El juego: un enigma a descifrar

Elda Nora Fornari

Frente al lenguaje cosificador y parcelador de la racionalidad, el movimiento romántico anunciará la "angustia de la razón", planteando la necesidad de recuperar la sensibilidad, la imaginación, la intuición, la poesía y el mito en la indagación de la verdad. Enmarcar al juego desde esta perspectiva es tomar al niño jugando, como un "romántico" que en su actividad creativa / productiva nos muestra el camino para pensar la razón sacada de la égira racionalista que el psicoanálisis, entre otros, ayudó a cuestionar.

Este trabajo contiene reflexiones teóricas realizadas a partir de una investigación sobre el juego (Fornari, N. y otros, 1995-1998). Acercarnos a él implicó hacernos cargo del sentido que se producía en su despliegue. Intentamos desentrañar sus condiciones de producción, construyendo procedimientos de lectura adecuados. Tomamos al psicoanálisis como marco teórico desde donde definir la subjetividad del sujeto que juega. Es sabido que el sujeto del psicoanálisis cuestiona al sujeto cartesiano y obliga a revisar las condiciones de investigación de la subjetividad. En la búsqueda de una metodología acorde al objeto a investigar recurrimos a la lingüística y en especial a la semiótica[1] (Beristáin, H. 1997).

---

[1] Semiótica: Semiótica y semiología se emplean en general como términos sinónimos que nombran la joven ciencia interdisciplinaria que está en proceso de constitución y que contiene, por una parte, el proyecto de una teoría general de los signos –su naturaleza, funciones, funcionamiento–, y por otra, un inventario y una descripción de los sistemas de signos de una comunidad lingüística. Estos sistemas son tanto lingüísticos como no lingüísticos (Beristáin, H., 1997).

Dimos por supuesto autores que han fundado la disciplina o contribuido a su desarrollo (Ch. Pierce; F. Saussure; etc.) y tomamos de Greimas, A. J. (1971; Courtés, J., 1980), el modelo de análisis de relato mítico (y las reformulaciones que hace de Propp [1977] y de Souriau) como punto de partida para el análisis del juego. En sintonía con los aportes de autores nucleados en torno a la revista *Tel Quel* (Barthes, R.; Derrida, J.; Sollers, Ph. y sobre todo Kristeva, J.), planteamos un uso del lenguaje productivo en oposición a un uso comunicativo y representativo.

El acento de la investigación fue puesto sobre la *producción lúdica del sujeto que juega,* entendiendo dicha producción como un poder generador de sentidos que plantea un permanente trabajo de transformación. El juego más que palabra gesto, es pasible de ser estudiado como una actividad que en su movimiento actualiza y/o genera marcas y recorridos que pasan a ser la materia prima en la construcción de nuevos sentidos [2] (Kristeva, J., 1978). Definimos la producción lúdica (juego) como el despliegue de un argumento imaginario organizado sobre un contrato simbólico, que contiene una intencionalidad de transformación desiderativa en un tiempo y espacio particulares. El juego realiza en una temporalidad sincrónica y dibuja en una espacialidad acósmica un recorrido de categorías sémicas, generando, transformando y produciendo en ese recorrido sentidos sobre el sujeto que juega y su mundo. El tiempo, el espacio y un especial contrato sobre el tratamiento de la realidad, son los organizadores del juego. El tiempo del juego es semejante al tiempo sagrado "en donde se reiteran los gestos ejemplares de los dioses". Es un tiempo reversible y recuperable, en él se puede morir y renacer, envejecer y volver a ser niño. El espacio es un espacio significativo separado del cotidiano que es indiferente. Se demarca del

[2] "Antes (esa anterioridad es espacial y no temporal) que el signo y toda problemática de significación (y por lo tanto de estructura significativa) se ha podido pensar una práctica de designación, un gesto que muestra no para significar, sino para englobar en un mismo espacio (...) digamos en un mismo texto semiótico, al sujeto, el objeto y la práctica. Ese procedimiento hace imposible esas nociones de sujeto, objeto y práctica en tanto que entidades en sí, pero las incluye en una relación vacía (el gesto = mostrar) de tipo indicativo no significante, y que no significa más que en un después, el de la palabra (fonética) y sus estructuras" (Kristeva, J., 1978).

mismo modo que el lugar sacro para el rito.[3] En ese espacio se desarrolla el juego y en él valen las reglas. La primera de ellas es sostener una convención que consiste en acordar consigo mismo y con los otros poner la realidad cotidiana entre paréntesis y construir en su lugar un espacio "ilusorio, de ensoñación" en el cual el niño crea, recrea, construye, reconstruye, ordena, combina de diferentes formas y maneras su subjetividad.

La posibilidad de poner la realidad entre paréntesis deviene de un mecanismo que posibilita el manejo de la creencia (Fornari, N., 1989; Mannoni, O., 1973; Reynoso García, D., 1980), que puede graficarse del siguiente modo:

Ya sé que esta es la realidad	pero aún así convengo (contrato)	hacer de esta realidad otra
Ya sé que las sillas son las sillas del comedor	pero aún así convengo conmigo mismo o con otros	que son los asientos de un colectivo
Si las sillas no son más que sillas no se puede jugar. Si hay solo saber, no hay posibilidad de como si.		Si las sillas no son más que asientos de colectivo tampoco hay juego. El niño queda preso de la ficción y desaparecen los puntos de orientación.

Este contrato posibilita el juego. Se produce entonces el pasaje del pre-juego al juego y en este movimiento se diferencia el niño cotidiano del niño lúdico y el espacio y tiempo cotidiano del espacio y tiempo lúdico. Ya Freud comentaba que, al igual que el poeta, el niño que juega, crea, en el mundo cotidiano donde habita, un espacio singular. En este mundo propio se diferencia el sujeto lúdico (sujeto de la enunciación) de los personajes

[3] "El hechicero, el vidente, el sacrificador comienzan demarcando el lugar sagrado. Da lo mismo que ese encercado se haga para un fin santo o por puro juego. La pista, el campo de tenis, el lugar marcado en el pavimento para el juego de rayuela... no se diferencian formalmente del tempo ni del círculo mágico" (Huizinga, J., 1972).

actores que aparecerán en el despliegue de escenas (sujetos del enunciado). Es de hacer notar, sin embargo, que el sujeto de la enunciación está presente, de algún modo, en los personajes actores del relato (sujeto de la enunciación enunciada). El despliegue "escénico", en su totalidad, contiene una dinámica que luego del análisis organizamos en base a una regularidad compuesta por tres momentos: desajuste - pruebas - autoafirmación.

La organización constituida por estos tres momentos es definida como secuencia lúdica completa. En el proceso de articulación e integración de los tres momentos se produce el sentido. Concebimos al desajuste como la movilización que da cuenta del inicio del juego. Las pruebas son definidas como el hacer del sujeto en su búsqueda deseante. El despliegue central se da en lo que llamamos prueba principal, donde se produce el clímax elaborativo. El momento de autoafirmación es aquel donde el sujeto festeja por haber conseguido algo o se duele por su fracaso (autoafirmación negativa).

Para el procesamiento del material utilizamos el "esquema generativo de la significación" de Greimas, A. J. El autor parte de la manifestación textual sobre la cual construye una lectura en dos niveles: el nivel de "superficie" (discursivo) y el nivel "profundo" (semiótico). El texto es analizado en su totalidad como el camino de un sujeto héroe en la búsqueda de su objeto de "valor" (deseo).

En todo trayecto lúdico el niño o el personaje en el que él se proyecta será el héroe de una epopeya. Sea un juego simbólico, de construcción o de reglas, como el personaje de los mitos siempre encontrará un *desajuste,* una carencia, sorteando una serie de *pruebas* en la búsqueda de cerrar la brecha. Llegará a su cometido con sensación de triunfo y *autoafirmación.* Si no lo logra o si lo logra, de todos modos volverá a comenzar. Es harto conocido el análisis que realizó Freud sobre el juego en el "Más allá ... ". La repetición del juego infantil no lo atribuye a un "impulso apasionado irreflexivo (Triebhaft) pulsional" (Freud, 1920), sino a una repetición que "está conectada a una ganancia (de placer) ..." Entendemos esta repetición como una actividad que produce elaboración porque contiene un plus de diferencia. No sólo las situaciones penosas son trocadas en placer, también el cotidiano vivir se tiñe de "pulsión" vital placentera.

Hemos planteado que la producción lúdica es una escenifica-

ción imaginaria organizada sobre un contrato simbólico. Tal escenificación al modo de la figurabilidad del sueño tiene al deseo como motor de realización. El mismo se organiza siguiendo las leyes del funcionamiento primario (condensación y desplazamiento).

En el juego, a diferencia del sueño donde el argumento se despliega en imágenes, la escenificación es sostenida por el cuerpo y sus acciones sobre los objetos. La palabra muchas veces sirve de anclaje.[4] La experiencia lúdica está teñida de corporeidad, de sensualidad. Las acciones sobre los objetos los animan dándole formas diversas y cambiantes. Como en las culturas del mito, los actos y gestos "despiertan el alma de las cosas" (Parkinson, L. 1995), pero a diferencia de aquellas, no convocan esencias ni sustancias, no hay significados petrificados sino, por el contrario, una vida propia, que el niño hace despertar.

El sentido direccional que venimos recorriendo es el opuesto al que Foucault, M. (1977[1966]), plantea como propio de la comprensión occidental moderna. Esta privilegia, en forma creciente, la experiencia intelectual por sobre la corporal.

El compromiso corporal que implica el juego y la participación que tiene en la producción de sentidos puede ser mejor comprendido a partir de la redefinición que realiza Kristeva, J. del imaginario lacaniano. La autora propone pensarlo como un registro que se manifiesta en "ritmos, entonaciones, intensidades vocales, pero también ... en praxis preverbales movilizadoras" de marcas sensoriales (visuales, auditivas, táctiles, etc.), cenestésicas, kinestésicas. Este "proceso" irrumpe en el registro simbólico, articulando bajo las formas antes mencionadas, contenidos inconcientes (Kristeva, J., 1985[1975]).

Analizando las condiciones que intervienen en la génesis de una obra escrita, la autora realiza interesantes consideraciones acerca de la participación de este imaginario en la creación. El escritor atraviesa un momento de pasaje del cuerpo a la idea en el proceso de creación. Esta "experiencia" [5] lo sumerge en sensacio-

---

[4] Anclaje: Término utilizado para designar la función de elucidación y de control de la palabra sobre la imagen.

[5] Experiencia: La autora lo relaciona con "completud del ser", comunión con Dios que antropomorfizado estaría vinculado a las primitivas experiencias de fusión del *infans*.

nes placenteras o angustiosas, en bordes que no alcanzan todavía palabra alguna. Compara este sumergirse, con el soñante que está sometido al contenido y leyes del proceso primario. La elección de palabras se hace bajo ese influjo y los primeros borradores, conteniendo el impacto de los contenidos inconcientes, son una instancia segunda. La emergencia de lo pre-verbal sobre lo verbal hace surgir una infinidad de posibilidades de "significancias".

Si observamos la concentración de un niño jugando, entendemos que algo de lo que hemos expuesto sucede ahí. Intentemos interrogarlo acerca de lo que está produciendo. La mayoría de las veces nos encontraremos con una protesta, una negativa o una justificación. El juego es jugado y no meta-pensado o meta-representado. Lo que predomina es una gestualidad anafórica[6] que "no es sólo lenguaje sino acción y participación en la acción e incluso en las cosas" (Oleron, P. en Kristeva, J., 1978). Entendemos al gesto como producción desiderativa, que no tiene espectadores, receptores. "El niño no juega para los adultos como si fueran su público" (Freud, S., 1908 [1979]). Si esto ocurre el juego se desvirtúa. Aún en los juegos reglados como el fútbol, tenis o basquet, los espectadores participan de la euforia, la magia y del proceso de producción, "cada cual es su propio actuante... siendo a la vez su propia escena y su propio gesto" (Kristeva, J., 1978).

Al comienzo del trabajo hablamos de la razón cartesiana cuestionada y asediada desde distintos puntos de vista. En este asedio el psicoanálisis ha contribuido con el descentramiento del sujeto. Desde otra perspectiva la filosofía del lenguaje (en este siglo con Wittgenstein) hace lo suyo con la crítica a la cosificación del significado. Adorno a su vez (como lo hiciera Nietzsche) pone el acento en un pensamiento que normatiza tanto a la naturaleza como a la sociedad y la historia. La violencia de este pensamiento reside para él, en la forma de pensar conceptual que construye lo idéntico y no contempla la heterogeneidad tanto de la naturaleza como de lo socio-histórico.

---

[6] Anáfora: Figura de construcción que consiste en la repetición de una idea, ya sea con la misma o con otras palabras. La anaforización es un proceso que permite mantener la isotopía. Julia Kristeva define al gesto como una función de base y luego lo equipara a anáfora.

Todas estas conceptualizaciones no pretenden legitimar una anarquía de pensamiento y de interpretación, sino (como lo hiciera ya hace tanto tiempo el arte) rescatar a la razón de la órbita cuasi delirante donde fue ubicada.[7] Tampoco nosotros pretendemos enrolarnos en una posmodernidad sin "tristezas. sin ilusiones. sin nostalgias del Todo o el Uno; sin la reconciliación del concepto y la sensualidad" (Lyotard en Wellmer, 1993). Por el contrario el juego nos permite abordar otra forma de pensar, de conceptualizar, de procesar, reconciliando concepto y sensualidad.

Todo el que haya participado de una experiencia lúdica sabe que se sale de ella, con una resonancia sensorial y afectiva que tal vez más tarde pueda traducirse en pensamiento formal. En esta experiencia como en el arte dirá Gadamer "se pulsan los conceptos, expresión que procede del lenguaje musical del Siglo XVIII. La misma alude a un peculiar quedarse suspendido del clavicordio cuyo particular efecto consiste en que la nota sigue resonando mucho después que se haya soltado la cuerda" (Gadamer, H. G., 1991).

RESUMEN

Este trabajo contiene conclusiones de una investigación sobre el juego infantil. Su marco teórico psicoanalítico, integra, con fines metodológicos, conocimientos de la semiótica.

El acento a lo largo del trabajo, está puesto en la producción lúdica, como poder generador de sentidos, centrando lo gestual, como motor de dicha producción.

Se describe un modelo de análisis del juego y se ubica al niño como "un romántico" que indica el camino de reconciliación entre razón y sensualidad.

[7] Wittgenstein deja claro... "el escepticismo hermenéutico radical pierde el suelo bajo los pies desde la perspectiva de los participantes en el juego del leguaje" (Wellmer, A., 1993).

SUMMARY

This work contains conclusions from researching children games. For its methodological purpose, its psychoanalytic theoretic frame involves semiotic knowledges as well.

The game production, as a state of meaning generation, has been stressed all along this work. The gesture itself has been considered as the motion of this production.

The game's model of analysis is described and the kid is placed as a "romantic figure" who shows the way that leads to the reconciliation between reason and sensuality.

RESUME

Ce travail présente les conclusions d'une recherche sur le jeu enfantin. Le cadre théorique psychanalytique intégre des connaissances de la sémiotique aux fins méthodologiques.

Nous travaillons sur l'axe de la production ludique, en tant que pouvoir générateur des sens, en considérant la gestuelle comme moteur de cette production.

Nous décrivons un modèle d'analyse du jeu, et nous placons l'enfant comme "un romantique", qui indique la voie de la reconciliation entre raison et sensualité.

BIBLIOGRAFIA

BERISTÁIN, H. (1997 [1985]). *Diccionario de retórica y poética.* Buenos Aires, México D.F. Editorial Porrúa.

COURTÉS, J. (1980). *Introducción a la semiótica narrativa y discursiva* (Introducción a cargo de Greimas A.). Buenos Aires. Editorial Hachette.

FORNARI, N.; SANTOS, G.; SARAGOSSI, C. (1995)-(1998). Las condiciones de producción del juego; en su expresión verbal y gestual. Proyecto de investigación U.B.A. C.Y.T. (1995/1997) (PS023)-U.B.A.C.Y.T. (1998). Primera Cátedra de Psicología Evolutiva Niñez. Instituto de Investigaciones.

FORNARI, N. (1989). El yo instituyente. Comunicación personal. Jornadas Ateneo Psicoanalítico.

FOUCAULT, M. (1977 [1966]). *Las palabras y las cosas.* México. Siglo XXI editores.
FREUD, S. (1979 [1908]). El creador literario y el fantaseo. Buenos Aires. Amorrortu Editores.
GADAMER, H. (1991). *La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta.* Barcelona. Editorial Paidós.
GREIMAS, A. (1971[1968]). *Semántica estructural.* Madrid. Editorial Gredos.
HUIZINGA, J. (1972) *Homo Ludens.* Madrid. Alianza Editores.
KRISTEVA, J. (1978). *Semiótica I.* Madrid. Editorial Espiral.
— (1991). *Lo negativo. Figuras y modalidades de Missenard y otros.* Buenos Aires. Amorrortu Editores.
— (1995) Brouillon d'inconscient brouillé en *Génesis,* ITEM/C.N.R.S. París.
MANNONI, O. (1973). *La otra escena. Claves de lo imaginario.* Buenos Aires. Amorrortu Editores.
PARKINSON, L. (1995). *Aproximaciones. Lecturas del texto.* México. U.N.A.M.
PROPP, V. (1977 [1928]). *Morfología del cuento.* Madrid. Editorial Fundamentos.
REYNOSO GARCÍA, D.(1980) Juego creación, ilusión. *Revista de la Asociación de Psicólogos de Buenos Aires,* año XI-28.
WELLMER, A. (1993). *Sobre la dialéctica de la modernidad y postmodernidad.* Madrid. Editorial Visor.

Descriptores: Juego. Lingüística. Niñez. Registro imaginario. Registro simbólico.

Elda Nora Fornari
Av. Cnel. Díaz 2495, 9º piso
1425 Buenos Aires
Argentina