

Erase una vez un niño

El valor del juego en la cura

There was once a child
The value of the Cure Game

Por María Cecilia Méndez y Ariana V. Lebovic

RESUMEN

A través del presente trabajo, planteamos la eficacia del juego como herramienta terapéutica a partir de un caso clínico de un niño de 5 años al momento de la consulta.

El juego tiene una función de estructuración subjetiva mediante el cual se puede transformar el padecimiento. Gracias a esta función, el juego es un medio del que el analista se sirve para realizar el pasaje de la identificación de mente a la identificación lúdica. Para realizar este pasaje, es necesario poder desidentificarse de esos lugares signados por los otros (Mannoni, O., 1979), ya que estos asignan al sujeto un lugar en el deseo del otro.

El juego, en tanto instrumento entre el sujeto y el mundo, le permite al sujeto historicizarse, y al mismo tiempo separarse de esos lugares signados.

Palabras clave: Juego - Identificación - Desidentificación

SUMMARY

Through this work we question the effectiveness of play as therapeutic tool from a case of a 5 year old at the time of consultation.

The game has a subjective structuring function by which you can transform the suffering. With this feature, the game is half of the analyst is served for the passage of identifying mind to identification playful. To make this passage, it is necessary to dis-identify with these places marked by the other (Mannoni, O., 1979), because these map to the subject a place in the other's desire.

The game, as an instrument between the subject and the world, allows the subject historicizing, while unsigned separated from those places.

Key words: Game - Identification - Disidentification

Introducción

Desde el psicoanálisis (Freud, 1920), se considera al juego como una actividad que produce una transformación en quien la realiza. De esta manera, el juego tiene una función de estructuración subjetiva.

Cristina Beiga (2005) plantea que así como el jugar no significa sumar acciones, hacer uso del lenguaje no significa repetir palabras sino posicionarse respecto del discurso pronunciado. Ocupar un lugar en él posibilitará jugar con la lengua. El lenguaje ya está cuando un sujeto nace, pero esta preexistencia no garantiza la existencia de un sujeto hablante. Se trata de una posición que se construye, al igual que en el juego se constituye el sujeto.

En la experiencia del fort-da (Freud, 1920) el niño inventa un juego que le permite sortear lo doloroso de la partida de la madre y convertirse en dueño de la situación. Mediante ese juego el niño no sólo domina el dolor sufrido por dicha partida, sino que la renuncia que realiza da origen a la repetición del juego, lo cual le posibilita despegarse de la madre y armar su propio espacio. De este modo entre la madre y el niño se construye un espacio que Winnicott (1971) llama transicional. Este espacio le permite al niño posicionarse como sujeto, agente de la acción que realiza y que lleva a cabo nada más que para él. Juega no solo a superar esa indefensión en la que la madre parece dejarlo sino a desaparecer él mismo, juega a que él es el carretel y desaparece para su madre. Renuncia a ser todo para ella. Pero para que el niño pueda jugar a ausentarse y no ser todo para la ma-

dre, ésta debe poder prepararlo para su ausencia.

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 y absoluta, lo colocaría permanentemente en lugar de objeto respecto del otro.

Aquí también el juego es medio e instrumento para procesar, tramitar y 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” (2006, p. 125).

El juego le permite transformar su propia realidad pero también repercute sobre lo que está afuera, pues cuando el niño juega, lo hace apoyado sobre el espacio exterior, lo utiliza y en ese momento todo se transforma.

Este valor de transformación del padecimiento que porta el juego es el que nos interesa en la cura de un niño.

Rozental (2005) sostiene que: el juego que un niño entabla con un analista posee una eficacia en relación con su sufrimiento. Cuando hablamos de cura, es a esa eficacia a la que nos referimos: a la posibilidad que el juego posee (tal como se evidencia en la clínica) de transformar el padecimiento.

Pensamos que en el espacio del consultorio, muchas veces somos testigos de los estragos subjetivos de los que un niño ha sido objeto y en algunas oportunidades contamos con el privilegio de presenciar en ese marco el surgimiento de un espacio posible como sujeto para ese niño. Niños o adolescentes que en lugar de transmitir el malestar producido por un síntoma se muestran como si estuvieran poseídos, tomados por situaciones desde las cuales dan a ver su padecer y su espanto. Allí, en lo que dan a ver, se puede comprobar que el espacio lúdico está quebrado, no está armado o a veces aparece interrumpido.

Capítulo primero: Había una vez un niño que los otros creían que no era como los demás

Tomás al momento de la consulta psicológica tiene 5 años de edad. Los padres la solicitan porque el colegio pide un psicodiagnóstico, ya que no se integra con sus compañeros. Él prefiere estar solo, deambula por la sala, no participa de las actividades escolares, no reconoce sus cosas y necesita del acompañamiento constante de la maestra.

Al padre le cuesta hablar de Tomás, sólo puede decir que le tiene que repetir

las cosas muchas veces, ya que no lo escucha: *“Tomás tiene imágenes en su cabeza pero no puede asociarlas a otras, le falla la reversibilidad de pensamiento... en esto es igual a Angélica (la madre)”*. Las actividades que Carlos, el padre, compartía con Tomás se reducían al momento de llevar a Laureano, su hermano, a la psicopedagoga o a violín. Lo llevaba porque no tenía con quien dejarlo. *“Es complicado trasladarse con él”*, decía el padre.

La madre refiere que Tomás durmió con ellos hasta los dos años, que lo “apapacha” mucho. Que tienen un contacto muy corporal, que vive pegado a ella y que la acompaña a todas las actividades que realiza Laureano. Cuando se le pregunta qué cosas le gustan a Tomás, siempre nombra cosas que le gustan a Laureano. Cuenta que pocas veces invitan a los amigos de Tomás, porque tienen que llevar a Laureano a sus diversas actividades.

En la escuela no sabían qué hacer con Tomás, quien solo se relacionaba con Gerardo, un compañerito. Les inquietaba el que deambule por la sala y que para todas las actividades necesitara de la asistencia del adulto. Planteaban que a veces, Tomás lograba hacer las actividades con el acompañamiento de la docente. Se preguntaban si no era autista, y si no tendría que ir a una escuela especial.

Es así como estos discursos tanto parentales como colectivos lo presentaban a Tomás como: deambulador, autista, así como también el que necesita siempre la ayuda de los demás.

Frizzera (2006) sostiene que son los otros quienes le designan un lugar al ni-

ño incluso antes de su nacimiento. Se le otorga un nombre, un apellido que va a formar parte de una cadena generacional. Luego haga lo que haga o diga lo que diga queda significado por el Otro primordial.

Piera Aulagnier (1975) desarrolla el concepto de contrato narcisista, a través del cual plantea que el sujeto forma parte del campo social y que como tal se apropia de una serie de enunciados. Estos enunciados, discursos dados por los otros, son puntos de apoyo que ofrecen un lugar. Permiten un pacto de intercambio en donde el grupo otorga un lugar simbólico, y donde el sujeto se compromete a repetir esos discursos.

“El contrato narcisista se instaura gracias a la precatectización por parte del conjunto del *Infans* como voz futura que ocupará el lugar que se le designa: por anticipación, provee a este último del rol de sujeto del grupo que proyecta sobre él” (1975, pp. 163-164).

“El acceso a una historicidad es un factor esencial en el proceso identificatorio, es indispensable para que el yo alcance el umbral de autonomía exigido por su funcionamiento” (Ibíd, p. 165).

A su vez, Freud (1914) plantea en “Introducción al narcisismo” que el individuo lleva una *existencia doble*: es fin para sí mismo y eslabón dentro de una cadena de la cual es tributario contra su voluntad o sin que medie esta.

En las primeras sesiones, Tomás mira para todos lados, recorre el consultorio de una punta a la otra caminando rápido, cuando llega a la pared, la toca con la yema de los dedos y vuelve a caminar hasta la próxima pared, que toca nuevamente con la yema de los dedos

y sigue caminando. El andar es a un ritmo apurado, y siempre toca la pared de la misma manera. Por momentos cuando va caminando, salta en el lugar y sacude sus dos manos. Le muestro los juguetes, sigue caminando por el consultorio y cuando ve algo que le llama la atención, detiene su marcha, se acerca, lo saca, lo mira, lo huele, lo toca, lo deja en el mismo lugar y vuelve a caminar.

Tomás se presenta con esos enunciados, provenientes de discursos colectivos, que le signaron un lugar, es a partir de estos que él es y se relaciona con el mundo.

Frizzera (2006) toma de Lacan que el fantasma mediatiza la relación del hombre con el mundo y el Otro. Es un guión que antecede a la llegada del niño; es del imaginario (del fantasma) de la madre que va a depender la estructura subjetiva del niño. Esta relación se articula en términos propiamente lógicos que provienen de la función significante. Tomás en las primeras sesiones es este guión del cual no se puede separar, está pegado a ese papel que los otros han escrito para él, quedando alienado al fantasma del Otro.

Capítulo segundo: Tomás y la Cosa. Principio del juego

En una de las sesiones donde se repetía su andar de un lado al otro del consultorio, yo comienzo a caminar al lado de él. Tomás me mira y le digo que camino como él. Cuando llego a la pared, toco fuerte y digo: “*llegué*”. Después de un rato él comienza a tocar fuerte la pared, y sonrío. Esto se repite en varias sesiones.

En otra sesión, camino junto a él, luego

en sentido contrario, frente a él. Cuando paso a su lado lo saludo y me despido. Él me mira y sonrío.

En sesiones sucesivas seguimos jugando a caminar, pero cuando me encuentro con él, lo rozo un poco con el brazo y le digo en un modo exagerado: “¡Nos chocamos!”. Tomás me mira, sonrío y dice: “¡Nos chocamos!”. Cada vez que nos cruzamos sucede esto, él se ríe, salta en su lugar, sacude las manos diciendo: “¡nos chocamos!”

La sesión siguiente antes de entrar al consultorio dice: “¿Nos chocamos hoy?”. Y así jugamos durante la sesión. En la misma le propongo variaciones en el ritmo del caminar y él me imita.

Frizzera (2006) dice que Lacan sostiene que al comienzo hay una intención del emisor, del sujeto, de dar una significación, que después el oyente decide. Esto se llama, el poder discrecional del oyente, que tiene que ver por un lado con la decisión discrecional sobre el sentido de lo que se dice, y por otro lado con que la aceptación del sujeto es también decidida por el otro. De la manera en la que se acepta el mensaje, depende la identidad del sujeto.

En base a esto es que cuando se le otorga una significación de juego al andar de Tomás es que él entra en análisis y pide jugar a chocarnos. El juego en tanto instrumento entre el sujeto y el mundo, le permite ir historizándose.

En una oportunidad que le pregunto algo, no responde y le digo: “Me parece que no es que vos no escuchas lo que uno te pregunta, sino que te haces el que no escuchas” Tomás que estaba de espalda, se da la vuelta rápidamente, me mira y sonrío.

Es a partir de significarlo desde otro lugar que comenzará a separarse de esos lugares signados por los otros, y podrá mediante un otro que le otorgue otro lugar, al decir de Mannoni (1998), ir construyéndolo. Esto, a su vez, le abre la puerta a pedir. En esa sesión cuando estábamos por salir del consultorio me pide que le traiga algo, le pregunto qué le gustaría y repite: “algo”, le pregunto: “algo para jugar o pintar”, piensa y dice: “algo para comer”.

En otra sesión ve en el consultorio una tela roja que tiene pintada una cara, y se encuentra rellena. Se acerca, la mira, la toca, la huele, salta para atrás y dice que: “es una Cosa”. Su carita era de susto, entonces le propongo escondernos. Jugamos a escondernos y acercamos a “la Cosa”. Yo llevo una madera larga, la tocamos y salimos corriendo. Cuando le pregunto cómo se llama “la Cosa” me dice que: “la Cosa”, le pregunto sino tiene un apodo y dice: “No, se llama la Cosa, nada más”.

En sesiones posteriores jugamos a acercarnos y alejarnos de “la Cosa”. Le propongo construir un lugar, protegerlos, y él arma una casa cerrada. Le pregunto por la puerta y ventanas, y entonces dice: “no hay, está cerrado”. Entramos en la casa y por encima de la tela la tocamos con el palo. Jugamos a esto en varias sesiones.

En una sesión cuando entra al consultorio y arma la casa. Le digo que “la Cosa” nos dejó una carta y le comento que no pudo tirarla debajo de la puerta porque no tenemos. Él se ríe y dice que hagamos una puerta. A través de la puerta “la Cosa” nos dejaba cartas, cuando se las quería leer, Tomás me

decía que no, que había que esconderse. El juego se transformó en recibir la carta y esconderse de “*la Cosa*”.

En otra sesión le digo que estaba cansada de esconderme y que iba a salir a ver qué quería “*la Cosa*”. Dice que bueno, pero que lleve el palo para defenderme. Me acerco y le pregunto qué quiere, “*la Cosa*” me responde que molestarnos, le cuento lo que pasó y Tomás me dice que me acompaña y que lleva su palo. Nos acercamos, volvemos corriendo, nos volvemos a acercar, hasta que Tomás la toca con el palo, y la golpea, dice que le peguemos. Le pregunto por qué le pegamos y dice: “*nos molesta, no nos deja*”.

Jugamos a esto en varias sesiones hasta que en una sesión dice: “*está muerta, ya no va a venir más, no nos va a molestar más*”. Hacemos una fiesta en la casa y jugamos a festejar en las siguientes sesiones.

Como ya dijimos anteriormente el juego es un instrumento, también marca un objeto en este caso “*la Cosa*”. Tomás comenzará a transitar por un proceso de desidentificación (Mannoni, O., 1979) a través del juego. “*La Cosa*” es un representante representativo del sujeto. Jugar a lo que molesta es el comienzo de una desidentificación, pues se trata de localizar algo con lo que el sujeto estaba identificado y darle una elaboración a través del juego. En este sentido el juego es eficaz pues permite la creación de una ficción donde el sujeto se constituye y a través de la creación de un personaje puede descargarse de las significaciones inconscientes que porta.

Octave Mannoni (1979) nos dirá que la

identificación es un elemento esencial de la formación de la personalidad y que funciona en conjunto con su contrario la desidentificación. La identificación es inconsciente mientras que la desidentificación permite tomar consciencia de esta.

Tomás a través del juego de “*la Cosa*” puede comenzar a tomar distancia de esos lugares enunciados por los otros, los cuales él representaba como: el molesto, el autista, el niño que deambula, así como también quien está desconectado.

El trabajo terapéutico muestra el pasaje de un lugar significado como perdido, como niño tonto o enfermo, para ingresar en la “*cuenta*” del lenguaje como un sujeto deseante.

Pasaje de lo que O. Mannoni (1979) llama *identificación demente* hacia una *identificación lúdica*, pues no es lo mismo ser que parecer. Esto posibilita la construcción de otro espacio, en donde el juego y el chiste permiten jugarla de tonto que es distinto que serlo. Tomás se hace el sordo-no es sordo, salida de la posición de objeto de goce del Otro. Esto posibilita que se empiecen a investir lugares nuevos, que le permitan separarse de ese lugar de desvalimiento dado por los otros, un lugar mortífero. Lugares que se comenzaron a construir, y se continúan construyendo no solo en Tomás sino también en los otros que lo rodean, lugares de capacidades, de ver a Tomás y no a su desvalimiento.

A partir del final del primer año de tratamiento, la madre se muestra sorprendida por los cambios y manifiesta que: “*Tomás se abrió, que ahora cuenta que le pasa*”. Esto le permite a Tomás entrar en la

“*cuenta del lenguaje*”, en tanto comienza a correrse de ese lugar de objeto.

El padre de Tomás manifiesta preocupación por su madre (abuela de Tomás) que estaba muy enferma, cuenta que fueron todos a verla y dice que el único que entendió su sufrimiento fue Tomás. Dice: “*¡Fue maravilloso, como si por primera vez estuviéramos conectados! ¡Nunca creí que Tomás pudiera darse cuenta de lo que siento o me pasa! ¡Es como que lee mi mente, se da cuenta de todo!*”.

A partir de este hecho plantea que era más cercano a Laureano y nunca creyó que Tomás mejorase, por lo que le cuesta tenerle paciencia. Manifiesta interés en traerlo a sesión y saber de sus avances.

Capítulo final: Infancia e Historia

Infancia viene del latín y significa “el que no habla”, “*infans*” es aquel que no tiene voz.

Frizzera (2006) citando a Lacan plantea que no todo comienza en el niño, sino que este llega a un mundo parlante. Es hablado por otros y es en la manera de proceder con ese baño de palabras que va a estructurarse su manera de ser y de pensar. Un lugar le viene asignado al niño desde el fantasma del Otro.

Mannoni, M. (1967) sostiene que el niño que nos traen no está solo, sino que ocupa un sitio determinado en el fantasma de cada uno de los padres. En cuanto sujeto, él mismo se encuentra a menudo alienado en el deseo del Otro. En la cura, lo que se pone de manifiesto es cómo queda marcado, no solo por la manera en que se lo espera antes de su nacimiento, sino por lo que luego habrá

de representar para cada uno de los padres en función de la historia de cada uno de ellos.

Leer en la transferencia aquellas marcas que precedieron al niño y que son parte de una historia que lo antecede, darles un lugar a través del juego, permiten pasar a un valor significativo y por ende simbólico un real que se juega en el niño, allí donde no sabe de qué la juega. No es lo mismo el deambular autista de Tomás que jugar a chocarse, donde el caminar está inserto en una escena de juego cobrando así otra significación.

En la medida en que un juego instala una palabra, este cuenta una historia, así como también construye un límite, pone una barrera. El chico puede así sustraerse de cierto lugar que ocupa en relación a la fantasmática familiar. A la vez que se apropia de su sufrimiento y se abastece de recursos para arreglárselas con él. Así el niño en el juego se hace sujeto. El juego transforma goce en placer. El chico cuando juega escenifica el requerimiento del goce parental. Si este reclamo no se pone en juego queda atrapado como objeto, en tanto juguete de ese goce. El jugar le posibilitará dejar de ser jugado como objeto y que la pulsión se escriba en la escena lúdica.

El juego como constitutivo de lo humano porta un sentido, inscribir la subjetividad y posibilita la historización. Es a través del establecimiento de la escena lúdica como los niños pueden salir de ciertos padecimientos que los aquejan. El analista estará incluido en el juego, necesariamente, para que el juego se juegue y esto no será sin su deseo. Se trata de una apuesta al sujeto, a abrir la partida.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

AULAGNIER, P. (1975), *La violencia de la interpretación*, Amorrortu, Buenos Aires, 1997.

BEIGA, C. (2005), "Ficción y Subjetividad". En Rozental, A., *El Juego Historia de Chicos*, pp. 77-98, Noveduc, Buenos Aires, 2005.

BERGER, R. (2005), "De juguete a jugador". En Rozental, A., *El Juego Historia de Chicos*, pp. 99-110, Noveduc, Buenos Aires, 2005.

FREUD, S. (1914), "Introducción al narcisismo". En *Obras Completas*, Amorrortu, Vol. XIV, pp. 65-98, Buenos Aires, 1992.

FREUD, S. (1920), "Mas allá del principio del placer". En *Obras Completas*, Amorrortu, Vol. XIII, pp. 1-62, Buenos Aires, 1992.

LAPLANCHE, J. (1980), *La angustia*, Amorrortu, Buenos Aires, 1980.

LAPLANCHE, J. (1981), *El inconsciente y el ello*, Amorrortu, Buenos Aires, 1981.

FRIZZERA, O.; HEUSER, C. (2006), "Algunas consideraciones acerca del juego". En *Cuestiones de Infancia*, X, pp. 122-137, Buenos Aires, 2006. Mannoni, O. (1979), *La otra escena*, Amorrortu, Buenos Aires, 1989.

MANNONI, M. (1988), *Lo que falta en la verdad para ser dicha*, Nueva Visión, Buenos Aires, 1998.

MANNONI, M. (1967), *El niño, su "enfermedad" y los otros*, Nueva Visión, Buenos Aires, 2007.

ROZENTAL, A. (2005), *El juego historia de chicos*, Noveduc, Buenos Aires, 2005.

WINNICOTT, D. (1971), *Realidad y juego*, Gedisa, Buenos Aires, 1982.

RESEÑA CURRICULAR DEL AUTOR

Cecilia Méndez

Lic. en Psicología, Facultad de Psicología, Universidad Nacional de Tucumán. Docente Psicología Evolutiva Niñez II, Psicología Institucional II. Docente curso de extensión UBA. Carrera de Especialización en Psicoanálisis con Niños. Directora: Lic. Beatriz Janin (UCES)

E-Mail: ceciliamendez@yahoo.com.ar

Ariana V. Lebovic

Lic. en Psicología, Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires. Concurrencia en Psicología Clínica (Centro de Salud Mental N° 1). Docente curso de extensión UBA. Carrera de Especialización en Psicoanálisis con Niños. Directora: Lic. Beatriz Janin (UCES)

E- Mail: arianalebovic@hotmail.com