

Símbolo y diábolo

Miriam Botbol Acreche

Resumen

Este texto es una versión del trabajo presentado al Encuentro Internacional, celebrado en Barcelona en octubre 2002, bajo el título Generación de Significado en la Experiencia Analítica: Misterio, Turbulencia y Pasión.

Utiliza la palabra «símbolo» con un sentido a la vez amplio y peculiar que se solapa en cierto modo con el de «significado» y también con el de «integración».

Surge de un juego de palabras que, a través de la etimología de «diablo», apunta al concepto psicoanalítico de «disociación».

Y, tomando como modelo el juego del diábolo, plantea la importancia del juego.

Quizá también se podría decir así:

*El símbolo junta
Y el diablo separa
Cuando viene diablo
Ya no hay más jugar
Si el símbolo juega
¿el diablo se va?
Mejor viene diábolo
Y entrena a jugar*

En todas las civilizaciones el signo es el depositario del sentido pero a veces y en ciertos períodos se produce una suerte de evaporación de los significados... Entre el signo y el garabato se despliegan las artes y las letras en nuestros días.

Octavio Paz
(*El signo y el garabato*)

El juego no es nunca un mero objeto, sino que existe para aquel que participa en él, siquiera como espectador.

H. G. Gadamer
(*Antología*)

Arte, símbolo y juego

Este trabajo es un juego de entrenamiento que me impuse (o al que me expuse) motivada por la convicción de que la posibilidad de jugar relativiza las dificultades y ayuda a sostener la esperanza que tantas veces se pierde dentro de la sala de consulta.

Trabajar intensamente pero como si fuese un juego es también mi modo de expresar agradecimiento a un maestro, el Dr. Meltzer, en ocasión de celebrar su 80 cumpleaños.

Así que voy a partir de una relación entre arte, símbolo y juego, sugerida por la lectura de un trabajo de H. G. Gadamer (1977), titulado *La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta.*

¿Por qué arte?

Me llevó tiempo entender que la inclusión de la perspectiva estética en el trabajo psicoanalítico no es arbitraria ni elitista.

Aunque desde Freud en adelante los temas artísticos han interesado en gran medida a los psicoanalistas, son Meltzer y Harris quienes, al desarrollar el concepto de *conflicto estético*, incluyen la perspectiva estética en el corazón mismo de la sala de consulta (Meltzer y Harris, 1988).

Del mismo modo que cada experiencia estética es única, cada encuentro psicoterapéutico o psicoanalítico es distinto y exclusivo y, tanto se hable de «cura» como de «desarrollo», el resultado siempre dependerá (como en el arte) del juego que se establezca entre los dos participantes del encuentro mismo.

Además, tanto en el campo del arte como en el consultorio la materia con la que se trabaja son las emociones, que como Bion expuso claramente, no son aprehensibles por los órganos de los sentidos (no se pueden ver, ni oír, ni tocar), aunque el sufrimiento en todas sus variantes y en sus expresiones físicas y verbales sí sea.

En cuanto a la transmisión de conocimientos, ¿cómo se enseña a ser artista? ¿Cómo se enseña a ser psicoterapeuta?

El arte no se puede enseñar aunque se puede aprender. Se pueden transmitir pautas, mecanismos, hilos conductores, pero sobre todo se transmite la actitud y la motivación. El maestro de música que enseña a obtener sonidos de un instrumento, o el que enseña a dibujar, o el que enseña a escribir, favorece, a través del contacto sostenido, que el alumno continúe en la brecha hasta que poco a poco pueda expresar sus propios sonidos o líneas o palabras. El alumno va desarrollando así su propia técnica para poder expresar aquello que desea transmitir.

Algo semejante sucede con el psicoanálisis.

Al desarrollar el concepto de conflicto estético en *La aprehensión de la belleza*, Meltzer y Harris (1988) celebran la belleza del «método que Freud descubrió y desarrolló, método por el cual la mente como un fenómeno hecho posible por la computadora gigante del cerebro actúa en las experiencias emocionales de nuestras vidas para darles una representación, a través de la formación de símbolos, que posibiliten reflexionar sobre dichas experiencias.»

Esto nos conduce al siguiente punto: ¿Por qué símbolo?

Es uno de los temas claves en el pensamiento meltzeriano y en la concepción del crecimiento tanto de los pacientes como de los terapeutas, pero al mismo tiempo es un tema muy complejo. Como en una ocasión me comentó una compañera, querer definir el símbolo es como intentar recoger agua con las manos, porque, por ejemplo, lo que tiene un sentido simbólico para una persona no lo tiene para otra, o deja de tenerlo cuando se satura y se transforma en un signo. Cuando digo esto estoy utilizando las caracterizaciones de símbolo y signo que plantea Meltzer (2000):

Los signos son una manera de señalar objetos mediante el uso de palabras y no van más allá de la denominación convencional de cosas y funciones. En tanto en cuanto la gente usa signos para comunicarse, éstos no pueden «tener significado», *están simplemente señalando al mundo.* [...]

Los símbolos, sin embargo, son totalmente diferentes y llenos de misterio dado que son extremadamente intuitivos y son recipientes que *contienen significado emocional*. Me inclinaría por tanto a decir que cuando al comunicarse unos con otros la gente usa símbolos, automáticamente «dicen lo que sienten». (las cursivas son mías)

Dado que cada cual vive su experiencia, en el momento en que pueden juntarse dos experiencias diferentes con significado emocional podría producirse el encuentro simbólico como el que refiere la historia de las dos tablillas que más adelante retomaré.

¿Por qué juego?

El territorio de juego tiene una calidad de porosidad entre la realidad y la fantasía desde la cual puede emerger con más facilidad la posibilidad de generar los propios símbolos o configurar campos de encuentro que den lugar a ellos.

El juego es una función elemental de la vida humana, que, sin embargo, parece que se va perdiendo con la edad y que perdura en los adultos especialmente a través del sentido del humor y la creatividad.

El espacio de juego es un espacio de libertad, pero también de concentración, y el propio juego nos lleva a utilizar tanto la fantasía como el entrenamiento.

Explícitamente, dejo de lado los juegos en los cuales el objetivo es «ganar», porque en ellos se pierde la vertiente comunicativa.

El entrenamiento es importante porque permite, tanto en el artista como en el analista, una mayor libertad en los encuentros que así probablemente dejen una huella más persistente productora de modificaciones. El territorio de juego psicoanalítico tiempo implica a ambos componentes de la relación, ya sean paciente y analista o, también, supervisado y supervisor.

Mientras avanzaba por estos derroteros, me topé accidentalmente con una frase que avivó mi interés: «[...] la definición clásica de símbolo provendría del griego y querría decir poner junto». Es lo contrario de diablo, que significa el que no pone junto». Esta frase resonó en mí durante varios días porque coincidía con la idea de símbolo que estaba trabajando, pero además, me aportaba una antítesis novedosa: *el símbolo vinculado a la unión y el diablo a la separación.*

Me interesa el proceso que implica la construcción del símbolo y la capacidad de comunicar lo que se siente, pero también observar cómo todo esto es frágil y fácilmente amenazado.

Esta perspectiva era sugerente porque desde el punto de vista psicoanalítico, podía vincular directamente el «separar» de la etimología, con el concepto de *disociación*. Además, la palabra

«diablo» es una palabra históricamente cargada y sugerente de múltiples significados, referida a un tema del que también se han ocupado Freud y otros psicoanalistas, pero al mismo tiempo, es ambigua y de amplia aplicación.

Sin embargo, fue básicamente a través de la similitud en la pronunciación que llegué al juego de palabras *diablo-diábolo*.

El diábolo¹ es un juego en el cual una persona hace girar un cono doble entre dos palos que están unidos por una cuerda y cuando adquiere mayor habilidad lo lanza al aire y lo recoge. También pueden jugarlo dos personas, y en este caso consiste en pasárselo una a la otra.

Pensar en este juego y en la forma en que se juega puede servir como metáfora de lo que ocurre en la sesión, con las referencias a separar y a unir, a lanzar y a recibir, a algo que ocurre «en el aire» y «en la tierra», etc., porque, aunque el juego del diábolo es un juego de entrenamiento y no de imaginación, tanto la imaginación como el entrenamiento son necesarios para el desarrollo de la tarea analítica.

La frase a la que antes me referí («[...] la definición clásica de símbolo provendría del griego y querría decir poner junto. Es lo contrario de diablo, que significa el que no pone junto»), reverberó durante bastante tiempo en mi cabeza. Y simplemente eso: reverberaba. Pero en un momento logró juntarse con otra que dijo Meltzer: «Si uno hace un trabajo siempre aprende algo» y el producto de las dos fue la decisión de presentar estas reflexiones.

Símbolo

Instalados ya en el primer punto, apelo al símbolo como el encuentro entre dos realidades diferentes. Me quiero referir a un *estado peculiar que surge del encuentro entre dos mentes (o partes de ella) como resultado del cual se produce un cambio (en una de ellas o en ambas)*. El sentido en el que uso el término «mente» es realmente muy amplio porque incluye las producciones artísticas (quizá también las religiosas y científicas, aunque no lo abordaré aquí).

Los tres conceptos más importantes que quiero plantear son las vinculaciones del símbolo con:

- algo que se junta (como las tablillas que menciona Gadamer)
- una ausencia
- una experiencia que, como la experiencia estética, remite a algo que nunca se alcanza

Se junta

El símbolo emerge como producto de una relación (artista-espectador, paciente-analista, dos ideas en la propia mente...); o sea, de algo que en un momento se junta.

La idea de realidades diferentes que se juntan fue propiciada por la lectura de un trabajo del filósofo Hans-Georg Gadamer quien refiriéndose a lo simbólico (en el sentido acuñado por Goethe y Schiller) dice:

¿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 la 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. (op. cit, p. 84)

Consideremos algunas de las múltiples variaciones posibles de este encuentro:

Por ejemplo, la casa, como continente en que el encuentro tiene lugar, puede ser rica o pobre, fría o acogedora, como las circunstancias mismas en las que puede surgir un símbolo.

El huésped y el anfitrión son seres diferentes, alguien que regala y alguien que recibe el regalo, el concepto de diferencia es importante porque, como señala Meg Harris (2000), si no hay diferencia no puede emerger el símbolo.

Por otro lado, estarían las características del regalo mismo, ¿qué tipo de tablilla? ¿Pequeña? ¿Más grande? ¿Finamente trabajada? ¿Tosca? Es posible que esto aluda a las características particulares de los dos elementos que se juntan (inteligencia, sensibilidad, madurez, simpleza, complejidad, concreción, etc).

Y los años que tienen que transcurrir para el próximo encuentro de las generaciones podrían aludir a la perdurabilidad. Los símbolos producidos por los humanos más dotados son los que pasan de generación en generación (como el «lenguaje de logro» en términos de Bion) y se incorporan a la historia de la humanidad. Pero también en la historia individual, lleva tiempo que la persona sea capaz de crear los propios símbolos. Asimismo, en la historia del tratamiento, se va configurando un lenguaje que es propio de esa relación terapéutica.

Un paciente mío llegó muy impresionado por el efecto que la sesión anterior había producido en él .

«Sus palabras sonaban como palabras mágicas» me dijo.

«¿Qué le dije?» me pregunté a misma que no recordaba nada especial.

«Usted me habló de estar cerca de mí. «Cerca de mí», «cerca de mí», me repetía, y esas palabras sencillas abrieron un horizonte nuevo en mi visión de la vida y todo adquirió como una luz diferente».

Esto no duró demasiado, ya que a la sesión siguiente la magia había perdido su efecto, pero las palabras quedaron como referentes de ese estado particular que sentía cuando veía las cosas con otra luz.

Desde el punto de vista de la teoría psicoanalítica, esta dimensión de unir podría relacionarse con el concepto de posición depresiva de Klein (en que se integran el buen y el mal objeto), con el polo D de la oscilación Ps → D de Bion, y con el concepto de sinceridad de Meltzer en que «H, L y K son mantenidos en integración» (1994).

Pero, ¿qué es lo que se produce cuando algo se junta? Un estado que es nuevo y que es frágil, que puede perderse con facilidad, y que, en cierto sentido, siempre se pierde.

Con una ausencia

La primera posibilidad de formar símbolos se da a través de la relación entre la madre y el bebé, pero es justamente tanto la presencia como la ausencia de la madre lo que da lugar a ello. Tanto lo que muestra en su exterior como lo que sugiere en su interior, plantean Meltzer y Harris al hablar de *conflicto estético*.

El símbolo nace de una ausencia, una pérdida, una falta, una muerte, de algo que NO está y que a la vez estimula al sujeto a averiguar, inquirir, cuestionar sobre esa ausencia.

Recordemos que Freud decía que la frustración (el no tener) es necesaria para el desarrollo del yo, y en el célebre juego en el que el niño arroja el carretel al aire para recuperarlo después, muestra como éste simboliza el alejamiento de su madre ausente para elaborar su partida.

Si nos centramos en la relación con el pecho, su presencia no es constante, el pecho no está todo el tiempo como está el cordón umbilical a través del cual el niño se alimenta. Pero tampoco están todo el tiempo los ojos de la madre y su forma de mirarlo o sus brazos y el calor y la seguridad que transmiten, o la música de su voz. Es importante subrayar que todo ello está cuando está, pero justamente por eso es tan relevante su ausencia cuando no está.

Escuchemos lo que dice Gadamer:

Lo simbólico, y en particular lo simbólico del arte descansa sobre un insoluble juego de contrarios de mostración y ocultación. En su insustituibilidad la obra de arte no es un mero portador de sentido, como si ese sentido pudiera haberse cargado igualmente sobre otros portadores (1977).

No. Ni las obras de artes ni las madres ni los terapeutas son sustituibles. Y es esta insustituibilidad la que pone en marcha, en su ausencia, la generación del símbolo. El niño al que Freud observó lanzando el carretel al aire podría haber jugado de este modo en otras ocasiones pero quizá con un sentido diferente, o podría ser que ni siquiera hubiese jugado a ello en ese momento si quien se alejara fuese una persona sin significación emocional para él.

Con una experiencia que como la experiencia estética remite a algo que nunca se alcanza

El símbolo es una meta inalcanzable cuya realización permite el desarrollo y que funciona como una aspiración que guía el entrenamiento fuera de la consulta.

Dentro de la consulta, mi impresión es que el trabajo cotidiano en la sesión está sostenido por un intercambio de signos que, sin embargo, permite que en algún momento emerja un símbolo, «creado en la mente del hablante» (Meltzer, 2000),² entendido como algo que es producto de una gran cantidad de factores y también, especialmente, efecto de un encuentro emocional y de una ausencia.

¿Por qué lo vinculo con la experiencia estética?

Porque la sala de consultas es un trocito de mundo que abre nuevos mundos que, como las experiencias estéticas, son de diferente tipo: en algunas predomina la contemplación y la paz, otras provocan una intensa emoción o, por ejemplo, tienen que ver con un estado de ensueño o de concentración.

Tatarkiewicz (1976), explora la historia del concepto «experiencia estética» y se plantea ¿es una experiencia intelectual? ¿Emocional? ¿Activa? ¿Pasiva? ¿Una combinación? Parece ser que al comienzo se produciría un estado de emoción con carácter de excitación seguido por la atención concentrada en la cualidad percibida, o sea que las primeras etapas tienen un carácter emocional y dinámico que disminuye en la etapa final ante la contemplación.

Concluye diciendo: «existe belleza en el mundo [...] uno debe ser capaz de percibirla y actuar de un modo adecuado ante ella» .

¿Por qué planteo que es inalcanzable?

En cierto sentido, por algo tan sencillo como que cuanto más se sabe más se desea saber, y quizá por algo tan complejo como el hecho de que cada modificación verdadera promueve un estado nuevo que anhela nuevos estímulos, y así sucesivamente.

Si utilizara un lenguaje bioniano hablaría de «cambio catastrófico» y de «O», pero podría citar nuevamente a Gadamer (1977) que plantea:

...la experiencia de lo bello y en particular de lo bello en el arte es la evocación de un orden íntegro posible, dondequiera que éste se encuentre
[...] el símbolo, la experiencia de lo simbólico... quiere decir que existe el otro fragmento, *siempre buscado*, que complementará en un todo nuestro fragmento vital (las cursivas son mías).

De este modo, volvemos al planteo del encuentro entre el huésped y el anfitrión. No importa lo que dure, el encuentro siempre será breve, pero dejará un recuerdo imborrable que promoverá el deseo de nuevos viajes en los que se añorará aquello que se tuvo y ya no se tiene y por lo tanto se le busca, hasta que vuelve a producirse un encuentro breve que deja un recuerdo que promueve deseos y añoranzas de lo que no se tiene y se lo encuentra durante un momento fugaz y luego se pierde, se vuelve a buscar y así sucesivamente...

Pero en determinados momentos este proceso de aprendizaje es atacado. Y esto nos conduce al siguiente punto.

El diablo

El diablo apareció en este trabajo como un opuesto del símbolo y sólo lo trataré como un mediador que nos conducirá hacia el juego del diábolito. Es un tema que justifica un estudio en profundidad que hubiera deseado realizar, pero será en otra ocasión, ya que en esta sólo servirá como base para plantear la disociación.

Pero antes, para introducirlo, haré unos breves apuntes acerca del diablo como personaje

El diccionario de María Moliner recoge la etimología y señala que deriva del latín tardío «diábolus», a su vez del griego «diábolos»: el que siembra discordia. Proviene de «diaballo», separar, y éste de «ballo», arrojar y se usa generalmente en singular y con artículo, bien representando a

Lucifer o príncipe de los demonios, bien como una personificación del espíritu del mal.

Creo que desde aquí ya comienzan a configurarse algunos de los sentidos que quisiera subrayar: el sembrar discordia, por ejemplo, que alude a una actividad no impulsiva sino premeditada que es la de sembrar, podría relacionarse con la «maldad fría» de la que hablan algunos autores y también el contenido de lo que siembra: la discordia.

En cambio, la «maldad caliente» podría vincularse más con el sentido de la palabra «arrojar» (*ballo*) que sugiere una actividad más impulsiva.

Pero, para una visión más general de las diferentes dimensiones del personaje en nuestra cultura, quizá sea útil reproducir la siguiente cita:

Podemos caracterizar el diablo de nuestra cultura (diablo judeo cristiano con influencias paganas) como un ser espiritual (es decir, invisible, imaginario)

- especializado en hacer, querer y buscar el mal;
- *dedicado a desunir y a combatir el bien y la vida;*
- rebelde y enemigo de Dios, lo que causó su caída y su castigo;
- ejerciendo un gran poder sobre sus servidores (los demonios) y sobre el mundo;
- capaz de introducirse en el hombre y de poseerlo para aportarle el vicio y el trastorno mental;
- con el poder de seducir al hombre para conducirlo hacia el mal» (De Urtubey, 1983, las cursivas son mías)

En la caracterización que he subrayado la tarea de desunir del diablo está asociada con su tarea en contra de la vida, pero al hablar de disociación habría que tener en cuenta que las disociaciones pueden ser tanto «benignas» como «malignas».

Las disociaciones «benignas» están en la base del pensamiento,³ y se ha mostrado con claridad que una disociación inicial es necesaria para la evolución de la mente joven que disocia (*dia*) el dolor mental que no tolera y lo «arroja fuera» (*ballo*). Pero fuera ¿dónde? Lo cierto es que el destino de cualquier ser humano tiene mucho que ver con quién y cómo recoge lo que es arrojado.

Meltzer (1973) plantea que el progreso del desarrollo depende mucho de la actitud hacia el dolor mental. Ahora bien, ¿de qué depende la mayor o menor tolerancia a este dolor? Un factor crucial es el nivel de confianza en los buenos objetos; las familias que son afortunadas en el desempeño de sus funciones pueden ayudar a sus niños a ir estableciendo esta confianza. El otro factor es el

grado de integración de las partes buenas. La confianza posiblemente influye en el grado de integración de las partes buenas que pueden resistir mejor la dominación de la parte destructiva de la personalidad y ayudan a evitar dolores inútiles y a integrar los inevitables .

Pero no sólo al comienzo de la vida, sino también en la vida adulta, hay circunstancias vitales en las que la disociación es la mejor elección para proteger «el bien y la vida».

Por el contrario, las disociaciones «malignas» «combaten el bien y la vida»

¿De qué modo se libran estas batallas?

De mil maneras diferentes en su concreción individual y, por ejemplo, operando a través de la anti-emoción según el planteo de Bion y Meltzer.

Pero, ¿cómo es posible hablar de anti-emoción cuando se está en medio de una tormenta emocional? (por lo menos en su apariencia). Creo que una clave está en la disociación de L, H, K (amor, odio, conocimiento) (1988).

Podría ilustrarlo con un comentario que hizo Meltzer en una ocasión al decir que el relato de Kafka, *La metamorfosis*, es una descripción magnífica de la pérdida de la condición humana. Quisiera pensar no sólo en el personaje y en las complejas emociones que sus cambios le provocaron, sino también en cómo fueron recogidos por su entorno. Creo que esto tiene que ver con la disociación y con el modo de despojar de emociones a los vínculos.

«Cuando Gregor Samsa se despertó una mañana después de un sueño intranquilo, se encontró sobre su cama convertido en un monstruoso insecto», inicia Kafka su relato. Su madre se acerca a la puerta de su habitación para avisarle que ya es tarde y, al contestarle a través de la puerta cerrada, él se asusta de su propia voz. Evidentemente era la suya, pero el sonido que emitía destrozaba las palabras. La familia se intranquiliza, y luego llega el apoderado (alguien de su trabajo) a inquirir por su ausencia. Gregor (siempre desde el otro lado de la puerta), confuso, impotente, irritado, se lanza a contestarle pero nadie entiende nada. «Es una voz de animal», sentenció el apoderado.

¿Es su voz? ¿Es la voz de un animal?

Lo terrible del relato es el modo en que en el personaje se da la coexistencia de los dos aspectos y, sin embargo, para la familia a pesar de sus intentos es imposible mantener la integración. Los mensajes que él intenta o cree emitir no son recogidos. Lo ven como un insecto, lo van tratando cada vez más como un insecto y así morirá, sobre todo por la inanición de su dimensión humana,

cada vez más despojado hasta quedar reducido a la nada, hasta morir.

¿Qué hubiese ocurrido si la familia lo hubiese mirado con otros ojos? ¿Si hubiese sido afortunada en integrar la diferencia? Quizá lo que ocurre con muchos niños discapacitados que en una época fueron marginados y tratados como animales y ahora vemos circular autónomamente por las calles.

Las disociaciones «malignas» destruyen al objeto pero también al *self*.

Quizá lo importante no es tanto que lo que se proyecte sea bueno o malo, sino el hecho que no se lo pueda recibir, y quizá la mayor o menor destructividad de la disociación no dependa tanto del contenido, sino del proceso mismo que va apagando su vaivén.

Para hablar más a fondo del vaivén hay que hacer la transición desde diablo a diábolo, para acercarnos al juego que es también una manera de conjurar al diablo

El juego como actitud

Particularmente, me interesa hablar del juego porque encuentro que tiene muchas similitudes con el sueño (siempre lo pienso dentro de la hilera C de la tabla de Bion junto con los pensamientos oníricos, el sueño y los mitos). Además, a través del placer y la participación permite la elaboración de conflictos, y sobre todo porque el psicoanálisis mismo es un cierto juego que juegan ambos miembros durante el intercambio analítico.

Refiriéndonos al juego, puede ser interesante recordar que fue un rey español, Alfonso el Sabio, quien, hace más de 700 años, recopiló todos los juegos conocidos. En el libro *Los juegos del mundo* (UNICEF, 1975), se muestra la coincidencia de los juegos de distintas épocas y lugares. Esta coincidencia es semejante a la de los ritos de religiones diferentes. También es curioso que muchos juegos son como formas de reliquias de antiguos ritos religiosos, como por ejemplo, el echar suerte a los dados, que es un vestigio de lo que se hacía para consultar a los dioses.

¿Por qué esta coincidencia? Podría ser que los mismos juegos hayan surgido por razones prácticas: por ejemplo, para cumplir una función educativa, o para ayudar a desarrollar hábitos, o para enseñar historia, o por el contrario, como dice Gadamer (1977), el juego fuese (al igual que el arte) una expresión de un fenómeno de *exceso* de la autorrepresentación del ser humano. O, posiblemente, ambas dimensiones sean ciertas.

Del vaivén

Siguiendo con el pensamiento de Gadamer (1977), en torno al juego, quiero subrayar que él plantea que el juego implica un movimiento de vaivén que se repite continuamente, por ejemplo cuando se habla del «juego de las olas» o «juego de luces», pero lo más importante que caracteriza a este vaivén es que ni un extremo ni otro son la meta final del movimiento. En este sentido, podemos establecer una conexión directa con el movimiento Ps → D descrito por Bion como mecanismo base para el desarrollo del pensamiento.

Del placer y la participación

Lo peculiar del juego es el placer de entretenerse, y en él lo importante es participar. Es importante subrayar que no hay una meta final, como por ejemplo en el deporte (en el que cuando pasa a transformarse en profesional lo importante es ganar). La noción de juego implica, por lo tanto, un proceso más que un resultado. El placer vinculado al juego va más allá del entretenimiento momentáneo y se relaciona con el placer de la creatividad.

En cierto sentido, tiene como trasfondo la posibilidad de disfrutar de la belleza del mundo (recordar lo dicho sobre la experiencia estética).

Gadamer (1977), plantea la comunicación como una de las semejanzas entre el juego y el arte. «El arte exige de nosotros un impulso comunicativo», dice, y también el jugar exige siempre un «jugar-con»; dado que el juego es un hacer comunicativo, la coparticipación (similar al proceso de jugar con la obra de arte) es ineludible e incluso el espectador, en tanto que participa en el juego, es parte de él.

De reglas y fines

Es cierto que las características de los juegos varían, pero simplificando podríamos decir que existen juegos libres y juegos reglados.

El juego libre se despliega por sí mismo, mientras que el juego reglado tiene un *setting* determinado y transcurre por canales previamente establecidos.

El juego libre está vinculado a la fantasía, a la imaginación, a la creación de símbolos, mientras que el reglado está vinculado al período de latencia, a la incorporación de los aprendizajes básicos a través de sucesivas repeticiones.

El juego reglado repite, entrena y no crea símbolos, en cambio el juego libre crea las condiciones para que el símbolo emerja.

Pero, señala Gadamer (1977), «lo particular del juego humano es que puede incluir en sí mismo a la razón, consistente en darse fines y poder aspirar a ellos concientemente. La humanidad del juego humano reside en que en ese juego de movimientos *ordena y disciplina sus propios movimientos de juego como si tuviesen fines*» (las cursivas son mías), «como si tuviesen», pero en realidad sin tenerlos durante el proceso mismo del juego.

Del diábolo

El diábolo, como juego de lanzar y recoger, es un buena referencia del tipo de juego que se da con el paciente dentro de la sala de consulta, como menciona Winnicott (1971) cuando habla de la «superposición de dos zonas de juego, la del paciente y la del terapeuta». Y fuera de la sala de consulta también hay un juego que se da dentro del analista mismo.

Lo que nos interesa del juego, como vimos anteriormente, es la participación; en la sesión, paciente y analista se arrojan y recogen mutuamente emociones, ideas, imágenes.

Quizá el movimiento de arrojar podría equipararse al Ps de Bion, quizá el recoger representa el polo D, quizá la construcción sea el vaivén. Así como este juego parece desafiar la ley de la gravedad, también el desafío del encuentro con el paciente en la sala de consulta exige mucha pericia para lograr recoger y arrojar en el vínculo los elementos psicoanalíticos.

En una situación en cierto modo ideal, las palabras o los sentimientos que se arrojan al aire son recogidos y devueltos, el juego puede mantenerse y esto produce satisfacción, lo vinculo a la construcción porque para construir y generar un territorio propio de símbolos es necesario romper estereotipos, soltar la imaginación, sobrepasar los propios límites, confiar estando en el aire.

Pero, de pronto, en el intercambio hay una distorsión, el cono cae al suelo y, recogiendo un lenguaje anterior, *el diábolo es invadido por el diablo*. ¿Cuándo sucede esto en la relación analítica? ¿Cuándo no se es capaz de recoger lo que el otro envía y el diálogo terapéutico desemboca destructivamente en el *acting*?, o ¿cuando el analista cae abatido por la contraidentificación proyectiva? (Grinberg, 1956), o en otro sentido, ¿cuando el intercambio se mantiene de un modo mecánico

basado en la pericia del analista o en el acostumbramiento del paciente?

Aunque, como planteaba antes, *el diábolo es capaz de conjurar al diablo* y el juego continúa fuera de la sesión con el entrenamiento conciente e inconciente del analista.

Del psicoanálisis

Desde el punto de vista de la perdurabilidad de los símbolos, es indudable que el psicoanálisis marcó un hito en siglo XX, pero tampoco el psicoanálisis (ni la religión, ni el arte, ni la ciencia), ha conseguido los cambios mesiánicos que en muchos períodos históricos se esperaron de él.

Sin embargo ya sea una religión, una arte o una ciencia, es también un juego que puede jugarse con placer y que ayuda a disfrutar un poco más de la vida, tanto a los pacientes como a nosotros mismos.



Miriam Botbol Acreche
República Argentina 263, sobreático 1^a
08023 Barcelona
Tel. 93.418.28.93
mibotbol@copc.es

Notas

1. Es un juego originario de China que se hizo muy popular en Inglaterra y Francia en el siglo XIX, y que en 1900 (el mismo año en que se publica «La interpretación de los sueños») fue bautizado con el nombre actual.

2. Meltzer dice: «no todos los símbolos son autónomos, es decir creados en la mente del hablante. La mayor parte de los símbolos que usamos en nuestra comunicación son símbolos admitidos, convencionales, recibidos de manos de otra gente. Y como la moneda que usamos a diario en nuestra vida se desgastan. Un símbolo admitido es como una moneda vieja en

la que se distingue aún la efigie pero no los rasgos del monarca. Es muy difícil transmitir significado emocional al usar símbolos admitidos y desgastados. Las emociones que transmiten son más bien sombras de emoción, telón de fondo emocional, con mínima descripción particular o apasionada».

3. También en la base del pensamiento occidental.

Bibliografía

- BION, W (1966) *Aprendiendo de la experiencia*. Buenos Aires. Editorial Paidós.
- BION, W (1972) *Volviendo a pensar*. Buenos Aires. Hormé.
- DE URTUBEY, LUISA (1983) *Freud y el diablo*. Madrid. Ediciones Akal S.A., 1986.
- GADAMER, HANS-GEORG (1977). *La actualidad de lo bello*. Barcelona Paidós Ibérica, S.A., 1991.
- GRINBERG, LEON (1956) «Sobre algunos problemas de técnica psicoanalítica determinados por la identificación y contraidentificación proyectiva». *Revista de Psicoanálisis*. Tomo XIII, N° 4.
- GRINBERG, REBECA. *Comentarios personales*.
- HARRIS WILLIAMS, MEG (1998). «The Aesthetic Perspective in the Work of Donald Meltzer». *Journal of Melanie Klein and Object Relations*. Vol. 16, Number 2, June 1998.
- HARRIS WILLIAMS, MEG (2000). *Seminario sobre formación de símbolos*. Barcelona.
- KAFKA, FRANZ (1916). *La metamorfosis*. Madrid, Alianza Editorial 1999.
- MELTZER, D. (1973) *Estados sexuales de la mente*. Buenos Aires, Ediciones Kargieman, 1974.
- MELTZER, D. AND HARRIS WILLIAMS, M. (1988) *La aprehension de la belleza*. Buenos Aires, Spatia, 1990.
- MELTZER, D (1994) *Sinceridad y otros trabajos*, editado por Alberto Hahn. Buenos Aires, Spatia, 1997.
- MELTZER, D. (2000). *Concerning Signs and Symbols*. Florence, 2000.
- MOLINER, MARÍA (1966) *Diccionario de uso del español*. Madrid, Editorial Gredos S.A, 1989.
- TATARKIEWICZ, WLADYSLAW (1976) *Historia de seis ideas*. Madrid, Editorial Tecnos S.A., 1996.
- UNICEF (1975) *Juegos de todo el mundo*. Madrid, Edilan, 1978.
- WINNICOTT D.W.(1971). *Realidad y juego*. Buenos Aires, Granica Editor, 1972.