empobrecidos, “rigidificados”.

Todo jugar, aún el más espontáneo surge dentro de un contexto de pautas o reglas de juego. La espontaneidad las supone y es en relación a ellas que se despliega transgrediéndolas de modo lúdico y aceptable. Una gambeta en el fútbol o una ocurrencia en un juego de palabras adquieren originalidad por su contraste, por su diferencia con una sujeción acrítica a reglas que ambos procederes suponen aún cuando la relación con ellas es diferente.

El jugar espontáneo, por otra parte, se opone a lo que ya está jugado y eso –en los términos planteados– estipula una diferencia entre los duendes, personajes creados por el niño frente a los personajes que responden a la lógica del fantasma inconsciente que impone goces. Y que captura. El juego es heredero y a la vez se diferencia de lo sagrado, de lo solemne; en ese sentido el duende es lo contrario de un sacralizado fantasma que aterriza, paraliza, inmoviliza, deja sin palabras. Es lo contrario de lo que ha sido jugado desde otros sin que se haya hecho allí lugar al jugar protagónico del niño.

Lo jugado a veces queda coagulado en el juguete, sean estos mecánicos o cibernéticos. Porque el jugar es una dimensión absolutamente mayor que la del juguete. En todo caso, el juguete es un pobre pretexto y soporte de la posibilidad de jugar, de la disposición a jugar. Muchas veces no es más que un débil instrumento para el juego, una forma infantil de propiedad y poder, lo que se evidencia en esas formas de apoderamiento, a veces necesario por un tiempo, de juguetes. Pero todos conocemos esos chicos “latifundistas de juguetes”, cuyos cuartos están atiborrados sobre todo de ese tipo de juguetes de los que podríamos decir que parece no les hicieran falta el chico. Hay juguetes que juegan solos.

Me parece central la idea de que el niño no sea “jugado” por el juguete; sacar al chico del lugar de ser gozado por el juguete para acercarlo a una relación en falta con el juego: que no está todo allí, que hay algo que él puede poner, algo que puede añadir, y esto le habilita un espacio protagónico, más aún en épocas en que los juguetes desbordan de significaciones.

²⁰ J. Vasen: *Contacto Animal*. Op. cit.



Por último ¿quién sanciona qué es un jugar y qué no? Podríamos preguntarnos si hay algo así como juego, independientemente de alguien que lo sancione como juego. En la infancia, todavía por lo menos, es la sanción del adulto la que determina los límites del juego así como las respuestas del niño, incluso al dolor. El ejemplo más sencillo es el de un nene de un año y medio que va caminando y se cae, se golpea, levanta la vista y mira la cara de la mamá. Eso es lo que le va a dar la medida de su dolor; él llorará o no, de acuerdo a la cara que su mamá ponga.

Con el jugar en análisis es la sanción del analista la que determinará si algo es un juego o no. Y como dijimos, hacer ingresar a un campo de juego, poner sobre la escena, construye infancia.

En esa zona del hacer algo es la zona de hacer un lugar para que un jugar se despliegue se sitúan estas intervenciones. En ese "entre", espacio intermedio a crear, más que superposición de zonas ya dadas, es donde pueden mostrarse los hombres y las cosas. En ese espacio un niño debe elaborar respuestas que interponer en el campo de batalla que sostiene en su alma, respuestas que le permitan conjurar las presencias que lo traumático y lo indecible asumen. Respuestas sólo posibles si a ellas ha quedado anudado el placer y de ellas puede extraer alegría (*freude*). Recuperarla es el mejor antídoto *freudiano* para los síntomas.

Primera versión: 29/8/05

Aprobado: 22/2/06

Bibliografía

Foucault, Michel: *Nietzsche, la genealogía, la historia*. Pre-textos. Valencia, 1998.

Freud, Sigmund: (1906) "Mis tesis sobre el papel de la sexualidad en la etiología de las neurosis". *Obras Completas*, Vol. 9. Amorrortu. Buenos Aires, 1979.

(1906 [1907]) *El delirio y los sueños en la "Gradiva" de W. Jensen*. Ob. Cit., Vol 9.

(1908) "El creador literario y el fantaseo". Ob. Cit., Vol. 9.

(1919) *Pegan a un niño*, Ob. Cit., Vol. 17.



Fukelman, Jorge: "El niño y el psicoanálisis". *Vértex N° 5*. Buenos Aires, 1991.

García Lorca, Federico: *Teoría y juego del duende*. Losada. Buenos Aires, 1947.

Grüner, Eduardo: *Foucault, una política de la interpretación*. El cielo por asalto. Buenos Aires, 1995.

Lacan, Jacques: (1964) *Problemas cruciales del psicoanálisis*. Seminario inédito.

Seminario XIV. La lógica del fantasma. Inédito.

Nietzsche, Frederich: *Así hablaba Zaratustra*. Ediciones Marymar. Buenos Aires, 1980.

Shakespeare, Williams: *Hamlet*. Aguilar. Madrid, 1964.

Vasen, Juan: *Contacto animal*. Letra Viva. Buenos Aires, 2004.

Winnicott, Donald: (1971) *Realidad y Juego*. Granica. Buenos Aires, 1980.

Resumen

Las intervenciones en psicoanálisis con niños son enfocadas aquí desde una perspectiva que se inspira en aquellos poetas y filósofos que se anticiparon al psicoanálisis. Rilke, Shakespeare, García Lorca y Nietzsche contribuyen a pensar las relaciones entre las dimensiones fantasmáticas y las propiamente lúdicas del jugar. Se desarrolla el contrapunto entre los personajes fantasmáticos y los creados por el niño en el jugar transferencial que el autor propone llamar "duendes". Esto da lugar a pensar algunas intervenciones del psicoanalista como inter-versiones. Versiones intercaladas entre los personajes, siempre mestizos, que de modo más fantasmático o más lúdico impregnan el jugar transferencial.

Palabras clave: psicoanálisis; intervenciones e inter-versiones con niños; juego transferencial; fantasma y duendes.



Summary

The interventions in psychoanalysis with children are focused here from a perspectives that are inspired by those poets and philosophers who anticipated themselves to the psychoanalysis. Rilke, Shakespeare, García Lorca and Nietzsche contribute to think the relations between the fantasmatic dimensions and the properly playful ones of playing. It is developed to the counterpoint between fantasmatic imagos and the characters created in the transferencial playing that the author proposes to call "goblins". This gives rise to think some interventions of the psychoanalyst like Inter-versions. Versions put in between the personages, always racially mixed, who of fantasmatics or more playful way impregnate the transferencial playing.

Key words: psychoanalysis; interventions and inter-versions with childrens; transferencial playing; phantasy and goblins.

Résumé

Les interventions en psychanalyse avec des enfants sont ici focalisées dans une perspective qui s'inspire en ces poètes et philosophes qui ont été anticipés à la psychanalyse. Rilke, Shakespeare, García Lorca et Nietzsche contribuent à penser les relations entre les dimensions fantasmatiques et celles proprement ludiques du jouer. On développe le contrepoint entre les personnages fantasmatiques et ceux créés par l'enfant dans le jouer transférentiel que l'auteur propose d'appeler des "gobelins". Ceci donne lieu à penser quelques interventions du psychanalyste comme inter-versions. Versions intercalées entre les personnages, toujours métis, qui de manière fantasmatique ou plus ludique imprègnent le jeu transférentiel.

Mots clés: psychanalyse; interventions et inter-versions avec des enfants; jeu transférentiel; fantasme et gobelins.

Juan Vasen
Tres de febrero 981, 2° "A"
(1426) Ciudad de Buenos Aires
Tel.: 4777-6424
juanvasen@gmail.com