

## **ELOGIO DEL ACTO DE JUGAR,**

JUGAR: UN ACTO SUBJETIVANTE.

AUTORA: ARACELI COLIN

Este elogio no respeta los estilos retóricos de los elogios que han sido escritos sobre diversas cuestiones. Pero si elogiar es entre otras cosas dar testimonio de los méritos de una cosa, quiero elogiar el acto de jugar y reflexionar sobre el papel que tiene en la subjetivación.

Para tal efecto he recurrido a la obra de Freud que se llama *El chiste y su relación con lo inconsciente* para considerar lo que nos aporta a la reflexión del juego del niño cuando se lo escucha analíticamente.

Parece no bastar con que los niños sepan y nos hagan saber que jugar es para ellos muy importante, incluso inaplazable. Los niños lo juzgan necesario por encima de cualquier otro acto que los adultos consideran más importante. Ese imperativo del deseo que se manifiesta aún en muchos niños, está secuestrado por la televisión en otros y su importancia es desconocida hoy por muchos padres que lo juzgan una pérdida de tiempo. Y ahí tenemos a los niños saturados de clases vespertinas para “aprovechar el tiempo” obedeciendo las consignas y las modas de lo que la burguesía considera como formación integral.

No todo lo que se llama juego, en el uso coloquial, es juego para el psicoanálisis. El juego es una actividad gratuita, que no persigue ningún fin consciente, es un fin en sí mismo. El juego, en su sentido más lúdico, aunque parezca una redundancia, constituye una suspensión de la racionalidad, de la norma, de la regla, de la convención. Se trata de un acto libre, que pone en cuestión la racionalidad misma, en ocasiones está comprometido con el humor y en otras no está excluído de la angustia.

Los niños también juegan juegos de reglas, o juegos de mesa que tienen reglas muy precisas. Esta noción de juego no es la que al psicoanálisis le interesa. Estos son más bien ejercicios para el pensamiento que los niños pueden disfrutar mucho, pero en sentido analítico resta por saber en cada caso si es un juego o no. Los niños pueden acudir a estos juegos en el curso de un tratamiento psicoanalítico, la manifestación de lo inconciente no está por ello excluída, pero ciertamente los juegos menos reglados son más ricos en la expresión de fantasías.

El acto de jugar tiene un papel singularísimo en el proceso de transformación que lleva al niño de su condición de *infans* a la de un sujeto del lenguaje.

La palabra juego proviene del latín *iocus*, que significa dicho o hecho gracioso; gracejo, broma, chanza, donaire, gracia, chiste. Apareció en la lengua española hacia 1140. Lo mismo el verbo iocar = jugar, bromear, chancearse, burlarse divertirse. La palabra juguete, como objeto placentero se conocía ya en el siglo IX.(1)

La palabra juego tiene relación con broma y con joya en varios idiomas.

Entre las muchas acepciones existentes de juego, me interesa destacar la siguiente: *Disposición en que están unidas dos cosas de suerte que sin separarse puedan tener movimiento como las coyunturas o los goznes.* (2) Sobre este eje pretendo situar mi propuesta. Esta definición me hizo recordar el grafo que Lacan propone(3) cuando analiza a Hamlet. Hay dos registros que se entrecruzan en el juego, que están íntimamente ligados con las funciones del yo, Yo (moi) en su dimensión imaginaria, y yo (Je) en tanto índice de la enunciación que localiza al sujeto representado por un significante para otro significante. En ese grafo podemos localizar dos cadenas discursivas: La cadena de los semantemas, donde el discurso es más vacío, y la de los fonemas, cadena por donde emergen los significantes inconcientes.

Si tomamos el grafo de Lacan<sup>i</sup> para pensar el juego podemos situar el juego en la cadena discursiva del yo, es decir de los semantemas. El niño realiza una

secuencia de actos y de asociaciones verbales. Elige un cierto juguete y no otro, realiza movimientos, construye escenarios, nombra lugares en su juego. Y sobre esa cadena cuyo predominio es imaginario ha de cruzarse otra cadena, la que lanza el inconciente de su lecho de significantes para dar un nuevo sentido a ese juego, o mejor dicho para localizar el significante en cuestión. Esta segunda cadena es la que localiza el lugar del sujeto, es la que permite la emergencia del sentido inconciente no del juego en su totalidad, sino del significante en juego.

Jugar no es el único acto subjetivante, pero de los actos que el niño realiza acaso es el más valioso, porque abre el escenario donde se ponen en escena sus fantasías, a través de la personificación, o juego de roles. El dibujo es también una actividad creativa y placentera, y en determinados momentos un dibujo puede ser un acto. Un juego es un acto, cuando a partir del mismo ya nada es igual para el niño; es decir luego de ese acto se ha producido una transformación. Cito como ejemplo el caso clínico que la autora Mayette Viltard denomina “El Durmiente del valle”.(4)

En dicha referencia el niño dibuja un árbol genealógico con fotos de sus abuelos y de los padres de sus abuelos. Ese dibujo da lugar a que el niño hable –a través de una poesía- de la muerte de su padre. A partir de estos dos actos simbolizantes, la muerte del padre deja de estar para este niño a la espera de ser nombrada, simbolizada por él. El tiempo deja de estar –para él- detenido, y algo se pone en marcha. Se manifiesta en el niño con un interés y una prisa por realizar mil cosas que “le esperan”. En este caso preciso jugar es un acto, algo que inaugura un antes y un después, que produce una subjetivación de aquello que antes era un real(5). Ese real de la muerte es inaprehensible al registro simbólico si no fuera por la mediación imaginaria de su dibujo y de su juego: recitar la poesía, ante un supuesto público. Ese público imaginario se sostiene por la función de testigo de la psicoanalista que está con él, escuchándolo.

No hay puesta en escena teatral, sin una obra de teatro. No hay juego del niño sin un texto “pre-existente”. Su preexistencia es relativa, no ha sido realizada aún, no ha habido un despliegue de la combinatoria significativa. Ese texto no lo

escribió él, es su prehistoria, la de sus padres, la de sus abuelos, es un recorte que toca lo que involucra su ser en el mundo. El niño interpreta dicho texto al modo como el director de teatro interpreta una obra antigua; no la reproduce fielmente, realiza un acto creador, le aporta su sello personalísimo, la actualiza para que la interpretación diga algo más que lo que dijo el dramaturgo. El dramaturgo realiza un guión. Los padres y abuelos no escribieron un guión de manera consciente y explícita; construyen ciertos escenarios con sus fantasías, aportan elementos, posiciones para los actores, un lecho de palabras y deseos con los cuales el niño hará un guión en cada puesta en escena. De todos esos retazos emergen significantes con los cuales el niño hará composiciones. Ensayará una y otra vez un texto nuevo, que contiene significantes que se repiten pero ninguna puesta en escena es igual a otra, ni en el teatro ni en el acto de jugar.

Ese texto pre-existente hecho de retacería podrá decirse de muchas maneras pero concierne al *che voui*. “Había una vez un papá y una mamá que querían tener un hijo en tales y tales circunstancias...luego nació yo” también podría ser “Había una vez un papá que deseaba tener un hijo y una mamá que no quería, falló el método, luego nació yo”, “Había una vez una mujer que se enamoró de un hombre y decidió tener un hijo de él sin consultarle, luego nació yo” “Había una vez una abuela, que le urgía tener nietos...” “Había una vez un papá y una mamá que buscaban el varón después de cinco niñas, luego nació yo” El niño no lo formula así, lo viste, lo disfraza, hablan animales, brujas, monstruos y personajes fantásticos. Ese tiempo del verbo **había**, copretérito, es el tiempo de la rememoración. Es el tiempo de los cuentos infantiles. Ese es también el tiempo del jugar. Que yo era la mamá y que tú eras la hija. Que yo era un hada y tú llegabas y me decías ... Que yo vivía en esa casa y tu te enojabas cuando te preguntaba ...

Toda proporción y diferencia guardadas, propongo una relación análoga: la de un pueblo con el mito de sus orígenes, y la de un niño con su *novela familiar*(6). Un pueblo construye un texto sobre sus orígenes, donde generalmente participan los dioses creadores. Ese pueblo es el objeto de la creación de dichos dioses y habrá de encontrar, en lo que el mito cifra, ciertos derroteros a

seguir, ciertos encargos divinos. A partir de ahí se establece un linaje, se emplea (surge) un significante por el cual un grupo se distingue de otros grupos, como etnia, como raza, como nación. El mito es una de las formas en que se cifra la historia de un grupo social y un supuesto destino, o un supuesto camino a seguir, un *para qué* la vida. Ese pueblo, ese grupo social recrea de ciertas maneras dicho mito, lo actualiza con sus ritos, sus tradiciones y sus actitudes frente a la vida. También el niño para constituirse como sujeto, recrea, y actualiza la *novela familiar* por la que pretende explicar lo que le dio origen y que él buscará realizar con sus logros, sus fracasos, sus tanteos y sus búsquedas durante su vida. Pero mientras eso ocurre buscará en su infancia las primeras localizaciones alrededor de las cuales se va produciendo la subjetivación: quién soy para los otros, qué me quiere el otro. Hasta que pueda trazarse un riel para su deseo. Esa recreación transcurre privilegiadamente a través del jugar.

El tiempo copretérito del acto de jugar es la manera como se recrea el mito familiar. Así busca un niño encontrar su lugar en la historia familiar, combinando –a partir de la materia prima de significantes con la que cuenta– todas las opciones que su imaginación creadora le dicta, en las que está jugado el deseo de sus padres respecto de su nacimiento, respecto a sus proyectos no logrados, respecto a sus expectativas insatisfechas, respecto de lo fallido en la transmisión; el niño encarna el papel de recoger lo inconcluso, lo fallido, o simplemente lo que falta por hacer en un proyecto y llevarlo adelante. “Que mi hijo tenga lo que yo no tuve”. “Que mi hijo haga lo que yo no hice”. “Que a mi hija no le pase lo que me pasó a mí respecto de tal cuestión”. “Papá no sé si me estás construyendo un futuro o te estoy reparando un pasado” dice una canción de Alejandro Filio con su hijo.

Decía Freud, donde *ello* era yo debo advenir. El *ello* era para Freud una herencia filogenética, lo más inconciente. Freud vivió una época en que el positivismo estaba en su apogeo, y la lingüística estaba en pañales, no podía teorizar un *ello* hecho de lenguaje, lo biologizó, hoy podemos leerlo desbiologizándolo. Ese *ello* es efectivamente una herencia, efectivamente inconciente, sólo que no es genética, es una herencia discursiva. Ese texto es

formulado en su dimensión más impersonal: “se sabe que ocurrió una vez...tal cosa”. De ese texto conjugado en impersonal el niño irá diciendo yo, yo soy aquel o aquella hada que llegaba y rescataba a la princesa. Que yo era el mago... que yo era el hada... o que yo era helada...

El sofisma que Lacan propone sobre sus tres prisioneros(8) (*El tiempo lógico o el aserto de certidumbre anticipada: un nuevo sofisma*) es otra manera de repensar este texto previo a partir del cual cada prisionero ha de encontrar su lugar. “Se sabe que hay tres discos negros y dos discos blancos” Cada uno ha de descubrir cuál es el color que porta en la espalda. Es una deducción puramente lógica, no pueden verse a sí mismos. Una vez que lo deduzcan y prueben sus argumentos lograrán la libertad. Salir de la cárcel no significa someterse al disco que se les puso, lo que sería absolutamente determinista, por el contrario, una vez libres no están obligados a cargar dicho disco, pueden optar por mantenerse en ese lugar o deshacerse de él y elegir otro. O mejor aún la libertad se produce en el instante siguiente a saber donde se está “parado” y se traduce en un acto, en una elección, en una toma de posición que se enuncia como “ Yo soy esto...”

Cuando los prisioneros conjeturan cuál es su lugar, conjugan el verbo en condicional: si yo fuera blanco y viera un blanco el tercer prisionero sería negro y saldría corriendo. Si yo fuera... Esa es también la hipótesis que pone en juego el niño. Si yo fuera un soldado... solo que la transforma en una realidad: Que yo era un soldado y tú eras un lobo...

Decía Lacan “Todo el problema del psicoanálisis consiste en explicar como el lenguaje formal produce un sujeto.”(9 )

Constituirse como sujeto consiste en descubrir su lugar en ese texto y realizarlo, no como una predestinación del oráculo, al modo griego, que se asume trágicamente, sino como una posibilidad creadora de sentidos nuevos, como una posibilidad de asunción del deseo que nos habita.

Para acceder al significante, al orden simbólico, se requiere una mediación imaginaria. Con el juego del Fort-Da del nieto de Freud(10), el niño consigue imaginarizar una madre que lo hecha, que lo arroja fuera de sí como el carrete, pero gracias a esa repetición que recrea un imaginario del ser arrojado alcanza una dimensión simbólica de lo que acontece con toda madre: Ninguna puede permanecer siempre y para siempre con su hijo, su ausencia no es del orden de una mala voluntad, es una ley, la ley de la incompletud que nos humaniza.

El juego es esa mediación imaginaria, que en su repetición incesante alcanza un significante. El juego hace posible que el niño acceda así a otro registro: el simbólico.

A diferencia de todas las otras disciplinas que consideran el juego como una actividad por la cual el niño aprende, adquiere conocimientos, desarrolla esquemas mentales(11), reproduce ideologías (12), asimila sus patrones culturales, etc., el psicoanálisis, sin desconocer lo anterior, inaugura otra dimensión: el niño no sólo aprende todo eso, sino fundamentalmente por el juego busca *aprehender* su lugar como sujeto, sujeto del lenguaje, sujeto del deseo en su familia. Este proceso no se produce por el juego solo, el juego es un acto creador, pero sin las localizaciones simbólicas que los padres instauran, el niño no podría jugar. Las funciones de los padres están sosteniendo el propio juego, esas funciones están tras bambalinas. El juego está dirigido a ellos aunque no estén físicamente presentes cuando el niño juega.

El juego para ser tal, ha de ser libre de reglas. Ya tiene suficiente con las coordenadas trazadas por el lugar social, histórico, cultural, y desiderativo en que están sus padres. El juego ha de ser libre para dar curso a su fantasía. Las reglas ha de ponerlas él para que el juego sea subjetivante. “Que yo era tal cosa y tu me preguntabas tal otra”.

En el psicoanálisis con un niño el analista está ahí para que el niño elija a qué quiere jugar, el juego también es un discurso. Tiene la estructura de una frase, aún y cuando se trate de un juego de aparente pobreza simbólica, o un juego

estereotipado. Y cuando el niño no puede jugar es que faltan localizaciones simbólicas para que éste se produzca. Si recreamos el grafo que dibujamos arriba, lo podemos imaginar como dos cuerdas que tienen su propio circuito. Pero para que un circuito se produzca tienen que tener un punto de partida y un punto de llegada. Cuando un niño no puede jugar es que falta localizar esos puntos de partida que estarían tensando las cuerdas para que el circuito sea posible.

Un punto de llegada de todo discurso y de todo juego es la escucha, una escucha que reconozca un mensaje. En el caso del psicoanálisis con niños esa escucha, cuando el niño es muy pequeño o aún no habla mucho, está sostenida por una mirada atenta, a ese decir con actos y con imágenes que el niño ofrece. Esta mirada, como soporte de la escucha, es todo un problema que no me propongo analizar aquí y que será necesario emprender en otra ocasión. En el mejor de los casos ese punto de llegada, sería la escucha de los padres, el reconocimiento del deseo del niño, pero en ausencia de esta posibilidad, el analista se ofrece como un puente que contribuye a restablecer esa función para devolvérsela a los padres.

Si un niño no puede jugar, su imposibilidad nos interroga pues ese no-jugar puede ser de muy diversa naturaleza en cada niño. El psicoanalista buscará apuntalar esa función simbólica entre padres e hijo. Si un padre o madre no saben qué hacer con su hijo en un punto específico, y la situación es insostenible, es que falta un soporte simbólico que, a su vez, faltó en sus padres para poder realizar una transmisión hacia su hijo de la localización de cada uno frente a su deseo.

El juego es transgresor, pero no de la ley que preserva el deseo, sino de la ley de las convenciones. Se puede emplear un objeto de cualquier manera, todo se vale, un cepillo como coche, un cajón como una cueva, una alfombra es el mar, etc. El niño rompe la unidad del signo al jugar, no necesita ninguna semejanza material entre el objeto elegido y lo que representa, basta que en su fantasía él lo nombre como el espacio que su historia lúdica necesita. En el juego se vale matar imaginariamente, es un juego. Cuando un niño mata a otro (13) no está



jugando. En cambio el juego es sublimatorio si está descartada la satisfacción de pulsiones agresivas o sexuales directas, sobre los compañeros de juego o sobre sí mismo. Esa es la única prohibición que el niño necesita para jugar. Necesita que un adulto le prohíba dañar su persona, la de los otros, evite la destrucción de mobiliario, y tome precauciones para evitar accidentes. Las pulsiones agresivas puede expresarlas pero por el rodeo imaginario de los personajes, un juego donde se trata de destructividad y no un acto destructivo en sí mismo, por ejemplo jugar a la guerra, jugar con un arma de juguete a que mata a otros.

Francoise Dolto,(14) se refirió en varias ocasiones en sus seminarios, a la necesidad de evitar que el juego entre niños y adultos se erotice, y a la procuración de un juego sublimatorio que da lugar a la simbolización de la falta.

Una madre me relataba que antes de bañar a su hijo de 3 años, éste buscaba jugar desnudo con ella. El juego consistía en que la madre lo viera como daba vueltas en la sala hasta que finalmente se sentaba en sus rodillas. Al final del juego invariablemente el niño se orinaba en las faldas de la madre. Este es un ejemplo de un juego no sublimatorio, de un juego que se erotiza. Que el niño se orine es un gesto de su excitación porque la madre lo vea desnudo.

El juego como re-presentación, prefigura al símbolo, lo convoca. Se juega a causa de la falta pero también el acto de jugar agujera, contribuye a la instauración de la hiancia. De una escenificación lúdica nace otro deseo de otra escena, y una gana de jugar tras otra gana de jugar. Por eso los niños protestan por que los horarios pongan fin a la hora del juego, porque ponen en suspenso esas ganas que no se satisfacen, que no se cierran sino que abren nuevas y nuevas ganas. El jugar procura que siempre estén deseantes.

La otra escena que convoca al proceso de simbolización es el acto de soñar. Pero si nadie le pregunta a un niño ¿qué soñaste? ¿qué recuperación del significativo es posible?

Con frecuencia el niño juega con algún significante que ya había aparecido en sus sueños. Es posible apreciar esta relación cuando la mirada y la escucha están alertas a las comunicaciones del niño, a sus asociaciones.

Álvaro, un niño apremiado por los deberes escolares a los que no sabe cómo responder juega a construir una casa, me pregunta:

- ¿debo terminarla de construir?,
- no, no lo tienes que hacer si no quieres. Aquí no es una escuela, es un lugar para jugar, para decir lo que tú quieras.
- Luego, al advertir que tiene pocas piezas para construir el techo me dice ¿cómo haré el techo?

Las piezas que agrega no las pone en el sentido horizontal de un techo, sino apilando una sobre otra como construyendo una torre. Luego recuerda

- “El otro día soñé que el techo se me caía”
- Cuéntame ¿cómo era tu sueño?
- Yo ponía la mano así, (señala su mano como apoyándose en el techo) y en eso se me caía. Me desperté así aj aj aj (hace un gesto y un sonido de estar agitado por la angustia del sueño)
- Yo voy a ayudarte a que el techo no se te caiga.
- El asiente con la cabeza más tranquilo.

Mi intervención no va en el sentido de su juego solamente, sino para decirle que eso otro (lo que para él representa un techo) que él siente derrumbarse, no lo padecerá solo, sino que yo trataré de ayudarlo.

### Juego y Chiste

Mencionamos al principio que la propia definición de juego remite a chiste. Freud descubrió que el chiste de formación espontánea, es una formación del inconciente(15). Pero además descubrió las distintas técnicas lingüísticas de su formación. El chiste es una formación del inconciente, que junto con el sueño, el lapsus y el síntoma son las vías de manifestación de lo inconciente. El chiste en su producción misma no requiere ser descifrado como las otras

formaciones. El chiste como ciertos actos fallidos, es transparente, la risa que produce es la confirmación de que el sentido del mismo logró pasar la censura. Cuando Freud explica la técnica del chiste y nos muestra las distintas posibilidades de su construcción nos adentra en la riqueza de los juegos del lenguaje. El chiste, nos dice Freud, es un juego con palabras. El niño “palabrea” con juegos. Ambas producciones buscan hacer pasar un mensaje que era inconciente. Ambas producciones tienen una indudable ganancia de placer. Solo que el juego va incluso más allá del placer.

Los niños aunque aun no disponen de los significados de las palabras producidos por su empleo están muy atentos a sus manifestaciones fonéticas juegan con las palabras, preguntan por sus significados, las dicen y las repiten por apreciar su sonido. Pero también saben hacer chistes espontáneos sea durante el juego sea en otro contexto. Este efecto de sentido que despierta en ellos la risa ocurre también gracias a ese doble circuito discursivo al que nos referimos con el grafo. Los niños tienen una particular agudeza para descubrir el talón de Aquiles de sus semejantes y encontrar una manera chistosa de referirse a ello.

Sus preguntas cuando confunden el sentido metafórico con el literal o a la inversa, desencadenan con frecuencia la risa en los adultos. Y esta interpretación del niño del sentido figurado por el literal muestra cuan atentos están a las palabras. Los comienzos de la escritura de los niños pequeños expresa cómo no conciben a las palabras como una unidad sino que realizan cortes artificiales donde fonéticamente les parece conveniente. Esta no incorporación de la convención lingüística, puede transformarse en un recurso que nos permita analizar un sentido inconciente.

Álvaro tiene cinco años, realiza un gesto repetitivo que parece extraño a sus maestras, consiste en saltar con las manos en alto como si tratara de alcanzar un globo en el aire. Cuando escribe en su cuaderno pone *vamos asaltar*. Su padre es una persona que teme mucho a los asaltos. La palabra saltar o, asaltar, de la cadena de los semantemas se ha prestado para localizar ahí un significante de la cadena de los fonemas. Un gesto extraño y repetitivo en él

recoge un síntoma del padre, su temor a ser asaltado. El psicoanalista ha de estar atento a la emergencia del sinsentido, porque ahí se aloja lo inconciente.

### El juego y el juguete

Un niño puede jugar con cualquier objeto, pero en ocasiones precisa del empleo de juguetes. Los juguetes en la medida en que son mercancías, remiten a un contexto, no sólo del empleo que dicho juguete tiene, sino al mito, cuento, o historia construido alrededor de él por la tradición, por la mercadotecnia, por la televisión, o porque son personajes de una caricatura o una película. Ahí está presente un imaginario colectivo que es social, que es compartido, pero además de esa dimensión está el registro imaginario del niño que está tejido con los otros dos registros, simbólico y real, y que es absolutamente singular, su significación no está ni en los padres, ni en las caricaturas, ni en los cuentos, sino en lo que el propio niño pueda decir de eso.

A diferencia de algunos analistas de niños (como Arminda Aberastury) que proponen una caja con cierto número de juguetes de tales y tales características, yo creo que cuanto menos estructurado es el juguete es mejor para el trabajo analítico, porque el niño puede construir con eso libremente, lo que su asociación le dicte, no lo que el juguete dicte. No es lo mismo ofrecerle una Barbie que ofrecerle masa para modelar, o papel y tijeras o crayones o un mecano para construir o unas hojas de árbol o unas piedritas de diferentes tamaños.. El juguete condiciona de manera importante el juego, hay materiales que ofrecen menos “ruido” a la asociación libre y por tanto a la emergencia de lo inconciente. También es cierto que los niños eligen los juguetes con los que desean jugar, conforme el juego se va tejiendo se van descartando unos juguetes y eligiendo otros porque se prestan mejor para expresar lo que quieren decir. Hay niños que casi no hablan, sólo se expresan con la elección de ciertos juguetes o haciendo ciertos actos en su juego. Por ejemplo si una niña que casi no habla trae una Blanca Nieves, podemos presuponer muchas cosas, si quiere hablar de la relación madre-hija, si quiere hablar de la orfandad, o del envenenamiento, etc. Pero a lo mejor no reparamos en que lo importante es el nombre del personaje y que puede hacer efecto de sentido con

otros juegos anteriores, y que no tiene nada que ver el cuento de los siete enanos. Las conjeturas que nos formulamos respecto de un niño se validan o se descartan por la insistencia significativa de los siguientes juegos que realiza. Es el significante el que, en su repetición, habla lo que está en juego en el juego.

En ocasiones el niño no espera a que le ofrezcamos juguetes sino que él elige uno de sus juguetes de casa. Es la manera como prepara su sesión.

Si acudimos a la representación freudiana, para pensar el juego, estamos frente a un concepto que tiene dos referentes, de una parte el imaginario social, producido por el lenguaje y de otra la agencia representante de la pulsión. En Freud la representación –parafraseando a Le Gaufey- (16) es una plataforma giratoria que da cuenta de ambos aspectos. Pero si la representación da cuenta de ambos es una enorme tentación psicologizar el juego del niño, de ahí que muchos analistas de niños hayan establecido generalizaciones tanto en la “técnica” como en cierta forma de elaborar interpretaciones sobre juegos y juguetes, como si se tratara de una traducción, de un idioma a otro y descuidan la dimensión propiamente inconciente y de **significación singular** de cada niño.

El juego, en la medida que es un acto que crea y recrea un texto e incluso lo produce, es un acto que procura la simbolización de la falta gracias a lo cual será posible la operación de cualquier otro símbolo y la posibilidad de desear.

#### NOTAS

1 J. Corominas y A. Pascual, *Diccionario crítico etimológico castellano e hispánico*, Gredos, Madrid, 1991.

2 *Diccionario Enciclopédico Ilustrado*, Selecciones del Readers Digest, México, 1986.

3 Véase “Hamlet: un caso clínico” traducido por Rosa Kenig de las notas tomadas en el Seminario de Lacan 1958-59 por el doctor Octave Mannoni, editado por la Revista argentina *Lacan Oral*, fotocopias sin año de edición. También se pueden consultar los grafos en el artículo de Jacques Lacan “Subversión del sujeto y dialéctica del deseo” en *Escritos*, México, Siglo XXI.

4 Mayette Viltard, “La vida no es un sueño”, *El niño y el psicoanalista*, Revista Litoral No. 13, E.P.E.L.E. una publicación de la escuela lacaniana de psicoanálisis, Octubre, 1991

5 Jacques Lacan, "Conferencia sobre el Real, Simbólico e Imaginario", dictada el 8 de julio de 1953, texto establecido por exotéricas, Mayo 1990.

6 véase Sigmund Freud, "La novela familiar de los neuróticos", Tomo IX en *Obras Completas*, Buenos Aires, Amorrotu, 1979 p.213.

7 Sigmund Freud, "El yo y el ello" en *Obras Completas* Tomo XIX, Buenos Aires Amorrotu, 1979.

8 Jacques Lacan, "El tiempo lógico y el aserto de certidumbre anticipada. Un nuevo sofisma", en *Escritos 1*, México, Siglo XXI, 1978.

10 Sigmund Freud, "Más allá del principio del placer" en *op.cit.* tomo XVIII.

11 Piaget, Véase por ejemplo *La formación del símbolo en el niño* México, Fondo de cultura económica, 1961.

12 Aída Reboredo, *Jugar es un acto político*, México, Nueva Imagen,1983.

13 Los desafortunados y cada vez más frecuentes casos de niños norteamericanos asesinos que disparan a sus compañeros de clase sin tener aparentemente ningún móvil, revelan serios trastornos, no sólo de ellos y de sus familias, sino de la sociedad a la que dirigen sus actos para hacer saber algo.

14 Dolto, Françoise, *Seminario de psicoanálisis de niños 2*, México, Siglo XXI, 1987.

15 Sigmund Freud, "El chiste y su relación con lo inconciente" en *op. cit.*, tomo VIII.

16 Le Gaufey, *De la representación freudiana al significante lacaniano*, traducción del francés de Beatriz Aguad, Araceli Colin y Cecilia Pieck, inédito.

---

<sup>i</sup> Jacques Lacan, "Subversión del sujeto y dialéctica del deseo" en *Escritos 2*, México, Siglo XXI,1988,pp.773-807.