

Jugar, repetir y elaborar¹

María Elena Sammartino Rovirosa

Resumen

La repetición es una tendencia intrínsecamente pulsional que en el juego de los niños se pone al servicio de la transformación de las experiencias dolorosas en acontecimientos libidinales representables. Cuando el juego es creativo, la repetición consolida el desarrollo simbólico. Perturbaciones en la construcción de la subjetividad se detectan clínicamente por la aparición de juegos caracterizados por una repetición vacía de carga afectiva, o por una repetición traumática, intento fallido de ligazón pulsional.

Cuando un niño juega, algo espontáneo, personal y único está puesto en juego. Pero todos los niños del mundo repiten y repiten sus juegos, no sólo en su forma y sentido sino que también coinciden en el hecho mismo de la repetición. El sintagma lúdico se desarrolla una y otra vez, vuelve y vuelve a comenzar en un incansable estribillo que denota la fuerza de una necesidad no eludible.

¿Por qué repetir? ¿Para qué?

Es innegable que el juego no escapa a la tendencia general del psiquismo humano a poner en escena los mismos dramas en las más variadas circunstancias: deseos, sueños, rasgos de carácter, elecciones objetales, éxitos y fracasos construyen una espiral de vida en la que todo retorna con escasas variantes. El psiquismo parece condenado a repetir y ese carácter de condena impacta en las historias de vida de tantos hombres y mujeres que se sienten impulsados hacia un destino cruel. Para otros, en cambio, la repetición inevitable se ofrece al encuentro con nuevas circunstancias que conmueven los cimientos mismos de la repetición e introducen el cambio.

El estudio de la repetición se inició en el psicoanálisis con el texto de Freud *Recordar, repetir y reelaborar* (1914), pero el concepto adquirió fuerza metapsicológica y riqueza clínica a partir de

1920 con *Más allá del principio del placer*, donde describe las características de la repetición en las neurosis traumáticas, en el juego y en la transferencia. El análisis de las formas que adopta la repetición en el juego infantil es no sólo un motivo de interés teórico, sino también un instrumento de valor clínico y psicopatológico: aspectos fundamentales de la estructura psíquica de nuestros pequeños pacientes quedarán iluminados cuando sea posible detectar el tipo de repetición que actúa como motor en sus juegos y, básicamente, el objetivo y destino de esa repetición.

Describiremos tres formas de la repetición en el juego infantil: la repetición traumática, la repetición vacía y la repetición creativa.

Repetición traumática

La mitología griega, ese inmenso escenario en el que se juegan todas las pasiones y destinos del hombre, ya había creado argumentos e imágenes para describir esa forma de la repetición que contiene un intento siempre fallido de alcanzar el objetivo deseado.

En el canto undécimo de la *Odisea*, Homero narra el encuentro de Ulises (Odiseo) con Sísifo que cumple condena en el «Infierno». Este es el relato de Ulises:

Vi de igual modo a Sísifo, el cual padecía duros trabajos empujando con entrambas manos una enorme piedra. Forcejeaba con los pies y las manos e iba conduciendo la piedra hacia la cumbre de un monte; pero cuando ya le faltaba poco para doblarla, una fuerza poderosa derrocaba la insolente piedra que caía rodando a la llanura. Tornaba entonces a empujarla, haciendo fuerza, y el sudor le corría de los miembros y el polvo se levantaba sobre su cabeza. (p. 586).

El mito habla claro: Sísifo representa al sujeto coagulado, al tiempo detenido, a la repetición de lo idéntico sin concesión alguna a lo diferente, a lo

nuevo. Terreno autárquico de los fallos en la estructuración del narcisismo, no escenifica, sin embargo, el dominio pleno de la pulsión de muerte que conduciría a la disgregación y a la nada, sino que repite sin descanso un conjunto de elementos interrelacionados en el psiquismo. Freud descubrió que esa compulsión a la repetición desvinculada del placer es originada en la imposibilidad de representar o ligar en la mente vivencias que —por exceso o defecto— han desbordado la capacidad de asimilación y elaboración del psiquismo. Es decir, vivencias traumáticas. Winnicott (¿1963?) utilizó el término *breakdown*, derrumbe, al nombrar esa experiencia que ha tenido lugar en el pasado y es la fuente de *agonías primitivas*.

La ausencia de representación impide la rememoración de la vivencia y más aún, si se tiene en cuenta que la mayor parte de esos traumatismos han sobrevenido antes de la adquisición del lenguaje. André Green (2000) describe el trauma como huella, surco, grieta que, una vez reinvestida, es actualizada produciendo una «reproducción en la modalidad de antes del principio del placer: lo mismo produce lo mismo y no necesita de otro para dar nacimiento a un ser nuevo (la representación) que se caracteriza por la diferencia.» (p. 117).

Un pequeño Sísifo de 8 años fue llevado a consulta porque presentaba fracaso escolar, una cierta hiperactividad y comportamientos agresivos. Iniciada la psicoterapia, el niño sólo raramente desarrollaba alguna actividad lúdica y cuando lo hacía, repetía un sintagma lúdico de forma prácticamente idéntica: en primer lugar organizaba un parking con piezas de construcción, a continuación colocaba dentro —de forma ordenada— los coches medianos y pequeños. En la puerta del parking construía una barrera que debería levantarse sólo para dejar pasar a aquellos que pagaran peaje. Pero pronto la barrera era avasallada por los ladrones que penetraban por la fuerza para robar los coches y poco después entraba la policía también por la fuerza. Se iniciaba una persecución con intenso tiroteo acompañada por un incremento del ritmo de juego y progresiva confusión entre ladrones y policías, personas del interior del parking y las que habían venido del exterior. Las barreras desaparecían y todo era aceleración y torbellino en medio del cual sobresalía insistentemente un coche muy potente, de tamaño mucho mayor que los otros. El coche potente y grande iba aplastando con gran furia a unos y otros. El juego se extinguía en este torbellino en medio de un estado de anonadamiento y ansiedad extrema del paciente. Los intentos de la psicoterapeuta de contener al niño y significar su

juego no encontraban resonancia alguna y la repetición de lo idéntico se mantuvo por mucho tiempo.

Es evidente en este reiterado intento fallido de ligazón pulsional a través del armado de un argumento lúdico, la irrupción violenta de la destructividad y la angustia que arrasa con la capacidad fantasmática. El pequeño Sísifo repite compulsivamente una herida histórica de forma tal que subvierte el principio del placer en una reproducción siempre idéntica a sí misma que acaba con un desfallecimiento de la libido. Algo había fallado en la intrincación de las pulsiones de vida y muerte, en la discriminación entre erotismo y destructividad, en la construcción de un marco psíquico sólido que contuviese el empuje pulsional.

«En la compulsión a la repetición —dice Green (2000)— se adivina la huella de una carencia del objeto primario que no asegura sus funciones basales» (p. 139). En el contexto de la fusión estructurante del narcisismo, falló el diálogo entre la pulsión y el objeto primario, la constitución de las representaciones internas del objeto y su incorporación al yo por identificación. Así es que, al reavivarse la herida originaria, no se encuentra una representación del objeto que pueda contener la hemorragia libidinal, el objeto está ausente y la pulsión se desata sin freno. Pero, la repetición es también «un grito mudo en dirección al objeto para señalarle el desamparo del sujeto y llevarlo a “reflejar/reflexionar”: a identificarse con el niño y a pensar en el modo de remediar su desamparo» (p. 118). Nuestro pequeño Sísifo muestra, sin embargo, el rechazo de estos pacientes a la respuesta del terapeuta a su grito desesperado. Sea por impotencia, venganza o desesperación, la respuesta del objeto no suele desbloquear el proceso de objetualización pulsional.

En el caso de este niño, convergieron circunstancias personales adversas en ambos padres: por parte de la madre, una intensa dedicación a su criatura asentada en la culpa por el alejamiento emocional que provocaban sus frecuentes depresiones y la imposibilidad de soportar la agresividad. El padre, por su parte, se mantenía apartado por el temor a reproducir con su hijo la violenta relación que había mantenido con su propio padre. Para su desesperación, el crecimiento del pequeño certificaba la imposibilidad de escapar al destino temido: la violencia era un eje que atravesaba a las generaciones de padres a hijos varones, transmitida por vía identificatoria.

Muchos de los niños que no juegan presentan unas circunstancias y una estructura psicopatológica

semejante a la de este paciente. Algunos desatan su violencia a través de pseudojuegos en la sesión, que no son sino descargas pulsionales, tales como patear con fuerza la pelota contra las paredes. Otros actúan directamente la violencia verbal o física contra el terapeuta. Aquí la repetición sólo busca deshacerse de la tensión, vaciando la psique de todo conflicto.

Repetición vacía

La repetición es una tendencia intrínsecamente pulsional que en el juego de los niños se pone al servicio de la transformación de las experiencias dolorosas en acontecimientos libidinales representables. Pero hay juegos que se repiten en el vacío de forma estereotipada y hueca, desinvestidos de afecto y carga pulsional. Son en realidad pseudojuegos que revelan ya sea una estructura psíquica tiranizada tempranamente por la exigencia de un control pulsional excesivo, ya sea un psiquismo atrapado en una subjetividad ajena que impide el desarrollo imaginario y simbólico.

En el primer caso, la ritualización y el control señalan que el juego es utilizado como una modalidad de la defensa frente a las emociones y la emergencia de cualquier formación del inconsciente, como ocurre con los niños en los que predominan los rasgos obsesivos. El bloqueo de la fantasía aboca a la repetición de secuencias pseudolúdicas donde los personajes incansablemente se levantan, desayunan, comen, van a trabajar, cenan y se van a dormir; o los juguetes son agrupados ordenadamente en función de coordenadas lógicas.

La segunda modalidad de juego vacío no es producto de la repetición de la defensa sino de la incapacidad de jugar, es decir, de estructurar un sintagma lúdico comprometido afectivamente, por fallos en la construcción de la subjetividad y en el desarrollo simbólico. En análisis, estos niños frecuentemente sobreadaptados, aceptan la sugerencia de jugar y es así como sesión tras sesión se pueden construir aviones de papel que surcan una y otra vez el espacio físico y concreto de la consulta, muy lejos del espacio transicional del juego verdadero.

En la repetición traumática de un juego, la descarga pulsional y el desfallecimiento libidinal abortan la posibilidad de elaboración o de asimilación por lo que se produce un retorno al punto de partida. Sin embargo, la insistencia en la reproducción de la experiencia angustiada es una señal de la vitalidad de un psiquismo que busca ser significado, que intenta promover un eco

significante en otro que inevitablemente se siente conmovido.

La repetición del juego vacío produce, en cambio, aburrimiento y bloqueo de la capacidad de pensar e imaginar del terapeuta. Se reproduce así la parálisis del objeto primario en su función decodificadora, significativa y promotora del proceso de subjetivación.

Repetición creativa

Una mañana de primavera, la pequeña Joanna que jugaba con su hermano en los columpios, cayó a tierra y se abrió una herida en la barbilla. Una vez trasladada a un hospital, fue separada de sus padres durante una hora. Al reencontrarla, sus ojos mostraban señales de haber llorado intensamente. Se informó a los padres que habían extraído piedrecillas de la herida, también la habían desinfectado y cosido mientras Joanna permanecía con los ojos cubiertos para que no se impresionara. Durante el camino a casa, la pequeña se mostraba seria y silenciosa.

Apenas llegar, ella comenzó a organizar un juego que repitió con gran dedicación y seriedad a lo largo de mucho rato: cada uno de los miembros de la familia debía representar sucesivamente a un herido imaginario que era curado por un médico eficaz e implacable, la pequeña Joanna. La repetición de la secuencia lúdica se desarrollaba al principio en un clima de tensión e inquietud, pero poco a poco el médico fue volviéndose más tolerante y risueño, y la niña acabó disfrutando del juego entre risas compartidas. La experiencia dolorosa que generaba angustia se había transformado en motivo de goce al ser dominada a través de un juego en el que el receptor pasivo pasaba a ocupar el rol activo. He ahí lo nuevo en esa forma de la repetición que liga la vivencia traumática.

Este ejemplo sencillo, no es sino un modelo del funcionamiento de la repetición creativa que facilita la elaboración y superación de un conflicto y que por la vía del juego placentero abre camino a los procesos de complejización psíquica y desarrollo simbólico.

Dentro del psicoanálisis, Freud fue quien señaló por primera vez la función simbolizante del juego infantil. Como es bien sabido, describió detalladamente en *Más allá del principio del placer* (1920) una aguda observación del juego de su nieto de un año y medio. «Fue más que una observación hecha de pasada —dice Freud— pues conviví durante algunas semanas con el niño y sus padres

bajo el mismo techo, y pasó bastante tiempo hasta que esa acción enigmática y repetida de continuo me revelase su sentido.» El niño sentía gran ternura por su madre y tenía con ella una relación muy estrecha pero no lloraba cuando ella lo abandonaba durante horas. Por otra parte,

...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 —dice Freud— 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» (p. 14).

Describe allí el conocido juego del «fort-da» que consistía en que el niño arrojaba un carretel tras la baranda de su cuna con mosquitero y una vez que había desaparecido lo hacía reaparecer tirando de un cordel con el que había atado el carretel. Cuando desaparecía, el niño pronunciaba su significativo «o-o-o» y al reaparecer emitía un amistoso «Da» (aquí está). El niño escenificaba, explica Freud, la partida y el retorno de su madre y así, al mismo tiempo que se resarcía de su pérdida a través de la repetición del suceso desde una posición activa, obtenía un gran logro cultural: su renuncia a la satisfacción pulsional, admitiendo la ausencia de la madre.

La repetición del juego busca consolidar una operación simbólica que acaba de nacer y que en este caso es la partida de la madre. El juego se pone en movimiento con el objeto de pensar y asimilar la pérdida, logra transformar una posición pasiva en activa y simbólica a través de la construcción de un sentido. Esa transformación es la que genera placer.

El objeto primario es significado metafóricamente (simbolizado) en este juego por la analogía madre-carretel y se inscribe en el psiquismo a través de una «polifonía semántica» —dice Green (2000). «Lo que se significa puede pasar por la mallas del movimiento (lanzar-volver a traer), de la percepción (aquí-no aquí), de los afectos (de placer-displacer), o a través de los fonemas del lenguaje o, a, [...]» (p. 142) que abren el camino a la abstracción. El juego del carretel —como tantos juegos infantiles de aparición y desaparición— permiten elaborar la separación y la ausencia a través de la repetición de la secuencia temporal ausencia-retorno que es el paradigma del objeto en

función materna. A través de la interpenetración y ajuste entre los ritmos de la madre y los ritmos del niño, se estructuran el tiempo y el espacio, sustrato de la aparición del pensamiento y el lenguaje, de la imaginación y del juego. Al objeto primario le está reservada la tarea de transformar las situaciones de sufrimiento y frustración de forma tal que se vuelva tolerable la instauración de los procesos secundarios, de la espera, de la suspensión de la descarga para dar tiempo a elaborar, es decir, ligar, representar, contextualizar, cambiar de forma para construir algo nuevo. En ese marco de apertura creativa a una red simbólica se incluye la repetición del juego infantil, presente en cada una de las etapas de la construcción de la subjetividad.

Durante mucho tiempo se consideró que la simbolización de la ausencia del objeto primario era la función originaria del juego. Actualmente se describen funciones más arcaicas del jugar, siempre ligadas a momentos fundantes de la estructuración psíquica y sostenidas en un vínculo fusional narcisístico. Ricardo Rodulfo (1990) describe dos etapas de juego en el primer año de vida, ambas ligadas a la constitución libidinal del cuerpo. En primer lugar, la construcción de la representación psíquica de una superficie continua que unifica y que en sus comienzos incluye a la madre y otros elementos. Cuando el niño embadurna con papilla, una y otra vez, su rostro y el lugar donde suele comer, está trabajando «como un albañil sobre su cuerpo» (p. 138), dice Rodulfo (1990). A su vez, toda psicoterapia de un niño autista o psicótico registrará un período de construcción de superficies a través del embadurnamiento —concreto o figurado— de su cuerpo, el del terapeuta y zonas de la sala de sesiones.

En la segunda etapa de juego, el niño se afana en la construcción de un continente y un contenido que se incluyen recíprocamente, es decir, que son reversibles. Veremos así al pequeño coger la cartera de la madre, sacar objetos, investigar el interior de una caja, sacar y volver a guardar objetos repetidamente, en esa actitud absorta que caracteriza al juego cuando está cumpliendo una operación de constitución o de inscripción psíquica.

Hacia el final del primer año, si ha habido entendimiento en el diálogo pulsión-objeto, si la fusión narcisista se abre a la separación, si ha sido posible la construcción de un espacio transicional, se iniciará el largo camino del desprendimiento de la mirada del otro, de la simbolización de la ausencia. Siempre hay un tiempo de aparición de una operación simbólica y un tiempo de repetición, a través del juego, necesario para su consolidación.

La repetición creativa del juego incluye siempre lo diferente y lo nuevo. Y ese plus de diferencia en la repetición es lo que produce elaboración y placer.



María Elena Sammartino Rovirosa

Putget, 81, 4º-2ª

08023 Barcelona

Teléfono: 93.211.15.77

deltasam@copc.es

Notas

1. Trabajo presentado en la V Jornada del Centre Alberto Campo de la Societat Catalana del Rorschach i mètodes projectius: *EL JOC, construint realitats*. Barcelona, 26 de abril de 2003.

Bibliografía

- FREUD, S. (1914). *Recordar, repetir, reelaborar. Obras Completas*. Vol. XII. Buenos Aires: Amorrortu editores, 1979.
- (1920). *Más allá del principio del placer. O.C.* Vol. XVIII. Buenos Aires: Amorrortu editores, 1979.
- GREEN, A. (2000). *El tiempo fragmentado*. Buenos Aires: Amorrortu editores, 2001.
- HOMERO. *Obras Completas*. Buenos Aires: Editorial El Ateneo, 1965.
- RODULFO, R. (1990). *El niño y el significante*. Buenos Aires: Paidós, 1990.
- WINNICOTT, D. (¿1963?). *El miedo al derrumbe. Exploraciones psicoanalíticas I*. Buenos Aires: Paidós. 1993.