



ALGUNAS CONSIDERACIONES ACERCA DEL JUEGO

Oswaldo Frizzera[•]
Carmen Heuser^{••}

*-Más no señor, sólo cada uno de nosotros recita
de acuerdo al papel que se le ha asignado
o que los demás le han asignado en la vida.*

Pirandello, Seis personajes en busca de un autor.

*Ser espectador participante del juego-representación teatral
significa para el adulto lo que el juego para el niño.*

Sigmund Freud, Personajes psicopáticos en el escenario.

Cuando la madre acaricia con su mirar al niño, cuando despierta en él su mirada o en los momentos en los que incita con su rostro la sonrisa del bebé, inicia al niño en el camino del encuentro y contacto con el otro.

Ese camino es para ambos, placentero y lúdico.

Es justamente este carácter lúdico que crea el medio, la forma en el que surgen y se desenvuelven la estructuración y el crecimiento de un niño en todos sus aspectos.

Jugar es una parte fundamental del discurso infantil. El niño despliega en él diversos sentidos, lo hace a través del contenido del juego y de la forma que

• Médico Psicoanalista. Miembro de la Asociación Psicoanalítica Argentina. Profesor Titular de Clínica Psicológica de Niños y Adolescentes, Carrera de Psicología, UCES. Profesor de la Carrera de Especialización en Psicoanálisis con Niños, UCES (en convenio con APBA).

•• Fonoaudióloga (Universidad del Salvador). Egresada de la Escuela de Psicoanálisis de Grupo. Especializada en clínica del lenguaje. Miembro y Docente del Círculo Psicoanalítico Freudiano. Dedicada a la investigación de la relación entre la estructuración psíquica y la construcción del lenguaje. Autora de diversos artículos sobre el tema.



utiliza para expresarlos. Ocupa la mayor parte del tiempo en la vida del niño y es un instrumento que le permite un variado abanico de posibilidades. Con su creación puede comunicarse, representar, simbolizar, expresarse.

El contenido del mismo descorre el velo de su deseo, del momento de crecimiento que transita, de sus miedos y sus desvelos.

La palabra "jugar" proviene del latín "iocare", el "iocus" era la chanza, la broma, el juego de palabras.

"Ludus" indica el juego de la acción, la actividad, el mismo hecho de jugar. La palabra *ludus* deriva de otra palabra que es 'iludo' e 'ilusio' que significa ilusión. Esta responde a un modo de configuración de una cierta realidad empapada de esperanza, ensoñación. Surge como alternativa posible a la impotencia infantil y comprende un futuro, un deseo y un anhelo. El juego posee una estructura que es fascinante, atrayente y a la vez atrapadora.

Esto se asocia con la ilusión, pues esa es justamente la característica principal de su estructura. En el jugar hay una representación que se despliega y ésta va configurándose con elementos creados en el sendero de la fantasía.

El juego en sus comienzos

El camino de la representación comienza con la indefensión del niño: cuando nace, éste necesita imprescindiblemente de otro. Freud destaca la idea de ese otro que se convierte en auxilio, protección, dándole cuerpo y sostén, a la vez que lo marca y lo atraviesa con su propio psiquismo. Ese otro que intenta comprender y asistir al niño le permite con su hacer adentrarlo en la indispensable experiencia de la satisfacción y en el imprescindible acontecer del displacer. La vivencia de satisfacción constituye un hecho temprano fundamental dentro de la trama psíquica que se va conformando. Esta misma posibilitará el poder soportar una pérdida posterior, siempre que el ámbito en el que se dé, esté sostenido por el amor. El modo en que el otro pueda querer y sostener al niño, moldeará la forma en que éste podrá soportar o no la espera de la satisfacción o una momentánea separación.

Placer-displacer establecen, entonces, el ritmo de un pulsar vital.

El espacio que se genera entre uno y otro dará lugar a esa ilusión rudimentaria que es la primera alucinación. Punto cero de la representación. El suceder que se establece entre la espera dolorosa y la satisfacción posterior



brinda, por un lado, un alivio del *displacer*, al mismo tiempo que establece las bases, comienza a delinear la forma del objeto a investir. Este es un pulsar que en su transcurrir va armando caminos que quedan facilitados para recorridos futuros, permanente fluir que da lugar a enlaces del entramado psíquico.

Cada movimiento de la madre sobrepasa, va más allá de sus necesidades vitales, de alguna forma lo excede. La madre, los padres, reciben al niño y lo introducen en un mundo pleno de significantes donde, prácticamente todo lo excede, en su capacidad de respuesta; el juego no queda excluido de esto. El niño queda introducido al mundo significativo que llega, en gran parte, a través del juego.

Cada respuesta del pequeño en un comienzo, en la mayoría de los casos es considerada, o toma el valor de un intercambio lúdico. La sonrisa, las primeras vocalizaciones que los padres esperan, estimulan y, a la vez, los sorprenden, son motivo de regocijo y festejo.

Esto, como todo logro, ratifica el narcisismo parental, a la vez que delinea el sendero de la estructuración psicolingüística del niño. Estos pasos son los primeros movimientos de la autonomía infantil.

Mientras tanto, queda introducido en un mundo pleno de símbolos, universo del lenguaje a través del afecto y del juego. Este es el medio fundamental en el que el niño se desplaza.

El ritmo que lo envuelve se compone de momentos de satisfacción, *displacer*, alucinación, dolor, demanda, nuevamente satisfacción. Un suceder que, con la intervención materna adecuada, permite que lo que comenzó en el niño como una fuerza de la necesidad, se convierta en pulsión, dé lugar al deseo.

Se trata del motor fundamental de toda fantasía. Este período, que en realidad se prolonga por largo tiempo, se encuentra dominado por la presencia-ausencia materna. La asignación de sentidos a las manifestaciones, reclamos y dificultades del niño, es decir, el mundo simbólico parental envuelve y atraviesa la existencia del pequeño. Los juegos maternos enlazan caricias, llantos, miradas y gestos que forman con el niño una matriz de diálogo. El juego con la madre, su actitud deseante, el hecho de brindarse al niño placenteramente, su forzoso alejamiento, la distancia y el reencuentro van delineando el sendero que se abre a la simbolización.



A través del juego, se puede simbolizar la ausencia materna, si bien este proceso se produce con posterioridad a los primeros momentos, el niño sólo llegará a ese punto si la madre ha tenido una presencia eficaz. Es decir, que si se produce una separación, un distanciamiento, una ausencia sobre un fondo, un telón de Presencia que lo sustente, a la vez y como la otra cara de una misma situación, la presencia que otorgará la marca, el registro, la inscripción del otro a través del rostro, del cuerpo, de las caricias y de la voz será, o resultará eficaz, si discurre sobre un fondo de Ausencia. Esta desencadenará el movimiento deseante con el anhelo de la recuperación. Una presencia constante, absoluta, lo colocaría permanentemente en lugar de objeto, respecto del otro.

Aquí también el juego es medio e instrumento para procesar, tramitar, encontrar un paliativo a la angustia de la separación.

La actitud lúdica del adulto frente al niño, su posibilidad de transformar esta situación, traumática en sí misma, en un juego, permite que el chico adhiera de igual forma a tal posición. Desde el primer juego del "¿Dónde está? Aquí está", el niño guiado por sus padres, manipula de alguna manera su angustia y la transforma.

Esto se corona con el gozoso encuentro con el rostro familiar y amado. Simultáneamente, este juego lo lleva por los vericuetos del tiempo y del espacio. Exploración que también realiza por medio del juego. Hay un tiempo en la espera y un lugar para esa escena donde él es uno de los protagonistas.

Vemos, entonces, que el juego de presencia-ausencia que fascina a los niños en etapas tempranas, lleva impreso en sí el terror más intenso que pueda experimentar: el desvalimiento, el desamparo. El caudal placentero del juego, la posibilidad de que el otro le dé un valor lúdico y lo disfrute, la capacidad de simbolización y el espacio que allí se abre de recuperación de imágenes y recuerdos, permiten realizar una transformación y hacer de ello el material de su juego predilecto. En la búsqueda de ser deseado y sostenido por los padres se comienza a ansiar, a alucinar, a querer recuperar, a desear.

Freud describe el juego del Fort-da en relación con el alejamiento materno y la recuperación por vía simbólica. Este proceder invade el juego infantil durante los primeros años en los que el psiquismo del niño se estructura. Por intermedio de esa momentánea pérdida del objeto, él asume la posi-



ción de sujeto. Comenzará, entonces, a producir un mundo de fantasías tendiente a paliar la ausencia, la frustración que se produce en diferentes momentos de la infancia.

Todo el camino del infante está marcado por pérdidas y nuevas adquisiciones, pierde la relación estrecha de los brazos maternos, en pos de una creciente autonomía.

Con cada nuevo avance se resignifican las pérdidas anteriores, desde el destete a la distancia que establece la marcha, cada momento de mayor separación lo lleva a nuevos descubrimientos, verdaderas creaciones en cada circunstancia.

Este movimiento lo introduce, cada vez, más intensamente en un mundo simbólico, facilitando el espacio necesario para la aparición de la palabra. En el mismo sentido, se encamina hasta llegar, posteriormente, a la castración simbólica.

En este transcurrir de las cosas, Freud considera la fantasía como la alternativa que tiene el niño, durante el doloroso pasaje del principio de placer al principio de realidad.

Forma autorizada y efectiva para huir de las presiones sociales y culturales. Este proceder permite al niño crear un mundo deseable y soportable.

La ilusión es imprescindible en los momentos de estructuración subjetiva del niño. Funciona como un reaseguro narcisista y para resguardarse de situaciones que para un niño son insoportables como es el desvalimiento, la ausencia de protección.

Lo que Winnicott nos enseña

Winnicott se ha ocupado extensamente del tema del juego. Junto a estos espacios de la realidad psíquica y externa menciona un tercer lugar llamado "espacio potencial". Esta parte sería para él "la condición de verdad del sujeto". Winnicott (1971), ha abierto un camino al diferenciar "el espacio de la ilusión". Nos muestra cómo además de la división subjetivo-objetivo existe otro espacio, tercero, intermedio, pleno de potencialidades, entre el niño y su madre, que será de vital importancia para la estructuración psíquica del bebé. Es un espacio de ilusión y creatividad. Para él, la marca que imprime la madre (madre como el entorno del niño), será proteger al yo in-



ciente del niño de las angustias primitivas, ofreciéndole un espacio de protección en el que exista lugar para crear una ilusión. La constante repetición de esta experiencia dará lugar a que el niño pueda crear y jugar por sí mismo.

Winnicott señala que, si la adaptación de la madre a las necesidades del niño es suficientemente buena, le brindará la ilusión de una correspondencia entre la realidad exterior y la capacidad creadora del niño. A instancias de la madre se crea un espacio dentro-fuera, espacio de ilusión y juego, que dará lugar a un esbozo de simbolización.

En el espacio de la creatividad la ilusión y el juego se explayan y toman su lugar. El otro, el semejante no ocupa un papel menor. Su autorización, su reconocimiento darán libertad a la creatividad del niño y a las experiencias que viva, permitiendo el despliegue de su potencial imaginario.

De niños y poetas

El niño que juega se comporta como un poeta (Freud, S., 1908).

Por medio del juego encuentra cauce a su deseo, toman cuerpo sus impulsos y sus demandas. Esto va dando lugar a la organización subjetiva.

Freud sostiene que el pequeño crea mediante el juego un mundo suyo, o más exactamente, reordena las cosas de ese mundo en relación con su idea. Todos vivimos en una sociedad, relacionados unos con otros. Los lazos establecidos están regulados por normas determinadas. De alguna manera somos sujetos condicionados por una serie de factores culturales extraños a nosotros mismos y que no siempre responden a nuestros deseos. El juego permite transportarnos, aunque más no sea por un momento, de la realidad, la obligación, hacia el terreno de la ilusión. Allí pueden tomar cuerpo las fantasías y aproximarnos a deseos de otra forma interdictos.

En este hacer, siempre se juega una dimensión de futuro. En todo intento de transformación, se deja atrás una determinada forma para adquirir otra proyectada en una dimensión temporal a advenir. Todo esto en un campo ilusorio. El juego se teje, fundamentalmente, en la dimensión del futuro. El niño echa a rodar un "como si" que se pone en circulación. El "como si" tiene una consistencia particular. Implica al niño que es y al que se le suma el del juego y de la transformación. Al que aparece en las redes de la ilusión y el deseo. Algo se le ha agregado, algo ha girado. El movimiento per-



mite un despliegue que lo exime por un momento de las reglas en las que todos estamos envueltos.

Ese "como si", no es el de la representación, sino, el de la ilusión, es el "como si" del deseo, que de esta manera puede tomar forma.

Mediante el juego, el niño puede ejercer su capacidad de ser otro, de obrar una transformación, una transitoria mutación. Por un rato, con aceptación del mundo, él puede ser otro. No como un engaño, sino a sabiendas de los que juegan y los que miran que es una representación y un papel ejercido momentáneamente. Es un montaje de escena lúdica, placentero para sí y para los ojos del otro.

De este modo, el niño puede recorrer el terreno del Otro, la alteridad, disponiendo la materia de la identificación.

Lo repetitivo del juego. Lo placentero y lo displacentero

Sin duda, al jugar el niño repite una situación placentera.

Este hecho no presenta ningún elemento particularmente llamativo, si no fuera por la insistencia repetitiva que muestran en sus juegos. La repetición cobra tal valor, que la sola intención de variar algún elemento de un juego o de un cuento lleva al niño al enojo. Frecuentemente es él mismo quien señala la diferencia, como si fuese un error y trata de subsanarlo. Se percibe en esto la ilusión de carácter narcisista, ilusión de lograr una permanencia, una igualdad en el tiempo que sostienen los padres otorgándole al niño un marco de seguridad para crecer y desplegar sus juegos. Son los mismos padres que otorgan seguridad, continuidad, esa necesaria repetición, una suerte de habilitación fantasmática que da lugar a la tranquilidad necesaria para jugar, manipular la ausencia y poder crear el símbolo.

El niño cree, imagina la presencia parental sin interrupciones, constante. Esta ilusión brinda un reaseguro para su posibilidad de subjetivación. Por intermedio del juego resguarda, cuida esta ilusión de igualdad y continuidad.

Así se pone de manifiesto la intención del reencuentro, con lo igual a una primera vez, la no resignación a la pérdida. Allí nace su insistencia.

Pero aunque la pulsión persista e insista, inevitablemente se abre una bre-



cha entre una y otra vez que trae una diferencia, poniendo al descubierto lo imposible de tal pretensión.

En el juego, también repite lo displacentero (Freud, S., 1920). En tales casos repite para ligar, trata de dominar lo traumático y lo hace insistiendo o pasando a la actividad lo que sufrió pasivamente. La compulsión a la repetición en el juego, repite la escritura del fracaso aún cuando el intento sea de anular el displacer. También existe un profundo displacer en la pérdida, en la ausencia, pero la posibilidad de la simbolización le otorga el placer de organizar, montar y disfrutar el placer de la representación.

El jugar es una actividad, marca un trayecto. Es un vaivén constante en el camino de ilusión. Ese vaivén está señalando la repetición. Es la repetición de la diferencia. En el juego el niño puede cambiar, transformarse y ser otro diferente a sí mismo. En este hacer aparece la diferencia. En el terreno simbólico, los significantes siempre difieren de sí mismos y aún en su repetición no son idénticos. Cuando algo se repite, el significante encarna la diferencia de forma inmanente, es la diferencia en sí y para sí, de lo que resulta que la repetición no es sino la insistencia significativa. Sólo se establece un juego y se produce repetición si hay significantes. Es inevitable que en ese transcurrir, por ejemplo del relato de un cuento, quien lo cuente y como lo cuente no son marcas indiferentes.

De la clínica

Queremos narrar algunos momentos del tratamiento de una niña que hemos atendido con un importante trastorno en su crecimiento, tanto por causas orgánicas como psíquicas. Se trata de una pequeña de tres años. Sólo se manejaba hasta ese momento con frases escuetas, muy concretas. Sufría una gran discriminación familiar por sus dificultades. La niña tenía el lugar del deshecho, de la basura, al lado de dos hermanas bonitas e inteligentes. Esta sesión es la primera oportunidad en la que la niña logra un despliegue imaginario y simbólico relevante.

Al comenzar la sesión sorprende a la terapeuta con una pregunta, mientras toma unos cubos de colores.

María: ¿nenes?

Analista: ¿qué pasa con los nenes?



María: ¿jugá nenes?

A.: no, otros nenes no juegan con estos cubos, son sólo para vos.

María comienza con una interrogación, precipitado angustioso que la deja a expensas del otro, aunque sea por un instante. Con ella cuestiona justamente el lugar de la transferencia. Ella se hace presente allí con su deseo, apelando a otro en espera de una satisfacción. Incluye, además, a un tercero -nenes-, testigo mudo de todo decir.

Cita a un personaje imaginario que supuestamente podría desplazarla.

Triangularidad concerniente a un objeto de amor, donde se desea ser amado por otro, pero esto se enlaza a lo que éste representa para un tercero.

Mientras hace girar los cubos de modo que todos queden del mismo color, dice:

M.: Acá buja.

Luego mira a la analista y agrega:

M.: Vos buja.

A.: Yo soy la bruja que lo puede todo.

Rápidamente, entre risueña y excitada cambia y dice:

M.: Vos Coni.

A.: Dame eso, es mío, mamá es mía.

M.: Vos Camen (analista).

A.: ¡Qué lindos son tus dibujos!

M.: Vos mamá.

A.: ¡Qué preciosa estás con esa ropa!

M.: Vos Coni (su hermana).



A.: Mi papá es mío, dame.

M.: Vos Maía.

A.: Quiero ser grande.

M.: Vos... Vos Coni.

A.: Dame ese chiche, dame a papá.

M.: Vos Maia.

A.: ¡Que rabia tengo! Papá se quedó con Coni.

M.: Vos Camen.

A.: ¡Qué lindos colores pusiste en este dibujo!

M.: Vos Coni.

A.: Vamos María, quiero jugar con vos.

El teatro es el heredero del juego

Esta niña con su juego abre un espacio escénico presentando los personajes. Designa a la terapeuta como su portavoz. Las respuestas de ella remiten a aquello característico que los representa, al modo de una caricatura y que María de alguna forma ha ido expresando. La niña dispone el ingreso y la retirada de los personajes. Con cada movimiento se producen efectos en las que ambas quedan involucradas, creando un mutuo proceso de transformación. A través de este despliegue fantasmático significa sus miedos, sus rivalidades, la incertidumbre de sentirse o no amada, deseada, rechazada, desplazada.

La niña se adentra más y más en la trama. El juego, así está planteado, las atrapa a ambas cada vez más. Luego pide hacer determinadas cosas con los personajes. Los encierra, los libera, los hace desaparecer. Se asegura que su hermana-rival esté bajo su dominio.

Pide su encierro, pero constata que la pueda liberar. Muestra la boca y hace ademán de tragarlos, pide que sean devorados una y otra vez.



- Poné acá - A ve, sacá.

- Coni atillo, allá-Ave, abí, sacá, poné ota ves.

Cuenta con la facilidad de la escena que puede cambiar a su gusto y con la Analista como ejecutora de su deseo. A través del juego se hace una, con esas figuras femeninas anheladas, envidiadas con las que rivaliza en un concierto de amor y odio. Las manipula, las acerca, las aleja, puntualiza los lugares con deícticos, aquí, allá, formas vacías que cobran significación en el momento de ser enunciadas.

Palabras que toman como referencia primera a quien las emite. Marcan espacios a un centro de movimiento-ella misma-. Movimiento narcisístico imprescindible que esta niña va consolidando. A través del juego en la sesión, logra desasirse del sentido unívoco de deshecho que la configuraba. La niña comienza a desplazarse por otros senderos que lentamente van esbozándose.

La representación escénica continúa, ella va ordenando Sos Coni, Sos Carmen, Sos Maia, la niña va levantando notoriamente el volumen de la voz, cada vez más entusiasmada.

Inclusive reemplaza el Vos Coni, para indicar el personaje por un Sos Coni. Acción que determina con mayor eficacia la transformación que desea lograr. Termina esa escena del juego corriendo a la hermana con empujones e insultos para lograr un lugar.

Luego se dirige a la analista y le dice, mientras le toca la pierna: "Me as meias a mí". Ella le responde haciendo el ademán de dárselas y la niña de ponérselas. Esto sucede con todo lo que la analista tiene puesto, accesorios inclusive. Al finalizar, la analista le dice: "Parecés Carmen".

Ella ríe divertida.

Mientras todo esto sucede, ella manipula como al descuido los cubos de colores, los pone de un solo color y pide adivinar a la terapeuta cual es el color elegido esa vez. "No veas" le dice a la Analista mientras los mueve. Allí se aparta momentáneamente de la captación de la mirada del otro, situación que le causa gran placer. Es la terapeuta la que, en ese momento, queda suspendida de su mirada, ella se recorta, muestra una mayor discriminación.



El juego de transformación de los colores, acompaña el despliegue de los diversos personajes. Repeticiones e inmensas variaciones que logra producir y que la llevan aún a una mayor asunción subjetiva de su palabra. A través de ella se torna omnipotente pues, en un manejo casi mágico, hace entrar y salir a los personajes. Cuando las situación se pone peligrosa, acercándola mucho a algo angustioso, cambia el Vos por el Sos, más imperativo y directo. En este transitar emerge su demanda de ser ella también amada y reconocida desde otro lugar.

La niña logra armar una escena donde no sólo pone de manifiesto sus angustias sino que trata a través de los personajes de paliar su situación de desvalimiento.

El relato puede ser utilizado para abrir algunas líneas interpretativas. Pero la interrogación que allí comenzó a tomar forma, fue el lugar que ocupa el imaginario del cuerpo en el juego. Es decir, el tema de la relación del juego con las envolturas, con la función de los vestidos, los disfraces y las máscaras. Todos ellos sirven para cubrirse, para velar la desnudez. Ellos instalan una dimensión de enigma acerca de qué hay debajo. Son productos de curiosidad y de la posibilidad de cambiar de papeles. Serán *instrumentos* de juego. No se nos escapa la relación con el teatro. Algunas lecturas nos acercaron más aún con el tema y, en especial, a los efectos que producen las máscaras. Una de las cosas que más puede interesarnos de éstas es su genealogía, por un lado (el linaje, su vinculación con las figuras totémicas) y su relación con la mirada, con el Otro que las mira.

Una mirada que en relación con las máscaras no ve todo; guarda un escotoma respecto de lo que está detrás de ella. Es conocido que una máscara se puede sacar, es decir se puede separar de aquél que la porta. Generalmente el terror, que muchas veces vemos aparecer en los niños cuando quedan frente a alguna de ellas, es que creen que lo que ellas representan es. Es decir, justamente no han instalado la noción de representación, son pura presentación, presencia. Este fenómeno conocido por cualquier padre y educador tiene su correlato en las dificultades de algunos chicos para representar. Es decir, cuando ellos son portadores de una máscara que les ha sido asignada y no se la pueden sacar de encima. Como si la máscara estuviese tallada en su cara, en su piel, el chico no podrá jugar a cambiarla, a ser otro. Sin soltar la imaginación quedará preso de un SER ASI. Cuando la máscara coincide con la piel, no hay lugar para el actor, (*el sujeto*), porque el actor es aquél, que representa un papel y este papel es permutable.



Los efectos de juego, máscara y de teatro se hacen posible por la denegación. Es preciso que la cosa no sea verdad, que sepamos que no es verdad, para que las imágenes del inconsciente gocen de total libertad. En ese momento, el teatro desempeña un rol propiamente simbólico. Se trata de la negación, que hace posible el retorno de lo reprimido, bajo su forma negada. El teatro recibe la posta del juego y le cabe la misma función. La etimología de "personaje" significa máscara teatral. En el teatro hay un guión que dirige al actor, del mismo modo, el fantasma se muestra en las actitudes del sujeto.

Relación de las máscaras con la identificación

El juego, le da la posibilidad al niño de articular la imagen corporal con una serie de predicados, es decir articular la imagen corporal con aquello que posibilita que haya imagen corporal. Nos referimos a la relación que tenemos con la lengua, la relación que tenemos con el OTRO. O sea los lazos entre la Máscara y la identificación en tanto se desenvuelven en la problemática de todo lo imaginario.

Entramado de identificaciones, el juego permite articular el sujeto con distintos predicados. "Vos sos papá, Coni... ahora soy...", "Ahora soy Coni... Camen". Pero, para llegar a este juego, tuvo que arrancarse la máscara que tenía incrustada: la de la niña "basura". Jugar, representar que una bruja se traga a la hermana, la hace desaparecer, la retorna, la vuelve a enviar a un lugar inaccesible. Todo ese movimiento, inspirado por la rivalidad quedando ella exenta en la realidad de toda culpa. Las identificaciones lúdicas son un medio de salida de otros tipos de identificaciones dementes (Mannoni, O., 1989), más molestas. Las identificaciones lúdicas son conscientes y son una forma de escapar a las identificaciones inconscientes.

Hay un elemento que se torna constituyente del sujeto, representándolo. Y este representante de la representación luego sufrirá todas las metabolizaciones de cualquier representante de la representación. Condensarse, desplazarse, seguir la elaboración secundaria. Sin duda ese significante llevará la marca de una originalidad, entamará la historia de sus antepasados con la incipiente historia de su sexualidad infantil. *El juego es un dicho signifi- cante.*

Para concluir...

Como dijimos anteriormente, para que el accionar de un chico con cual-



quier objeto se convierta en juego, hace falta algo más. El juego, como el chiste, ha de ser reconocido por el Otro. De otro modo el accionar del niño no llega al estatuto de juego.

Este espacio no registrado como juego, deja al niño o a la niña con una máscara pegada a la piel, o deja al niño o a la niña en cuestión sin máscara, sin pantalla, en relación con una mirada que porta un saber absoluto. De allí la importancia que el analista, en tanto, Otro sancione el juego como tal.

Un niño no va a jugar a lo de un analista. Juega porque ese es su modo de expresión. Nuestra tarea no es la de una traducción que sigue la clave del juego. La escucha debe dirigirse hacia la forma en la que el niño entrama su historia, cómo enlaza esos elementos. A descubrir los indicios que lo marcan en la relación con los otros, marcas que llevan los objetos que elige como juguetes o los argumentos que elabora. Por lo tanto, nuestra interpretación no pasará por ponernos en representantes del pensamiento civilizado y decirle únicamente... "A vos te pasa esto o aquello", sino que será muchas veces devolverle posiciones, situaciones en el juego. Privilegiar las fallas o los lapsus, pero también reconocer la dimensión del juego en su hacer y descubrir aquello que lo distingue. Es importante rescatar que el juego tiene un sentido en su juntura con un sin sentido. El psicoanálisis habrá de poner entre paréntesis el sentido para que se puedan deslizar otros más inéditos, articulados a aquello que, como en el sueño, es lo imposible de decir.

Primera versión: 21/11/05

Aprobado: 22/2/06

Bibliografía

Freud, Sigmund: (1908) "El Poeta y el Fantaseo". *Obras Completas*. Vol 9. Amorrortu. Buenos Aires.

(1920) *Más Allá del Principio del Placer*. *Ob. Cit.* Vol.18.

Mannoni, Octave: (1989) "La desidentificación". En *Un Intenso y Permanente Asombro*. Gedisa. Buenos Aires.

Winnicott, Donald: (1971) *Realidad y juego*. Gedisa. Buenos Aires.



Resumen

El artículo explora los comienzos del juego en el niño. Expresa su relación con la ilusión, con el trazado de la fantasía y los comienzos de la simbolización. Cita las consideraciones de Freud y de Winnicott al respecto.

Muestra la actividad del jugar como forma, sustancia e instrumento con el que el niño se expresa. Destaca su capacidad de simbolizar lo traumático, de repetir tanto lo placentero como lo displacentero y modificar aquello que deviene insoportable.

Esto es ejemplificado a través del juego de una niña pequeña.

Por último, ubica al juego como un discurso donde puede operar la interpretación psicoanalítica sin precisar un sentido fijo sino favoreciendo el deslizamiento de significantes.

Palabras clave: juego; teatro; máscaras; personaje; identificación; interpretación.

Summary

The article explores the initial moments when a child begins to play. It expresses the child's relationship with illusion, with fantasy and the beginning of symbolization. It sites Freud's and Winnicott's considerations with respect to this.

It shows the act of playing as shape, substance and instrument with which the child uses for expression.

It highlights the ability for children to symbolize trauma, conflicts and repeated pleasant or unpleasant events through playing and transforms that which is unbearable for a child.

This is shown through a little girl's playtime.

Finally, it concludes that playing is the best way to reach a child and to arrive to a psychoanalytical interpretation.

Key words: game; theater; masks; personage; identification; interpretation.



Résumé

Cet article, traite de l'apparition du jeu dans l'enfance.

On parle de la relation du jeu avec l'illusion, avec la construction des fantasmes et avec le début de la symbolisation. On y évoque aussi les pensées de Freud et de Winnicott sur ces sujets.

Les auteurs présentent l'idée du jeu en tant que substance, forme et instrument avec lequel l'enfant s'exprime.

On inclue la possibilité de symboliser des situations traumatisantes, de répéter des expériences qui provoquent le plaisir ou le déplaisir et de les modifier quand elles deviennent insupportables.

La description du jeu d'une petite enfant montre toutes ces matières.

Finalement le jeu est défini en tant que voie permettant l'interprétation psychoanalytique sans donner un sens préfixé mais laissant apparaître différents signifiants.

Mots clés: jeu; théâtre; masques; personnage; identification; interprétation.

Oswaldo Tulio Frizzera
Aráoz 2879, 5° «C»
(1425) Ciudad de Buenos Aires
Tel.: 4804-1947
ofrizzera@hotmail.com

Carmen Heuser
Alsina 2549
San Isidro. Pcia. de Buenos Aires
Tel.: 4747-2393; Fax: 4742-2664
cheuser@vec.com.ar