

Juego, fantasía: del más allá al espacio transicional *

Marta Lewin

“Lo natural es el juego, y el fenómeno altamente refinado del siglo XX es el psicoanálisis”.

D. W. Winnicott

A MODO DE INTRODUCCION

Comienzo este trabajo con un recorrido teórico a través de distintos autores que han estudiado la temática del jugar; para luego desarrollar el vínculo que existe entre juego, repetición y creación. Para ello me apoyaré fundamentalmente en los textos de Freud en los que centra su atención en el deseo inconsciente, y en aquellos que develan la relación entre el Yo y la repetición. También en escritos de Winnicott donde se incorporan artículos relacionados al jugar.

Atendiendo a la muy abundante bibliografía no psicoanalítica existente sobre el tema, incluyo –aunque fragmentariamente– autores tales como Huizinga y Roger Caillois constituidos ya como clásicos del siglo XX en el tema que me convoca.

APROXIMACION TEORICA AL TEMA DEL JUEGO

Huizinga, escritor francés, antropólogo y ensayista, toma al juego como principio básico y fundamental de la cultura. Demuestra la influencia que el mismo ha tenido en el campo del derecho, la

* Trabajo basado en una monografía presentada al Instituto de Formación Psicoanalítica de APdeBA.

guerra, el saber, la poesía, la filosofía, la retórica y el arte. Recupera el valor histórico y filosófico del juego.

Cree, examinando el accionar humano, que todo hacer se resume en el juego, y describe a la cultura como un desarrollo del mismo: todo juego significa algo, no es posible ignorar el juego, “*lo serio se puede negar; el juego no*”.¹ Puntualiza una serie de notas que lo caracterizan:

– Todo juego es, antes que nada, una actividad libre, no es una tarea. El juego es para el hombre adulto algo superfluo, una función que puede abandonar en cualquier momento.

– El niño que juega sabe de su estado, puede reconocer el “como si” del jugar. Sin embargo el adulto que juega puede olvidar su condición de jugador.

– El juego se aparta de la vida corriente por su lugar y por su duración. Se juega dentro de determinados límites de tiempo y espacio.

– Presenta la posibilidad de repetición.

– Se despliega en compañía de otro.

– Es tensionante e incierto.

– El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña estropea todo el juego, le hace perder su carácter y lo anula.

– El juego tiende a la belleza y a la nobleza.

– Cada juego tiene sus reglas propias. En cuanto se transgreden se deshace el campo de juego.

Huizinga demuestra que en el recorrido histórico-filosófico del juego, se advierte un deslizamiento de temas religiosos, sagrados, hacia otros que desarrollan un sentido más poético y científico. Hace un recorrido histórico de los distintos tipos de juego. Ve en Grecia el espectáculo del juego divino y la fiesta *agonal* (término que para este autor incluye todo tipo de juego, con una marcada tendencia hacia los juegos de competencia, de poder o de dominación), como forma de manifestación cultural. Así, describe que la aparición de un sofista en una ciudad da cuenta de ciertas características que pueden clasificarse como lúdicas. Se lo reconoce casi como un mago, se lo compara con un luchador, los espectadores aplauden su retórica; se muestran extasiados frente a sus preguntas.

En Platón el diálogo, manifestación de gran nivel filosófico, toma formas artísticas, ágiles y lúdicas. Al mismo tiempo que florece en

¹ Huizinga Joan. *Homo Ludens*. Editorial Alianza. Bs. As., 1968, pág. 14.

formas inferiores de falacia, juegos de agudeza, sofisticada y retórica.

Por su parte, a primera vista, la sociedad romana parece mostrar muchos menos rasgos lúdicos que la griega. La caracterizan cualidades como parquedad, pensamiento práctico, probidad, interés jurídico y económico, poca fantasía y superstición; sin embargo, explica el autor, en toda manifestación predominantemente sacral se destacan fuertes variables lúdicas. “*Panem et circenses*”, “pan y juego” es el reclamo popular. La sociedad romana no puede vivir sin ello. El estatuto del pan es de la misma categoría que la del juego.

La vida medieval está impregnada de juego. Unas veces es el juego popular desenfrenado, lleno de elementos paganos que han perdido su significación sacra y se han transmutado en pura broma. Otras el juego de caballería pomposo y señorial.

Toda la actividad espiritual del Renacimiento es de juego. Si cierta vez una elite consciente de sí misma ha tratado de concebir la vida como un juego de perfección artística, ésta ha sido la del Renacimiento.

En el Barroco el elemento lúdico habla un lenguaje especialmente claro así como en el período Rococó que lo continúa. La definición del Rococó apenas puede sustraerse de la idea de juego, desde siempre se ha considerado como el núcleo de este estilo su cualidad lúdica.

En todos los aspectos de la vida cultural del siglo XVIII encontramos el espíritu ingenuo de competición ambiciosa.

En el siglo XIX las grandes corrientes de pensamiento, Liberalismo y Socialismo, van en contra del factor lúdico. La ciencia experimental y analítica, la filosofía, el utilitarismo y el reformismo político, el Manchesterianismo, todas son actividades profundamente serias. El Realismo, el Naturalismo y, sobre todo, el Impresionismo, son formas de expresión más ajenas a la idea de juego que cualquier otra cosa que se haya desarrollado antes en la cultura. El siglo XIX “se juega”, dice Huizinga, mucho menos que los períodos anteriores.

El siglo XX muestra pocos rasgos lúdicos. Tomando el deporte como variable característica de la época, Huizinga demuestra que éste adquiere cada vez mayor seriedad (es de destacar que para este autor el juego se aleja de toda seriedad), pues en su intento de sistematización pierde valor lúdico. Un proceso semejante ocurre con todas las manifestaciones del arte, y de la ciencia. “*La cultura*

*moderna apenas si se juega y, cuando parece que juega, su juego es falso”.*²

La palabra juego designa para Caillois, historiador neerlandés, que vivió varios años en Buenos Aires, no sólo la actividad específica a la que se refiere, sino también a la totalidad de las figuras símbolos e instrumentos necesarios para el funcionamiento de una experiencia lúdica. Así, un juego de naipes incorpora la idea de un conjunto de cartas; un juego de ajedrez la de conjunto de piezas particulares; la palabra “jeu” (juego) incluye además, el estilo, el modo de un intérprete, músico o comediante. El autor combina en el juego las ideas de límite, libertad e invención.

Todo juego es un sistema de reglas que definen qué es o no es juego, lo permitido y lo prohibido. Esas convenciones arbitrarias, imperativas e inapelables no pueden violarse bajo ningún pretexto. Por otra parte, el juego se debe definir como una actividad libre y voluntaria, como fuente de alegría y de diversión; un juego en que se estuviera obligado a participar pierde su condición de tal.

El deseo de jugar es lo que mantiene la condición de juego. La rivalidad está siempre presente. El juego no prepara para ningún oficio definido. Ejercita para la vida acrecentando toda capacidad de salvar obstáculos o de hacer frente a las dificultades. Todo lo que es misterio está próximo al juego.

El juego es una ocupación separada, aislada del resto de la existencia y realizada dentro de límites precisos de tiempo y de lugar. Toda contaminación con la vida corriente amenaza con destruir su naturaleza.

Hay un espacio y un tiempo para el juego: tablero para el ajedrez y para el juego de damas, estadio para las competencias, pista para las carreras, cuadrilátero para la pelea, escena para la representación... Los juegos son múltiples y cambiantes, se adaptan a las épocas rápida y fácilmente. Un período histórico puede ser caracterizado por sus juegos.

Caillois clasifica modos y tipos de juego según cuatro categorías a las que añade estilos de corrupción:

1) *AGON*: aquí se trata de poner en juego la rivalidad en torno a una cualidad: rapidez, resistencia, vigor, memoria, habilidad, inge-

² Huizinga Johan. *Homo Ludens*. Editorial Alianza. Bs. As, 1968, pág. 262.

nio, dentro de límites definidos y sin ninguna ayuda exterior. Esta es la regla de las competencias deportivas y la de sus múltiples subdivisiones, ya opongán a dos individuos o a dos equipos. Polo, tenis, fútbol, box, esgrima, son algunos de sus ejemplos. También pertenecen a la misma clase los juegos en que los oponentes disponen al principio de elementos del mismo valor y en el mismo número tales como: juego de damas, ajedrez, billar.

El *agon* se presenta como la máxima forma del mérito personal. La violencia, el deseo de poder, la astucia, son modos corruptos de esta categoría de juegos.

2) *ALEA*: nombre del juego de dados en latín. Nombra en oposición exacta al *agon* todos los juegos basados en una decisión que no depende del jugador sino del destino, y según el autor son los juegos humanos por excelencia. El *alea* niega el trabajo, la paciencia, la habilidad, la calificación; elimina el valor profesional, la regularidad, el entrenamiento. Parece una burla al mérito.

El *agon* es una reivindicación de la responsabilidad personal. El *alea* es un abandono al destino.

La superstición, la astrología son manifestaciones de corrupción del *alea*.

Ciertos juegos como el dominó, la mayor parte de los juegos de naipes, combinan el *agon* y el *alea*: la suerte determina la composición de las “manos” de cada jugador, las habilidades personales comandan su desarrollo posterior.

3) *MIMICRY* (mimetismo): el sujeto juega a hacerse creer o a hacer creer a los demás que es otro, finge otra personalidad. El placer consiste en ser otro o en hacerse pasar por otro.

La representación teatral y la interpretación dramática son parte de este grupo.

La identificación con el campeón, así como la identificación del lector con el héroe de la novela o de la película, constituye una *mimicry*.

Si bien en esta categoría es difícil de apreciar la aceptación de reglas, la *mimicry*, explica Caillois, presenta todas las características del juego: libertad, convención, suspensión de la realidad, espacio y tiempo delimitados.

Cuando elementos como enajenación, o “desdoblamiento de la personalidad” están presentes, nos encontramos con modos alterados en este tipo de juegos.

4) *ILINX* (nombre griego que refiere al remolino de agua): busca

el vértigo, intenta destruir por un instante la estabilidad de la percepción y someter a la conciencia a una especie de pánico que logre destruir o modificar la realidad. El “mareo infantil”, el “sube y baja”, pueden considerarse ejemplos. El alcoholismo y las drogas constituyen modos desviados de esta categoría de juegos.

Caillois, describe a los animales como conocedores de juegos de competencia, de simulacro o de vértigo. Llama “*paidia*”, a la capacidad de improvisación, y “*ludus*” al gusto por la dificultad gratuita que estaría representado en juegos como: balero, yoyo, ajedrez, bridge. En todos los juegos el elemento “*paidia*” decrece constantemente y el “*ludus*” crece constantemente.

ENFOQUE PSICOANALITICO SOBRE EL JUEGO

Me centraré en este apartado en cuatro textos de Freud en los que plantea la problemática del jugar. Corresponden respectivamente al modelo de la Primera Tópica (1900, 1905 y 1908) y la Segunda Tópica (1920).

“Por los datos que nos proporcionan los psicoanálisis es preciso inferir que también tales sueños repiten impresiones de la infancia: se relacionan con los juegos de movimiento, tan singularmente atractivos para los niños”. [...] “Conocida es la preferencia de todos los niños pequeños por esos juegos, como la hamaca y el subibaja, cuando después ven acrobacias en el circo, el recuerdo se renueva”

*[.....] “No es raro que estos juegos de movimiento, en sí inocentes, despierten sensaciones sexuales”.*³

Esta primer referencia al juego en la obra de Freud, describe juegos de movimiento que enlaza a sensaciones placenteras de carácter sexual. El juego está relacionado al placer; se juega por placer.

Por estos años, a comienzos del siglo XX, encontramos avances a sus reflexiones acerca de la sexualidad infantil. Así nos dice Strachey en la Nota Introductoria a *Tres ensayos de teoría sexual* (1905): “*Estando ya terminada y a punto de aparecer La interpre-*

³ Freud, S. La interpretación de los sueños. Tomo V. *Obras Completas*. Amorrortu Editores. Bs. As, 1986, VI, “El trabajo del sueño”, pág. 395-396.

tación de los sueños, el 11 de octubre de 1899 le comenta a Fliess (Carta 121): “Una teoría de la sexualidad puede muy bien ser la sucesora inmediata del libro sobre los sueños”. La “Teoría de la sexualidad”⁴ a la que Freud remite, toma la sexualidad infantil como aquella que opera a través de impulsos sexuales normales que se dan en niños pequeños sin necesidad de estímulos externos, abandonada ya la teoría de la seducción y descubierto el complejo de Edipo a través de su autoanálisis (Cartas 70 y 71 de 1897).

“El juego –atengámonos a esta designación– aflora en el niño mientras aprende a emplear palabras y urdir pensamientos. Es probable que ese juego responda a una de las pulsiones que constriñen al niño a ejercitar sus capacidades (Groos [1899]); al hacerlo tropieza con unos efectos placenteros que resultan de la repetición de lo semejante, del redescubrimiento de lo consabido, la homofonía, etc, y se explican como insospechados ahorros de gasto psíquico”⁵.

Juego, pensamiento y lenguaje se homologan. Referencia a efectos placenteros de la repetición en el jugar que conducen a cierto ahorro de gasto psíquico. Juego está asociado a placer, y jugar da lugar a mayores niveles de estructuración psíquica.

“La ocupación preferida y más intensa del niño es el juego. Acaso tendríamos derecho a decir: todo niño que juega se comporta como un poeta, pues se crea un mundo propio ...”

“El adulto deja, pues, de jugar; aparentemente renuncia a la ganancia de placer que extraía del juego. Pero quien conozca la vida anímica del hombre sabe que no hay cosa más difícil para él que la renuncia a un placer que conoció. En verdad no podemos renunciar a nada; sólo permutamos una cosa por otra; lo que parece ser una renuncia es en realidad una formación de sustituto o un subrogado.

Así, el adulto, cuando cesa de jugar, sólo resigna el apuntalamiento en objetos reales; en vez de jugar, ahora fantasea. Construye castillos en el aire, crea lo que se llama sueños diurnos...”. “Esta diversa conducta del que juega y el que fantasea halla su buen fundamento en los motivos de esas dos actividades, una de las cuales es empero continuación de la otra”.

⁴ Freud, S. Tres ensayos de teoría sexual. Tomo VII. *Obras Completas*. Amorrortu Editores. Bs. As, 1986, pág.115.

⁵ Freud, S. El chiste y su relación con lo inconsciente. Tomo VIII. *Obras Completas*. Amorrortu Editores. Bs. As, 1986, 4, IV, “El mecanismo de placer y la psicogénesis del chiste”, pág.123, Apartado 2.

[...] “No olviden ustedes que la insistencia, acaso sorprendente, sobre el recuerdo infantil en la vida del poeta deriva en última instancia de la premisa según la cual la creación poética, como el sueño diurno, es continuación y sustituto de los antiguos juegos del niño”.⁶

Freud ubica al juego infantil como actividad preponderante de la infancia, lo equipara a la creación literaria, al ensueño diurno y al humor. Ubica la fantasía como heredera del juego. Trabaja los aspectos más creativos del juego.

El juego, explica, ha sido placer al que no se renuncia, se permuta, lo que antaño constituyó el placer del juego hoy será el placer del fantaseo. Freud sostiene y desarrolla la hipótesis del juego por placer. Se juega por placer, placer del pensamiento, de la palabra, de la sexualidad, de la creación. [...] “he aprovechado una oportunidad que se me brindó para esclarecer el primer juego, autocreado, de un varoncito de un año y medio”.

“No molestaba a sus padres durante la noche, obedecía escrupulosamente las prohibiciones de tocar determinados objetos y de ir a ciertos lugares, y sobre todo, no lloraba cuando su madre lo abandonaba durante horas...”. “Ahora bien, este buen niño exhibía el hábito, molesto en ocasiones, de arrojar lejos de sí, a un rincón o debajo de la cama, etc... todos los pequeños objetos que hallaba a su alcance, de modo que no solía ser tarea fácil juntar sus juguetes. Y al hacerlo profería, con expresión de interés y satisfacción, un fuerte y prolongado “o-o-o”, que según el juicio coincidente de la madre y de este observador, no era una interjección, sino que significaba “fort” {se fue}. Al fin caí en la cuenta de que se trataba de un juego y que el niño no hacía otro uso de sus juguetes que el de jugar “a que se iban”. Un día hice la observación que corroboró mi punto de vista. El niño tenía un carretel de madera atado con un piolín. No se le ocurrió por ejemplo, arrastrarlo tras sí por el piso para jugar al carrito, sino que con gran destreza arrojaba el carretel, al que sostenía por el piolín, tras la baranda de su cunita con mosquitero; el carretel desaparecía ahí dentro, el niño pronunciaba su significativo “o-o-o”, y después, tirando del piolín, volvía a sacar el carretel de la cuna, saludando ahora su aparición con un amistoso “da”, acá está. Ese era pues, el juego completo, el de desaparecer y volver. La más de las veces sólo

⁶Freud, S. El creador literario y el fantaseo. Tomo IX. *Obras Completas*. Amorrortu Editores. Bs. As, 1986, págs. 127-128.

se había podido ver el primer acto, repetido por sí solo incansablemente en calidad de juego, aunque el mayor placer, sin ninguna duda, correspondía al segundo.

La interpretación del juego resultó entonces obvia. Se entramaba con el gran logro cultural del niño: su renuncia pulsional (renuncia a la satisfacción pulsional) de admitir sin protestas la partida de la madre. Se resarcía, digamos, escenificando por sí mismo, con los objetos a su alcance, ese desaparecer y regresar [...]. Es imposible que la partida de la madre le resultara agradable, o aun indiferente. Entonces, ¿cómo se concilia con el principio de placer que repitiese en calidad de juego esta vivencia penosa para él?

*[...] Se advierte que los niños repiten en el juego todo cuanto les ha hecho gran impresión en la vida; de ese modo abreaccionan la intensidad de la impresión y se adueñan, por así decir, de la situación [...] También se observa que el carácter displacentero de la vivencia no siempre la vuelve inutilizable para el juego”.*⁷

“Fort-da”, descripción de un juego infantil, marca un giro en la concepción freudiana sobre el juego. En primer lugar, la repetición del juego del arrojar (no importa qué), es explicada parcialmente como un deseo de dominar la indeseable partida de la madre, pasivamente sufrida por el niño. Freud escribe que: “Si el doctor examina la garganta del niño o lo somete a una pequeña operación, con toda certeza esta vivencia espantable pasará a ser el contenido del próximo juego”.⁸

El autor otorga un primer significado al juego del arrojar como aquel en el que el niño sin riesgo alguno puede descargar fantasías agresivas y de amor frente a su madre. La hipótesis en cuestión es la de que todo juego tiene un significado inconsciente. En segundo lugar, la repetición de la vivencia displacentera permite cierto dominio de la situación, se repite activamente lo que se sufrió pasivamente. En tercer lugar, tal vez como planteo nuevo, original, sin retroceso y medular de la teoría, Freud plantea la problemática de la repetición. ¿Por qué el niño repite lo desagradable? ¿Cómo anclar este concepto al principio del placer? ¿Es lógico que se repita lo indeseable?

⁷ Freud, S. Más allá del principio del placer. Tomo XVIII. *Obras Completas*. Amorrortu Editores. Bs. As., 1986, págs. 14-17.

⁸ Freud, S. Más allá del principio del placer. Tomo XVIII. *Obras Completas*. Amorrortu Ed. Bs. As., 1986, págs.16-17.

Freud explica en *Pulsiones y destinos de pulsión* (1915) que toda pulsión tiene su fuente en una excitación corporal; su fin es suprimir el estado de tensión; su objeto es contingente y su meta es la satisfacción. Con la aparición de la pulsión de muerte esta caracterización entra en crisis.

Lo ominoso (1919), se presenta como el artículo que pone en crisis el modelo anterior. Lo siniestro quiebra la línea divisoria, crea un fenómeno de borde. Lo extraño reaparece clínicamente en un nuevo fenómeno: la repetición, el permanente retorno de lo igual. La repetición, se agrega así como otra característica de la pulsión. Freud se encuentra pensando en un *Más allá del principio del placer*.

La repetición de lo idéntico es lo que alerta a Freud y lo induce a cambiar su primer modelo de aparato psíquico. Insistir con el mismo suceso traumático, repetir el trayecto primero del juego –“*fort*”–, es un sin sentido desde el punto de vista de la economía psíquica regida por el principio del placer. La teoría, de la mano del juego, hace lugar entonces, a la compulsión a la repetición.

Para Lacan la pulsión de muerte da lugar a la inscripción de lo simbólico. Ejemplifica la inclusión del sujeto en lo simbólico a través del “*fort-da*”. Lo simbólico no responde a las leyes de la vida, implanta otro orden, subvierte a la biología, es mortífero porque se opone a los principios vitales.

Freud opera con el “*fort-da*” como modo de cuestionar el principio de placer. Lacan para ejemplificar la desaparición del sujeto. “*Fort-da*” implica así la pérdida del Otro primordial, la madre, que surge entonces en su dimensión e inscripción simbólica. [...] “*Fort-da, no sigue las leyes de la vida, más fort que da*”,⁹ dice Lacan en el Seminario XI. “*Fort-da*”, inicio del juego simbólico, supone la simbolización de la ausencia, remite al primer juego con el significante. “*Fort-da*” es una divisoria de aguas, hay un antes y un después en la constitución de un sujeto a partir de la instalación del “*fort-da*”. Es un arrojar un carretel y es reencontrarlo, es constituir y fundar un espacio, y es un logro cultural que supone tolerar la espera, renunciar a la satisfacción pulsional inmediata, soportar la ausencia, simbolizar, hacer pasivo lo activo en el jugar.

En Lacan el espacio lúdico se organiza alrededor de una función de falta y de repetición, espacio vacío que da lugar a la aparición de

⁹ Lacan, J. *El Seminario, Libro XI*, pág 70.

un sujeto barrado, más “fort” que “da”, constante que remite a su característica mortífera.

Partiendo de los hallazgos de Freud, Hug Hellmuth, Anna Freud y Sophie Morgenstern, Melanie Klein hace su aporte al análisis de niños centrado en la técnica del juego. Su contribución se ubica en el juego que se desarrolla dentro del setting analítico. Al decir de S. Bidolsky: *“El juego en realidad entra en la preocupación del psicoanálisis a partir de Melanie Klein, en la medida en que ella toma el juego como una herramienta de trabajo en un contexto particular, que es el de validar una practica clínica”*.¹⁰ Se trata de pensar que el juego puede ser interpretado, que sus contenidos son manifestaciones del inconsciente, y que el juego es un canal de representación indirecta de deseos, fantasías, experiencias.

Melanie Klein hacia fines de la década del '20 da un paso decisivo cuando jerarquiza el juego del niño, al darle el mismo estatuto que la asociación libre verbal del adulto. Este procedimiento autoriza el trabajo psicoanalítico con niños.

A partir del análisis de Rita, Klein hace del juego su técnica específica, dice: *“El análisis del juego, no menos que el análisis del adulto, al tratar sistemáticamente la situación presente como una situación de transferencia y al establecer sus conexiones con la situación originariamente experimentada o fantaseada, les da la posibilidad de liberar y elaborar la situación originaria en la fantasía. Al proceder así y al poner en descubierto sus experiencias infantiles y las causas originarias de su desarrollo sexual, resuelve fijaciones y corrige errores de desarrollo que habían alterado toda su línea evolutiva”*.¹¹ Y agrega: [...] *“Porque el juego es el mejor medio de expresión del niño”*.¹² [...] *“El análisis del juego permite el análisis de la situación de transferencia y de resistencia, la supresión de la amnesia infantil y de los efectos de la represión así como el descubrimiento de la escena primaria”*.¹³

¹⁰ Bidolsky, Susana. Algunos aportes del psicoanálisis a la comprensión del juego y el jugar, 9 Jornadas de Psicoanálisis de Niños y Adolescentes, AEAPG, pág 18.

¹¹ Klein, Melanie. La técnica del análisis temprano. Tomo 2. *Obras Completas*. Bs. As., Editorial Paidós, 1990, pág. 37.

¹² Klein, Melanie. Fundamentos psicológicos del análisis del niño. Tomo 2. *Obras Completas*. Bs. As., Editorial Paidós, 1990, pág.28.

¹³ Klein, Melanie. Fundamentos psicológicos del análisis del niño. Tomo 2. *Obras Completas*. Bs. As., Editorial Paidós, 1990, pág. 34.

Klein comparte con Freud la hipótesis de la sexualidad infantil, para esta autora el juego es de carácter sexual. El juego permite la descarga de fantasías masturbatorias. La autora piensa que reduciendo el gasto energético de la represión, se produce una importante liberación de la fantasía retenida.

Sin embargo, para Klein, el motor del juego es la pulsión de muerte. Sólo en el espacio de la ausencia, en la posición depresiva, se da la condición de juego acompañada de la posibilidad de simbolizar. En la etapa previa nos encontramos con un tipo primario, arcaico, de simbolización: la ecuación simbólica, como simple desplazamiento que da lugar a lo idéntico, y que permanece en terreno metonímico, no simbólico.

La función estructurante del juego está relacionada con los objetos que se le ofrecen al niño –juguetes, el analista en la transferencia–, los que le permiten la posibilidad de articulación con fantasías inconscientes. El juego es a su vez sublimación. La sublimación primaria, el placer del movimiento y la palabra, serían transformaciones de la pulsión sexual ligadas a la escena primaria recreando fantasías sádicas de pelea o unión. La sublimación secundaria estaría más relacionada con el área corporal, acentuando la deportiva específicamente.

El niño juega para repetir, elaborar, simbolizar y desplazar experiencias a través de externalizaciones y personificaciones de imágenes. Los distintos personajes representados en el juego son comprendidos como aspectos del Ello y el Superyó. El juego se transforma en vía de canalización de la angustia planteada a nivel intersistémico.

El juego permite al niño hacer un clivaje entre sí mismo y las identificaciones primarias, así como discernir diferentes identificaciones del Superyó. A través de mecanismos de defensa como la disociación, y la proyección, el niño puede diferenciar las identificaciones parentales, expulsarlas al mundo exterior, logra así aliviar la cruel presión superyoica.

Melanie Klein diferencia juego neurótico y normal. El juego neurótico presenta como rasgo destacado la inhibición; el normal simbólico, permite modular la ansiedad con ganancia de placer y despliegue de fantasías. El psicótico, alejado de la realidad, no entra para ella en la categoría de juego. Homologa juego y asociación libre. El juego otorga material de interpretación al analista a través de fantasías masturbatorias, fantasías relacionadas con la escena primaria, analogías con el sueño.

Juego y sueño toman caminos paralelos en la obra de Klein, así como el sueño muestra una escena, deseos, ideas latentes, pensamientos, y espacios, también el juego despliega deseos, ideas latentes, pensamientos y espacios, trabajados a través del proceso primario de condensación y desplazamiento.

Arminda Aberastury introduce y desarrolla el psicoanálisis de niños en Argentina y parte de Sudamérica. Partiendo de concepciones teóricas basadas en la obra de Melanie Klein, presenta formulaciones propias que permiten el avance de la teoría psicoanalítica en el campo de la infancia. Un ejemplo es el concepto de fase genital previa representada en el bebé antes de la culminación del primer año de vida y a partir de la cual se desencadena un impulso genital a predominio de la zona erógena correspondiente. Esta fase que se produce como consecuencia de la separación bebé-mamá y la renuncia al vínculo oral digestivo, es corolario del desarrollo de la dentición y se expresa en fantasías, actos masturbatorios y juegos.

Esta autora valora especialmente el vínculo bipersonal analista-paciente, limita la participación de los padres a las entrevistas diagnósticas y, eventualmente, a su participación en grupos de padres. Da gran importancia a la hora de juego diagnóstica, demuestra que en ella todos los niños exteriorizan sus fantasías inconscientes de enfermedad y curación. Crea grupos de orientación a madres como elemento profiláctico en el campo de la neurosis infantil.

Piensa que para Freud, la investigación de los mecanismos que impulsan al niño a jugar, han sido de fundamental importancia en la elaboración de sus hipótesis acerca de la sexualidad infantil y la pulsión de muerte.

Aberastury piensa que el niño al jugar vence realidades dolorosas, y que por este medio domina miedos primitivos a través de mecanismos proyectivos. La función catártica del juego le permite elaborar situaciones excesivas, traumáticas para su debilitado Yo, haciendo activo lo sufrido pasivamente. Al jugar, el niño desplaza al exterior sus miedos, angustias y problemas internos dominándolos mediante la acción. Repite en el juego situaciones que le han resultado excesivas, permitiéndose así cierto dominio sobre objetos externos, al lograr hacer activo lo sufrido pasivamente. La derivación de afectos y conflictos en objetos que él domina y que son reemplazables, es solidaria con su necesidad de descarga y elaboración. Deja así fuera de peligro toda relación con sus objetos originales.

Siguiendo a Freud, la autora piensa al analizar el juego del carretel, que en parte, la sustitución del objeto originario cuya pérdida se teme y lamenta, por otros objetos más numerosos y reemplazables son las bases de la actividad lúdica, a través de la distribución de sentimientos en múltiples objetos, y de la elaboración de afectos de carencia, en la experiencia de pérdida y recuperación.

A diferencia de Melanie Klein, Anna Freud se acerca cautelosamente al análisis infantil siendo así su aproximación al espacio de juego muy condicionada. Dice, refiriéndose a cuestiones técnicas que diferencian el análisis de adultos del de niño: *“Es de esperarse que debido a su inmadurez, los niños no posean muchas de las cualidades y actitudes que en los adultos se consideran indispensables para emplear el tratamiento psicoanalítico: que carezcan de insight con respecto a sus anormalidades; que por consiguiente no experimenten el mismo deseo de curarse ni idéntico tipo de alianza terapéutica; que habitualmente su yo esté del lado de sus resistencias; que no decidan por sí mismos para iniciar, continuar o completar el tratamiento; que su relación con el analista no sea exclusiva, sino que incluya a los padres, quienes deben sustituir o complementar el yo y superyó del niño en varios aspectos”*.¹⁴

Anna Freud piensa que durante la infancia la asociación libre no tiene posibilidades de desarrollarse, por lo tanto, supone imposible a través del método psicoanalítico acceder a material inconsciente en este período de la vida; juego y asociación libre no son homologables.

Anna Freud rechaza la técnica de juego. Los niños no pueden hacer transferencia con la figura del analista porque sus padres, objetos de amor original, se encuentran demasiado presentes como objetos de la realidad (posición que más tardíamente modificará parcialmente reconociendo la posibilidad de sostener cierta neurosis de transferencia y cierta valoración de la técnica del juego).

La única manera posible de garantizar la entrada de un niño en análisis es a través de un período educativo de preparación llamado “fase introductoria”, siempre en transferencia positiva.

Erik Homburger, Marion Milner son autores que pueden ser considerados precursores del pensamiento winnicottiano. Deseo destacar lo que señala el primero de ellos:

¹⁴ Freud, Anna. *Psicoanálisis del niño*. Editorial Paidós. Bs. As., pág.28.

[...] “el juego es una función demasiado básica en la vida humana y animal para que se lo considere simplemente como un sustituto infantil de las manifestaciones verbales del adulto. Por lo tanto, no se puede dar ningún consejo estereotipado en cuanto a la forma o tiempo en que deben darse a un niño las interpretaciones del juego [...].

Agrega, [...] *En general, un niño que está jugando con concentración debería ser dejado, sin molestarlo, siempre que su propia ansiedad le permita desarrollar sus ideas; pero no más tiempo*”.¹⁵ Homburger se acerca al pensamiento winnicottiano al destacar el valor del juego en la producción de subjetividad y al definirlo como una función básica en la vida humana. Adelanta una consideración técnica winnicottiana, cuando aconseja no trabar (con interpretaciones) el juego de un niño hasta tanto la ansiedad perturbe su desarrollo. Winnicott, en su artículo “El uso de un objeto y la relación por medio de identificaciones” (1968), presenta consideraciones técnicas acerca del juego basadas en la diferencia entre uso y relación de objeto. Explica que en los momentos en que se percibe al objeto en términos reales, y no como un conjunto de proyecciones, cuando del uso del objeto se trata, están dadas las condiciones para interpretar. Cuando, actuando mecanismos de proyección e identificación, el sujeto se encuentra en parte representado por el objeto, aconseja no interpretar.

Marion Milner en su artículo (1952), adelanta, sin precisar, conceptos centrales en la teorización winnicottiana como fenómenos, objeto y espacio transicional; dice: [...] *“He observado con frecuencia, estando en contacto con niños que juegan, que se produce de vez en cuando un tipo particular de absorción en lo que están haciendo, que da la impresión de que está ocurriendo algo de gran importancia”*. Y refiriéndose al material de un paciente: *“Era su manera de decir cómo, en el encuadre de la habitación analítica de juego, había sido capaz de hallar un trozo del mundo externo que era maleable; había hallado que era seguro tratarlo como una porción de sí mismo, y así lo había dejado servir como puente entre lo interno y lo externo”*.¹⁶ A mi entender Milner anticipa el concepto

¹⁵ Homburger, Erik. “Configuraciones en el juego”. *Revista de Psicoanálisis*, 1948-1949, pág. 381.

¹⁶ Milner, Marion. El papel de la ilusión en la formación de símbolos. *Nuevas Direcciones en Psicoanálisis*. Paidós, 1965, pág. 114.

de transicionalidad desarrollado por Winnicott trabajando en torno a categorías tales como, ilusión, transferencia y juego. Toma la transferencia como ilusión y toma a la ilusión como aquella posibilidad que permite la adaptación al mundo externo.

Es interesante la descripción que hace la autora acerca de la importancia de los primeros sonidos emitidos por el bebé con partes de su cuerpo como medio para la formación de símbolos, acercándose a las descripciones winnicottianas de fenómeno y objeto transicional como campo de ilusión y antecedentes del simbolismo. Valoriza la posibilidad de la acción, del hacer sobre el producto, aproximándose al planteo winnicottiano que prioriza el jugar sobre el juego, el acto sobre el producto.

Como ya sabemos, Donald Winnicott intenta acercarse a la experiencia misma del juego por sobre su uso o contenido, presenta sus ideas acerca del juego a lo largo de toda su obra. Diferencia el jugar libre espontáneo, “*play*”, del juego reglado, “*game*”. Su estudio se centra en el primero: “*play*”, más exactamente en la actividad del juego: “*playing*”, uso del participio que da cuenta de movimiento, de proceso, en oposición a un producto terminado o clausurado.

Para Winnicott lo propio del juego es el juego mismo, su interés está concentrado en la acción misma del jugar. Define el juego como [...] “*experiencia siempre creadora [...] una forma básica de vida*”,¹⁷ dice: “*El juego es en esencia satisfactorio*”.¹⁸

El juego está relacionado con una necesidad vital del ser humano, satisfactoria por sí misma, la necesidad de simbolizar. Valeros (1982) dice: “*Si el gesto original y el contacto son sostenidos adecuadamente por los cuidados maternos, la experiencia culminará en la formación de un símbolo. El símbolo será la representación psíquica del gesto original, del objeto que participó en su realización y de los cuidados maternos que sostuvieron la totalidad de la experiencia. Estos símbolos serán la base del ‘conocimiento personal’ del mundo –para él única forma de conocimiento verdadero. [...] Cuando el gesto encuentra su realización en un objeto del mundo exterior –sostenido por los cuidados maternos– el bebé,*

¹⁷ Winnicott, D. *Realidad y Juego*. Editorial Gedisa. Barcelona, 1987, “El juego exposición teórica”, pág. 75.

¹⁸ Winnicott, D. *Realidad y Juego*. Editorial Gedisa. Barcelona, 1987, “El juego exposición teórica”, pág. 77.

*siguiendo a Winnicott, tiene una sensación de continuidad entre su gesto y la realización de la experiencia total, a la que Winnicott llama 'ilusión'”*¹⁹

La posibilidad de jugar es vista por Winnicott como un logro en el desarrollo emocional. El inicio del juego es símbolo de la confianza del niño en el ambiente, el niño que juega hace suya una parte de la realidad exterior. El juego contribuye a la integración de sentimientos ambivalentes. A partir de la presentación que hace la madre de objetos que la sustituyan, se va a generar un espacio lúdico o espacio transicional. El origen del juego está relacionado con este espacio no integrado, informe, libre de exigencia, denominado “área de descanso”, alejado de connotaciones patológicas, conectado con los aspectos más creativos de la persona. El área de juego tiene dominio propio, dominio del área de la ilusión y la creación humana, pertenece al área potencial que se da entre el bebé y la figura materna. Dentro de la zona de ilusión tiene lugar la primera posesión no-yo, llamada objeto transicional, descripta como ubicada: [...] “*afuera, adentro, en el límite*”.²⁰ Se trata de un objeto que sostiene una paradoja entre el bebé que crea el objeto, y el objeto que estaba ahí esperando que se lo crease.

En el espacio transicional, heredero del espacio potencial entre la madre y el bebé, se desarrolla el juego. Espacio que se genera a partir del uso del objeto transicional, pues Winnicott explica que es el objeto el elemento que abre espacios. En este autor la instauración de los espacios viene precedida por la creación de objetos. El objeto transicional dará lugar a la creación del espacio homónimo, es decir al espacio de juego. El jugar crea espacio: espacio transicional que persistirá a lo largo de toda la vida ocupado por actividades lúdicas y que dará lugar a la actividad cultural: [...] “*La experiencia cultural comienza con el vivir creador, cuya primera manifestación es el juego*”.²¹

En Winnicott el concepto de jugar no está unido al de sublimación, no se trata de un ser de la pulsión, sino de un ser del jugar. Sólo retroactivamente a la constitución de un Yo puede surgir lo pulsional.

¹⁹ Valeros, J. Acerca del jugar. *Revista APdeBA.*, Vol. IV, 1982, pág. 220.

²⁰ Winnicott, D. *Realidad y Juego*. Editorial Gedisa. Barcelona, 1987, “Fenómenos y Objetos Transicionales”, pág. 18.

²¹ Winnicott, D. *Realidad y juego*. Editorial Gedisa. Barcelona, 1987, “La ubicación de la experiencia cultural”, pág. 135.

Sólo si la sexualidad corporal es procesada en zona de juego, tiene valor estructurante, de otra manera es de valor traumática o patógeno. Capacidad de juego, implica una vivencia de cuidados y confianza en el ambiente. Requiere de la función materna.

El juego tiene un ciclo: comienzo, desarrollo, fin. Tiene un lugar y un tiempo. Finaliza cuando la experiencia se agota, o cuando resulta amenazado por circunstancias perturbadoras internas o externas. Es opuesto a masturbación. En este sentido se diferencia de Melanie Klein. El juego es en sí mismo terapéutico, el psicoanálisis está planteado como lugar de juego. “*Jugar es hacer*”,²² dice Winnicott, no se trata sólo del hacer material, sino del hacer en un sentido subjetivo.

No se trata del jugar como defensa contra una angustia, Winnicott dice que si esto se da es secundario, lo primario es el juego como desarrollo de la subjetividad. Para que haya juego no tiene que haber un componente excesivo de angustia. Una de las funciones principales del juego es poner límite a esa entrada.

TRATANDOSE DEL JUGAR...

En 1920 la atención de Freud se dirige al problema de la repetición; el juego es repetición. El autor introduce esta problemática en el juego: “*fort*”, planteado como repetición de situaciones penosas. El niño descrito por Freud en este texto insiste permanentemente en el primer trayecto del juego, “*fort*”, rara vez en el segundo, “*da*”. Se trata de un juego asimétrico: más “*fort*” que “*da*”.

El juego infantil queda ligado a lo demoníaco.

En ese mismo año Freud afirma que la libido no es la única fuerza pulsional del aparato. Trabaja una Segunda Tópica con un régimen de funcionamiento diferente que arrastra algo del orden de lo demoníaco e inunda el “más acá”. Describe la compulsión a la repetición más allá de los deseos sexuales infantiles reprimidos. Esta Segunda Tópica surge de una clínica que no se centra en la represión sino en la necesidad de explicar aquello que excede deseos reprimidos.

²² Winnicott, D. *Realidad y juego*. Editorial Gedisa. Barcelona, 1987, “El Juego. Exposición Teórica”, pág. 64.

Es de destacar en Freud dos visiones opuestas del juego. En relación a la Primera Tópica concibe el juego infantil como instrumento de canalización de deseos inconscientes ligado al placer, a la creación, al crecimiento. Con la Segunda Tópica presenta al juego como repetición, ligado a pulsión de muerte.

Conviene pensar que no nos enfrentamos a diferencias tajantes porque toda creación tendrá inevitablemente algo de repetición y toda repetición algo de creación, pero podemos pensar que la división, juego repetitivo, juego creativo, es útil para ubicarnos en el espíritu freudiano de viraje de Tópica que, a través del juego, conlleva un cambio de concepción de toda subjetividad.

Winnicott es un autor que valoriza el juego por sí mismo como acto más que como expresión, como experiencia o como proceso más que por su resultado.

El juego está siempre muy ligado, para este autor, a los aspectos más creativos de la subjetividad humana que incluyen entre otros, un estado mental de ilusión, sentimientos relacionados con la apreciación de momentos de belleza estética, descubrimiento de intereses emocionales. En el juego hay hallazgo de sentido. La función del juego será la de aliviar al sujeto de la constante tensión que se produce por la puesta en relación de la realidad del adentro y la realidad del afuera, aquella que permite tomar contacto con el sentido personal de cada sujeto y con el mundo que lo rodea.

El jugar es excitante, no por su trasfondo instintivo, sino por la característica de precariedad que lo acompaña en la endeble línea entre lo subjetivo y lo que es percibido objetivamente. El juego crea subjetividad; se trata de un sujeto del jugar, no de un sujeto de la pulsión.

Freud (1908) destaca y se arrima poéticamente a la acción del jugar acercándose así al planteo winnicottiano de transicionalidad.

En este sentido podemos pensar al poeta en su mundo, a la poesía como su producto, como extensión de juego infantil, conectado con los aspectos más creativos de la persona humana y de la experiencia cultural. El juego presenta la posibilidad de tomar contacto con lo más auténtico y verdadero de la persona, la creatividad de cada individuo. El niño se busca a sí mismo jugando, se trata de una subjetividad en curso (de ahí la gravedad de la lesión de esa capacidad).

En relación con el planteo freudiano de pulsión de muerte Winnicott toma distancia, descrece de su presencia y de sus efectos.

Sin embargo algo del orden de lo aterrador del jugar está presente en su descripción del juego al decir: “[...] *Tal actitud debe contener el reconocimiento de que este siempre puede llegar a ser aterrador. Es preciso considerar los juegos y su organización como parte de un intento de precaverse contra los aspectos aterradores del jugar*”.²³ En este punto nos preguntaríamos a qué se refiere Winnicott con aterrador, si se trata de un deslizamiento banal en su teorización o si podemos incluir algo del orden del más allá en el espacio winnicottiano de juego.

A MODO DE CONCLUSION. JUEGO Y ARTE

Juego y niñez recorren caminos paralelos; juego y arte modelan realidades. Lo incognoscible de la niñez, lo incognoscible del juego y del arte comparten un mismo territorio de ilusión, un mismo tiempo de espera, un estado que, al decir de Graciela Montes (2003), es de cierta eternidad. Comparten cierta categoría de extrañamiento relacionada con lo artístico que todo niño al jugar crea, y que le permite en el juego el encuentro con lo más familiar de lo desconocido.

Marion Milner (1965), autora que integra los conceptos de juego, poesía y repetición, evoca el juego infantil al modo de una “visita de los dioses”, en tanto momento privilegiado, precario, que conduce a ciertos estados de descontrol, y que presenta características de familiaridad y de extrañeza. Así, lo experimentado como familiar, se torna ajeno, desconocido, ominoso; la incertidumbre, la precariedad de la experiencia, lo no posible de ser pensado ni transmitido lo destaca.

Juego, acción entrañable de la niñez, posee inevitablemente cualidades terroríficas. Territorio de patrones invariantes que insisten, ligados a la compulsión a la repetición, al eterno retorno de lo igual.

Estados inabordables: niñez, juego y arte, se ubican más acá y más allá del principio del placer. Estados transicionales, necesarios, esperables, imposibles, propios del padecer humano, esconden un

²³ Winnicott, D. *Realidad y Juego*. Editorial Gedisa. Barcelona, 1987, “El juego exposición teórica” pág. 75.

vacío que los conectan con lo más creativo e inaccesible de la infancia, el juego y al arte.

Niñez y juego se fusionan en un otro espacio, espacio transicional, donde las categorías de tiempo y espacio desaparecen para instalarse en lugares precarios, inestables, volátiles, extraños a la mirada adulta.

Tal vez podamos pensar que comprendemos todo tipo de juego, especialmente aquellos reglados. Que existe una explicación para determinado modo de juego. Que podamos pensar que todo cambio de juego tiene sus razones: agotamiento del interés en el tema, interpretaciones precisas, entre otras. Sin embargo pueden ser estas apreciaciones engañosas, ya que todo cambio de juego poseerá también algo de lo ominoso en sí mismo.

Un niño, ubicado como tal, no se ajusta en sus juegos a reglas, las excede. De este exceso se trata. Pueden instalarse en la infancia juegos reglados, seguir procedimientos precisos y ordenados, sin embargo la esencia de cualquier juego tendrá características inasibles.

Lo que da lugar y permite el juego es su condición de proceso, imposible de remitir a reglas, ya que, una vez instalado, adquiere autonomía, valor por sí mismo, y cierta cualidad misteriosa. Cualidad que supera cualquier tipo de control, y que opera bajo la marca de la tensión y la incertidumbre.

En el juego no hay conciencia de límites. En el arte, especialmente en el arte de la escritura, la condición de riesgo por falta de límites corporales y espaciales será prioritaria. La pregunta acerca de la característica de la actividad, ¿qué hago aquí?, ¿para qué me metí?, rondará inevitablemente sin respuesta a lo largo de la obra y del juego.

En el juego del niño así como en el hacer del artista, hay más interés en recorrer la experiencia misma que en el beneficio que ésta pudiera otorgarle. La experiencia del jugar es fugaz, así como es el momento de creación artística. Ambos comparten una tercera zona de experiencia, la transicional, en tanto ambas transitan un mismo terreno de creatividad.

La creatividad humana estalla bajo los efectos de un primer momento explosivo, incierto. El sujeto es invadido por un componente misterioso e incontrolable que lo inunda. Muchos artistas, poetas, escritores la transitan en soledad, bajo los efectos de un espacio sin tiempo, sin lugar.

Este es también el sentido del juego.

Arte y juego son estados mágicos, únicos, que se presentan por momentos bajo una fachada de entendimiento, organización, control; en realidad, corresponden a estados incomprensibles, engañosos, tanto para quienes lo vivencian como para quienes los observan.

Juego, repetición, creación son estados singulares que parecen oponerse. Interesados en el juego podemos catalogarlos de a pares: juego creativo, juego repetitivo. Sin embargo no son conjuntos enfrentados, sino inevitablemente cercanos. Imposibles de ser pensados como diferentes. Uno toma las propiedades del otro, en rumbos cuyos avatares desconocemos y que nos dejan en estados de inquietante perplejidad.

BIBLIOGRAFIA

- ABADI, S. *Transiciones. El modelo terapéutico de D. W. Winnicott*. Editorial Lumen. Buenos Aires, 1966.
- ABERASTURY, A. *El niño y sus juegos*. Editorial Paidós. Buenos Aires, 1979.
- *Teoría y técnica del psicoanálisis de niños*. Editorial Paidós. Buenos Aires, 1984.
- *Revista de psicoanálisis*, XXX, Vol. 3 -4, 1973.
- BIDOLSKY, S. "Algunos aportes del psicoanálisis a la comprensión del juego y el jugar". 9nas Jornadas de Psicoanálisis de Niños y Adolescentes, AEAPG, 1990.
- CAILLOIS, R. *Los juegos y los hombres*. Fondo de Cultura Económica. México, 1994.
- DEL VALLE, E. *La obra de Melanie Klein*. Lugar Editorial. Buenos Aires, 1986.
- Departamento de Niñez y Adolescencia, APdeBA.
- *Boletín Científico: Mesa Redonda: "El juego en la sesión psicoanalítica"*, 1997. N.0
- DYLAN, E. *Diccionario Introductorio de Psicoanálisis Lacaniano*. Editorial Paidós. Buenos Aires, 1997.
- FREUD, A. *Psicoanálisis del niño*. Editorial Hormé. Buenos Aires, 1980.
- *Normalidad y patología en la niñez*. Editorial Paidós. Buenos Aires, 1986.
- FREUD, S. (1900) La interpretación de los sueños. *Obras Completas*. Tomo V. Amorrortu Editores. Buenos Aires, 1995.
- (1905) Tres ensayos de teoría sexual. *Obras Completas*. Tomo VII. Amorrortu Editores. Buenos Aires, 1995.

- (1905) El chiste y su relación con lo inconsciente. *Obras Completas*. Tomo VIII. Amorrortu Editores. Buenos Aires, 1995.
- (1908) El creador literario y el fantaseo. *Obras Completas*. Tomo IX. Amorrortu Editores. Buenos Aires, 1995.
- (1915) Pulsiones y destinos de pulsión. *Obras Completas*. Tomo XIV. Amorrortu Editores. Buenos Aires, 1995.
- (1919) Lo ominoso. *Obras Completas*. Tomo XVII. Amorrortu Editores. Buenos Aires, 1995.
- (1920) Más allá del principio de placer. *Obras Completas*. Tomo XVIII. Amorrortu Editores. Buenos Aires, 1995.
- (1926) Inhibición, síntoma y angustia. *Obras Completas*. Tomo XX. Amorrortu Editores. Buenos Aires, 1995.
- (1931) Sobre la sexualidad femenina. *Obras Completas*. Tomo XXI. Amorrortu Editores. Buenos Aires, 1995.
- GREEN, A. Y OTROS. *La pulsión de muerte*. Amorrortu Editores. Buenos Aires, 1998.
- HARTMAN, A. *En busca del niño en la estructura. Estudio psicoanalítico de la y su patología*. Ediciones Manantial. Buenos Aires, 1993.
- HOMBURGER, E. "Configuraciones en el juego". *Revista de Psicoanálisis*, 1948 -1949, 2.
- HUIZINGA, J. *Homo Ludens*. Editorial Alianza. Buenos Aires, 1968.
- KLEIN, M. (1924) Una neurosis obsesiva en una niña de 6 años. *Obras Completas*. Tomo 2. Buenos Aires. Editorial Paidós, 1990.
- (1926) Principios psicológicos del análisis infantil. *Obras Completas*. Tomo 1. Buenos Aires. Editorial Paidós, 1990.
- (1926) Fundamentos psicológicos del análisis del niño. *Obras Completas*. Tomo 2. Buenos Aires. Editorial Paidós, 1990.
- (1927) La técnica del análisis temprano. *Obras Completas*. Tomo 2. Buenos Aires. Editorial Paidós, 1990.
- (1929) La personificación en el juego de los niños. *Obras Completas*. Tomo 1. Buenos Aires. Editorial Paidós, 1990.
- (1930) La importancia de la formación de símbolos en el desarrollo del yo. *Obras Completas*. Tomo 1. Buenos Aires. Editorial Paidós, 1990.
- (1955) La técnica psicoanalítica del juego: historia y significado. *Obras Completas*. Tomo 3. Buenos Aires. Editorial Paidós, 1990.
- LACAN, J. *El Seminario*, Libro II, *El yo en la teoría de Freud y en la técnica psicoanalítica*. Paidós, 1995.
- *El Seminario*, Libro IV, *La relación de objeto*. Paidós, 1994.
- *El Seminario*. Libro XI, *Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis*. Paidós, 1995.

MARTA LEWIN

- LAPLANCHE, PONTALIS. *Diccionario de psicoanálisis*. Editorial Labor. Barcelona, 1968.
- LEVÍN, R. "Acerca del dibujo infantil". Ficha interna APdeBA. Buenos Aires, 1978.
- "Una perspectiva histórica y psicoanalítica sobre "la forma perspectiva". Ficha Interna. APdeBA, 1993.
- "Dolor y trauma en el psiquismo temprano". Jornadas del Departamento de Niñez y Adolescencia, APdeBA, 1995.
- "Hacia un psicoanálisis de lo indecible". (Publicado en este mismo número).
- MANDET, E. "La fascinación de los significados, una problemática acerca de la noción de cuerpo en psicoanálisis". AEAPG, 1991.
- MILNER, M. (1952) "El papel de la ilusión en la formación de símbolos". *Nuevas Direcciones en Psicoanálisis*. Paidós, 1965.
- MOGUILLANSKY, R. Seminario Freud Teórico II, APdeBA, Instituto de Formación Psicoanalítica, 2002.
- MONTES, G. Conferencia AEAPG, 2003.
- VALEROS, J. "Acerca del jugar". *Revista APdeBA*, Vol. IV, 1982.
- *El jugar del analista*. Fondo de Cultura Económica. Buenos Aires, 1997.
- WINNICOTT, D, W. *Exploraciones Psicoanalíticas I*. Paidós. Buenos Aires, 1991.
- *Los procesos de maduración y el ambiente facilitador*. Paidós. Buenos Aires, 1996.
- *Realidad y Juego*. Editorial Gedisa. Barcelona, 1987.

Marta Lewin
Maure 2257, 6° "A"
C1426CUO, Capital Federal
Argentina