

“EL RELICARIO DE LO SIMBÓLICO”:  
¿EN QUÉ NOS RECONOCEMOS?  
Lo simbólico a partir de la radicalidad de la  
noción de juego en Winnicott y Gadamer

Mónica Quintana\*

*El psicoanálisis es quizá el último relicario de lo simbólico.*

Ruggero Levy

### Palabras liminares

Donald Winnicott nace el 7 de abril de 1896 en Plymouth, Reino Unido. Después de cuatro años nace Hans-Georg Gadamer, el 11 de febrero de 1900, en Marburgo, Alemania. El primero se hace psicoanalista, el segundo filósofo, y aparte de las afinidades que existen entre la filosofía y el psicoanálisis, ambos, sin saberlo, coinciden en proponer la relevancia de un mismo tema para el ser humano: el juego.

Para Gadamer, desde la reflexión filosófica, el juego será el hilo conductor de la explicación ontológica, es decir, se constituirá en la base para plantear su teorización de la comprensión, como ser, del arte y del hombre.

Para Winnicott, desde el punto de vista psicoanalítico, el juego será la posibilidad que tiene el hombre para ser, para hacer, para la creatividad y la cultura.

Que ambos pensadores tematicen el juego desde diferentes vértices, filosofía y psicoanálisis, otorga una mayor radicalidad a la noción misma de juego. Atravesar ese puente para ver cómo se integran ambas nociones para dar un mayor espesor a la noción de símbolo, y su estado en el devenir de nuestra época, será parte del recorrido de este escrito.

---

\* Bachiller en filosofía por la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Con estudios de Maestría en filosofía en la Pontificia Universidad Católica del Perú. Licenciada en educación por la Universidad Peruana Cayetano Heredia. Psicoterapeuta egresada del Centro de Psicoterapia Psicoanalítica de Lima (CPPL). Terapeuta de pareja y familia y Asociada de la Sociedad de Pares y Familia. Candidata a la Sociedad Peruana de Psicoanálisis (SPP). <monica.quintana.ch@gmail.com>

Para explicitar ello, hemos dividido nuestra exposición en tres acápites:

1. El juego como hilo conductor de la explicación ontológica en Gadamer.
2. La teorización de juego winnicottiana.
3. “El relicario de lo simbólico”: ¿en qué nos reconocemos hoy? El estado de lo simbólico en el devenir de nuestra época

## 1. El juego como hilo conductor de la explicación ontológica

Gadamer empezará su travesía sosteniendo que le interesa liberar al concepto de juego de la significación subjetiva que presentan tanto Kant como Schiller y que “dominará a toda la nueva estética y antropología.”<sup>1</sup> Sostiene que oponiendo la conciencia estética al objeto no se da una real explicación de lo que sucede. Está en contra de esa oposición entre sujeto y objeto. En este marco, cobra importancia para él lo lúdico, ya que es a partir del sentido de esta noción que logrará explicitar el ser de la obra de arte, su peculiaridad.

Así, la pregunta por la esencia misma del juego no se ubicará en la reflexión subjetiva del jugador<sup>2</sup>, sino en el modo de ser del juego como tal. Ese vaivén que implica al que juega. El objeto de su reflexión, por tanto, no será la conciencia estética sino la experiencia del arte.

Su concepción del juego anula esa oposición entre objeto y sujeto, propia de la conciencia estética. Lo más importante de la obra de arte no es el contenido ni la forma, sino más bien la cosa significada, totalmente transmitida en una imagen y forma, un mundo con su propia dinámica.

Aquí cobra importancia el carácter de simultaneidad. Lo que aparecería ante la vista es la totalidad del pasado y el presente del arte. Así comprendemos la presencia de lo común a todos en la manifestación del arte. El arte será entonces un encuentro con algo a lo que también uno pertenece o co-pertenece. No es pues un mero objeto al que nos enfrentamos.

La experiencia del arte, la vivencia del arte, el verdadero ser del arte, modifica al que lo experimenta:

La obra de arte tiene su verdadero ser en el hecho de que se convierte en una experiencia que modifica al que la experimenta. El “sujeto” de la experiencia del

---

1. Gadamer, Hans-Georg, *Verdad y Método*, Salamanca: Sígueme, vol. 1, 1993, p. 151.

2. Aquí Gadamer menciona a Riezler, en su *“Traktat vom Schönen”*, quien en contraposición a lo que nuestro autor sostiene, retiene el punto de partida de la subjetividad del jugador y con ello, la oposición entre juego y seriedad, con lo que el concepto de juego quedaría estrecho. Lo que le llevaría a afirmar que “el juego del arte no es sólo juego”.

arte, lo que permanece y queda constante, no es la subjetividad del que experimenta sino la obra de arte misma.<sup>3</sup>

Para sostener ello, parte de lo significativo del ser del juego: éste posee su esencia propia, independientemente de las conciencias de los que juegan; es decir, el sujeto del juego no son los jugadores, sino que a través de ellos el juego se manifiesta.

Nuestro autor sostiene que “el sentido más original de jugar es el que se expresa en su forma de voz media”<sup>4</sup>. Al decir que algo “juega”, algo está en juego. Apoyándose en Huizinga y su obra *Homo Ludens*, afirma que “jugar no es un hacer en el sentido usual de la palabra”<sup>5</sup>. No debe ser entendido como el desempeño de una actividad, ya que el sujeto del juego es el juego mismo. “Los mismos salvajes no conocen distinción conceptual alguna entre ser y jugar (...)”. Huizinga nos muestra lo intrínseco del juego en el ser del hombre desde la antigüedad. Y señala también que son las experiencias del juego, que describen el psicólogo y el antropólogo, las que muestran luces nuevas sobre el sentido medial del jugar.

El sentido medial del juego permite sobre todo que salga a la luz la referencia de la obra de arte al ser. En cuanto que la naturaleza es un juego siempre renovado, sin objetivo ni intención, sin esfuerzo, puede considerarse justamente como un modelo de arte. Friedrich Schlegel por ejemplo escribe: Todos los juegos sagrados del arte no son más que imitaciones lejanas del juego infinito del mundo, de la obra de arte que eternamente se está haciendo a sí misma.<sup>6</sup>

No existe pues el juego en solitario, ya que no es necesario otro jugador real, basta que haya algún “otro”: una pelota, por ejemplo, que responda al movimiento de quien aparentemente juega en solitario. Gadamer hace hincapié en el movimiento para mostrar el dinamismo del juego, de la comprensión, del arte y la cultura. En esto consiste lo lúdico: en el ordenamiento y la configuración del movimiento del juego, y no en cumplir objetivos.

El juego es una construcción; esta tesis quiere decir que a pesar de su referencia a que se lo represente se trata de un todo significativo, que como tal puede ser representado repetidamente y ser entendido en su sentido. Pero la construcción

---

3. *Ibíd.*, p. 145.

4. *Ibíd.*, p. 146.

5. Huizinga, *Homo ludens*, p. 43. citado por Gadamer, Hans-Georg, *Verdad y Método*, Salamanca: Sígueme, vol. 1, 1993, p. 146.

6. Gadamer, Hans-Georg, *Verdad y Método*, Salamanca: Sígueme, vol. 1, 1993, p. 148.

es también juego porque, a pesar de ser esta su unidad ideal, sólo alcanza su ser pleno cuando se lo juega en cada caso.<sup>7</sup>

Gadamer llama construcción a aquello que engloba una totalidad de sentido y que sólo en la mediación alcanza su verdadero ser. Así, el arte no debe diferenciarse del mundo. En el arte, el mundo se hace sólo más elocuente, más revelador. Gadamer apunta pues a la “no-distinción estética” que deja fuera la conciencia estética y va a la intención misma, al significado. La no-distinción de la mediación respecto a la obra misma es la verdadera experiencia de ésta.

La obra de arte tiene un sí mismo que no tiene que ver con que proceda del pasado o esté en un museo; en este sentido, es contemporánea. Incluso, aunque esté en un museo nunca está enajenada respecto de sí. Y es porque la huella de la función originaria de una obra de arte no se borra del todo y se puede reconstruir con el conocimiento: la obra de arte en una galería tiene, pese a todo, un origen propio. Este “sí mismo” que se puede representar a pesar de tiempos y circunstancias, de aspectos cambiantes, no se disgrega, no pierde su identidad, sino que está ahí. Todas esas representaciones le pertenecen, son coetáneas. De aquí la temporalidad del arte. Lo que tiene que lograr cualquier comprensión del tiempo, nos dice Gadamer, es la continuidad. La temporalidad es el modo de ser de la comprensión misma.

## 2. La teorización del juego winnicottiana

Winnicott sostiene que el juego debe ser estudiado como un tema por sí mismo, complementario con el tema de la sublimación. Pondrá énfasis no en el uso del juego, sino en el juego mismo, el jugar; y en eso coincide con Gadamer.

Y el jugar<sup>8</sup> en el adulto se manifestará, afirma, en la elección de palabras, en las inflexiones de voz y en el sentido del humor. En ese sentido: “lo esencial no es la creación terminada sino la actividad de crear”.<sup>9</sup>

El jugar tiene un lugar y un tiempo. No se encuentra adentro, tampoco afuera, es decir no forma parte del mundo repudiado, el no-yo, lo que el individuo ha decidido reconocer como verdaderamente exterior, fuera del alcance del dominio mágico. Para dominar lo que está afuera es preciso hacer cosas, no sólo pensar o desear, y hacer cosas lleva tiempo. Jugar es hacer.<sup>10</sup>

---

7. *Ibid.*, p. 161.

8. El autor hace una diferencia entre el sustantivo “juego” y el verbo sustantivado “el jugar”.

9. Abadi, Sonia. *Transiciones. El modelo terapéutico de D. W. Winnicott*, p. 11.

10. *Ibid.*, pp. 52-53.

Es la referencia entonces, al espacio intermedio, espacio transicional, en el que se da el movimiento del juego, de la creación y de la cultura.

En ese sentido, sería interesante revisar brevemente el movimiento originario del jugar postulado por Winnicott:

- a. Al inicio el bebé y el objeto están fusionados. Para el bebé el objeto es subjetivo, y la madre aquí procura hacer real lo que el infante desea encontrar.
- b. En un segundo momento, el objeto es repudiado, reaceptado y percibido en forma objetiva. La madre se encuentra en un "ir" y "venir" que oscila entre ser lo que el bebé tiene la capacidad de encontrar, y ser ella misma a la espera de que la encuentren. Si esto dura en el tiempo el niño vive una experiencia de "control mágico" u omnipotencia. El juego empieza entonces, a partir de la confianza en la madre que va realizando una labor de filigrana, constituyendo con su capacidad de contención, un campo intermedio de juegos en el que se origina la idea de lo mágico, pues el niño experimenta la omnipotencia. En relación con ello, yendo al campo clínico y técnico, Winnicott sostiene que, cuando un paciente no puede jugar, el terapeuta debe esperar antes de interpretar.
- c. La etapa siguiente consiste en la paradoja: la capacidad de estar a solas en presencia de alguien. La persona que el infante ama y que es digna de confianza está cerca, a partir de ello se adquiere la capacidad de estar a solas. Luego, sigue estándolo cuando la recuerda, después de haberla olvidado.

Este proceso originario del juego da cuenta de su raigambre afectiva, de cómo la creatividad luego será producto de dicho sostenimiento y conexión materna. Winnicott sostiene que el juego es por sí mismo una terapia, y sostendrá además que es una experiencia siempre creadora en el continuo espacio-tiempo, es el vivir mismo. Desde esta teorización, afirma, podemos entender cómo puede efectuarse una psicoterapia de tipo profundo sin necesidad de una labor de interpretación.<sup>11</sup>

En el juego, y sólo en él, puede el niño o el adulto crear y usar toda la personalidad, sostiene, y el individuo sólo es cuando se muestra creador.

En terapia, vale decir que los/las terapeutas pasamos por un ejercicio similar en el cual tenemos que saber estar y permitir que se despliegue cada proceso de nuestros pacientes. Así, "la psicoterapia no consiste en hacer interpretaciones

---

11. Winnicott, D.W. *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa, 2005, p. 75.

inteligentes y adecuadas; en general es un devolver al paciente, a largo plazo, lo que este trae. Es un derivado complejo del rostro que refleja lo que se puede ver en él".<sup>12</sup>

### **3. "El relicario de lo simbólico": ¿en qué nos reconocemos? El estado de lo simbólico hoy**

Ruggero Levy (2013) señalaba que quizás el psicoanálisis era en aquel momento el último relicario de lo simbólico. Han pasado diez años desde ese entonces, y dicha afirmación sigue aún resonando en mí. Más aún en vistas del paulatino desmoronamiento y degradación de lo que es esencial al hombre: su capacidad de simbolizar. Por lo tanto, la importancia crucial de reflexionar sobre ello, su radicalidad y complejidad, y lo acucioso que es hoy para nosotros.

Como hemos visto desde Gadamer y la filosofía, la teorización sobre el juego y el arte nos da la posibilidad de metaforización. El juego y el comprender cobran un carácter ontológico, forman parte esencial del ser del hombre. Desde Winnicott y el psicoanálisis, la posibilidad de ir desde la confianza y el afecto a la creatividad y la cultura, procesos simbólicos también, y de raigambre afectiva. En este sentido, Abadi<sup>13</sup>, siguiendo a Winnicott, sostiene que

En la teoría winnicottiana existe una continuidad entre la creatividad primaria, la ilusión y la actividad creadora del adulto. Es decir, en esta búsqueda está la posibilidad de investir nuevos objetos a modo de elaboración y de poblar el mundo simbólico. Estos objetos podrán ser transicionales como soporte provisorio de la libido o cronificarse como objetos fetichizados que parchan al yo y sueldan su relación con el mundo.

La sociedad, lo sabemos, produce síntomas: guerras, regímenes totalitarios, dogmas, ideologías fanáticas, intentos de resolver de modo rígido, cronificado, esquemático, simplificado. Discursos congelados que van en un solo sentido y que han perdido la cualidad transicional.

En ese sentido, la ilusión compartida es el origen de los grupos, pero la cohesión puede ser forzada por la imposición de la subjetividad de algunos que funcionan como "líderes", estrechando el campo de la libertad y creatividad individuales. El discurso aquí se vuelve fetiche. Lo que me remite a la historia de violencia vivida por nuestro país, el conflicto armado interno que, aún hoy, nos negamos a mirar como sociedad.

12. Winnicott, D.W. *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa, 2005, p. 154.

13. Abadi, Sonia. *Transiciones. El modelo terapéutico de D. W. Winnicott*, pp. 57-58.

Hoy, además, todo lo no resuelto como sociedad, el racismo, la exclusión, el olvido de las zonas rurales, la corrupción, nos salta en el rostro nuevamente para hacernos recordar nuestra responsabilidad en las tareas pendientes que tenemos como colectivo. Y el pensamiento psicoanalítico contemporáneo de raigambre afectiva se muestra potente y posibilitador para la creación de espacios intermedios de creatividad para sostener y sostenernos en estos tiempos tan virulentos.

No olvidemos que el jugar y la experiencia cultural tienen la función de vincular el pasado, el presente, y el futuro... es el horizonte de sentido del que habla Gadamer, el sentido de lo medial. Lo intersubjetivo, que de por sí ya es potente, que es dialógico, no surge ex nihilo, sino que se constituye a partir de todo lo vivido, individual y colectivamente.

Gadamer hace el recorrido desde la noción de juego al ser del arte y del hombre dándole un estatuto ontológico: la comprensión. La comprensión es el ser del hombre. La comprensión se da en una fusión de horizontes, es dialógica. Es intersubjetiva. Y la hermenéutica será una de las herramientas principales del psicoanálisis. Es así, en esta imbricación, donde se sitúa la radicalidad de lo simbólico, como una puerta que se abre, mostrando un horizonte de significados...

Gadamer nos vuelve a iluminar cuando menciona:

¿Qué quiere decir símbolo? Es, en principio, una palabra técnica de la lengua griega y significa "tablilla de recuerdo". El anfitrión le regalaba a su huésped la llamada *tessera hospitalis*; rompía una tablilla en dos, conservando una mitad para sí y regalándole la otra al huésped para que, si al cabo de treinta o cincuenta años vuelve a la casa un descendiente de ese huésped, puedan reconocerse mutuamente juntando los dos pedazos. Una especie de pasaporte en la época antigua; tal es el sentido técnico originario de símbolo. Algo con lo cual se reconoce a un antiguo conocido.<sup>14</sup>

Y, volviendo a la expresión de Levy: el psicoanálisis es quizá el último relicario de lo simbólico, que quizás se transforma en una demanda, me pregunto, como sociedad, como individuos, ¿en qué nos reconocemos hoy? ¿qué nos lleva a reconocernos como humanos hoy? ¿cuál es la importancia de la historia, de la filosofía, las humanidades, para nosotros como sociedad? Máxime cuando ha sido eliminada del currículo en los colegios. El mismo camino en que se sitúa hoy a los estudios generales, las humanidades... ¿por qué estamos en último lugar en comprensión lectora, matemáticas y ciencia a nivel de Latinoamérica? Tendremos que decir, parafraseando a Marx, ¿todo lo simbólico se desvanece en el aire?

En un mundo donde la inmediatez no deja espacio para la reflexión, donde no existe ese ocio enriquecedor para la creación, donde todo es rápido, fútil y

14. Gadamer. *La actualidad de lo bello*, p. 84.

vacío. Un mundo sumergido en la cultura de la descarga, donde mayormente la tecnología interrumpe una genuina comunicación, pues ya es común ver a las personas, en todos los espacios, cada uno con su celular “inteligente”, incomunicados entre sí. Lo que se vuelve infame cuando vemos a niños atrapados en dichos aparatos, sin una mínima reflexión de sus cuidadores sobre las implicancias en el desarrollo de aquellos.

Es pues importante hacer énfasis en que, en las relaciones humanas íntimas nos reconocemos, encontramos nuestra “verdad” en el rostro de los otros. Creamos en el otro nuestro estado emocional y él se refleja en la imagen que nos es mostrada.

El mismo Gadamer nos dice que una serie de encuentros no son un re-conocimiento; re-conocer significa reconocer algo como lo que ya se conoce. Se conoce lo que fue posible en el momentáneo desconcierto del primer encuentro. El re-conocer capta la permanencia en lo fugitivo.

Gadamer, pues, le da una importancia de primer orden al concepto de juego, al concepto de símbolo como la posibilidad de reconocernos a nosotros mismos, y finalmente a la fiesta como la vivencia donde se recupera la comunicación de todos con todos.

La metáfora del relicario, como un lugar para guardar lo valioso, lo simbólico, aquello en lo que nos reconocemos, es crucial, es un lugar sobre el cual tenemos que volver una y otra vez para que no sea un “tiempo líquido”, y no perdernos en el laberinto de lo concreto, en la virulencia de estos nuevos malestares de la cultura. No se trata de recuperar el pasado, no es un peso muerto, sino algo vivo con lo cual seguir dialogando...

### Referencias bibliográficas

- Abadi, S. (1996). *Transiciones. El modelo terapéutico de D. W. Winnicott*. Buenos Aires: Editorial Lumen.
- Gadamer, HG. (1993). *Verdad y Método*, Salamanca: Sígueme, vol. 1.
- \_\_\_\_\_. *La actualidad de lo bello*.
- Huizinga (1993). *Homo ludens*, p. 43. citado por Gadamer, Hans-Georg, *Verdad y Método*, Salamanca: Sígueme, vol. 1.
- Lévinas, E. (2002). *Totalidad e infinito. Ensayo sobre la exterioridad*. Salamanca: ediciones sígueme.
- Levy, R. (2013). Ponencia en el cierre del XIII congreso de la SPP: “Los afectos: versiones y subversiones”.
- Stern, D. & White, W. Fusión de horizontes. Disociación, *enactment* y comprensión. En *Revista de la Sociedad Argentina de Psicoanálisis*. Número 11/12 -2008. Pp. 57-89 <http://www.bivipsi.org/wp-content/uploads/1.3.DONNELSTERN.P.pdf>
- Winnicott, D.W. *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa. 2005.

**Resumen**

El presente artículo presenta la importancia del juego teorizada por Gadamer y Winnicott. El filósofo muestra que es una forma de ser del hombre y su carácter ontológico, es decir, el ser del hombre es comprender. El psicoanalista teoriza sobre el juego mostrando que es el ser y el hacer del ser humano, lo que muestra la radicalidad y profundidad del juego y lo simbólico. Luego conjeturamos sobre el estado de lo simbólico en nuestra sociedad hoy.

**Palabras clave:** juego, simbólico, reconocimiento, Gadamer, Winnicott

**Abstract**

The following article presents the importance of play as theorized by Gadamer and Winnicott. Gadamer, for his part, shows that play is a fundamental way of being for humans, and that it is ontologically significant. That is to say, the being of humans is to understand. Winnicott, on the other hand, theorizes about play as the being and doing of the human being. This demonstrates the radicality and depth of play and the symbolic. Finally, we conjecture about the state of the symbolic in our society today.

**Keywords:** play, symbolic, recognition, Gadamer, Winnicott