

Lo que quiere decir jugar según François Zourabichvili y Donald Winnicott

Isabelle Alfandary *

Université Sorbonne nouvelle, Francia

Recibido: 30/9/2019 – Aprobado: 15/11/2019

Resumen:

A partir de la lectura de *El Arte como juego*, en la que François Zourabichvili compara la manera en la que la estética da lugar al juego en filosofía con la manera en que el juego conduce a la pregunta por el arte en psicoanálisis, el presente artículo interroga el lugar y la función del juego y del arte en filosofía y en psicoanálisis. El arte, presentado como un juego de desciframiento, encuentra en esta articulación un carácter activo, en oposición a la tendencia a situarlo en el registro de la pura contemplación. La hipótesis del juego, que lleva a Winnicott a dar a éste un estatuto de practica referida a la pulsión creativa, es importante no solo en la clínica infantil, sino que es, en su capacidad de intervenir en el área indeterminada de lo informe (transicional, potencial, de la ilusión), un pilar de toda la clínica analítica. Winnicott desarrolla en efecto, a partir de la idea de lo informe, una teoría del espacio que convoca a la vez el sueño y lo real, en la medida en que se trata de un espacio en el que el sueño no solamente proporciona una satisfacción ilusoria, sino que crea también una ilusión de control de lo real. De este modo, la espacialización tiene efectos sobre la simbolización. El demuestra así ser el lugar de una génesis preposicional del individuo, la matriz de una gramática donde el sujeto abre paso al objeto del cual él mismo emerge y se separa. El arte como juego tiene que ver, entonces, con una *experiencia* de lo informe, en la que el individuo se vive en unión con el mundo y consigo mismo, una experiencia tanto reflexiva como subjetiva.

Palabras clave: Estética | Juego | Arte | Espacio potencial | Lo informe | Psicoanálisis.

Abstract:

Comparing the way in which aesthetics gives rise to a form of playing in philosophy with the way in which playing leads to the question about art in psychoanalysis, this article interrogates the function of playing and art in philosophy and psychoanalysis. Art, presented as a deciphering game, finds in this articulation an active character, as opposed to a pure contemplation. On the other hand, playing becomes a form of practice related to creative drives, not only in child psychoanalysis, but in its ability to intervene in formless spaces (transitional, potential, space of illusion), a pillar of the entire analytical clinic. Winnicott develops from this idea a theory of space that summons both the dream and the real: a space in which the dream not only provides an illusory satisfaction, but also creates an illusion of control of the real. Thus, spatialization has effects on the symbolization, on the prepositional genesis of the individual, the matrix of a grammar where the subject gives way to the object from which he emerges and separates. Art as a game is presented, then, with an experience of the formless in which the individual lives in union with the world and with himself, both a reflexive and subjective experience.

Keywords: Aesthetics | Playing - Art | Potential space | Formless | Psychoanalysis.

* isabelle.alfandary@sorbonne-nouvelle.fr

Quisiera introducir mi comentario sobre la noción de juego a partir el tercer comentario del libro *El Arte como juego*, de François Zourabichvili, especialmente la primera parte de la lección titulada «La relación arte/juego no se ha cerrado», apoyándome en su punto de partida: «El hecho es que la cuestión del juego, en filosofía, ha surgido de la estética. Del mismo modo, en el psicoanálisis las cuestiones del juego y del arte han tenido una estrecha relación (en Freud y Winnicott). Esto ha sido confirmado por la extraña presencia del juego en la historia del arte: la literatura se obsesiona con el tema del juego»ⁱ.

El autor comienza por afirmar que la propuesta «El arte como juego» no es, sin duda, una idea nueva en la historia de la filosofía, desde *Las Leyes*, libro VII de Platón, pero la idea ha sido hasta ahora mal planteada.

François Zourabichvili plantea la cuestión de la práctica del arte. La práctica del arte por el artista que tradicionalmente se llama «poética»; pero, igualmente, la práctica del arte por el espectador que compete al campo de la estética, así como a la del realizador (músico, actor). En cualquier caso, el arte como práctica está en el centro de su reflexión, el arte como experiencia en un sentido completamente singular, sentido que no es el de Dewey, a quien menciona, también, Zourabichvili.

François Zourabichvili comienza con una crítica a la tesis de la obra como mensaje, afirmando, no sin razón, que: «se puede ser más convincente que el arte para transmitir un mensaje»ⁱⁱ. Sin embargo, no renuncia a la idea que la obra pueda expresar un «sentido». Distingue con mucha fuerza el sentido de un mensaje cualquiera: «lo que nos gustaría en el arte no es el mensaje, propiamente hablando, sino el hecho que nos sea transmitido de manera sensible»ⁱⁱⁱ. Esta concepción es, por demás, extraña en la pluma de un filósofo como para ser subrayada, en tanto que no es una petición de principio, pero que se encuentra realizada de la manera más prácticamente concebible en el comentario que él realiza de un poema de Rimbaud. En Zourabichvili hay una sensibilidad extremadamente pronunciada hacia la manera de presentarse el arte, hacia su atribución sensible. El juego del arte es un juego de desciframiento. La tesis que sostiene Zourabichvili solo se descubre progresivamente. Parece que el autor comienza por sostener tesis diferentes y sucesivas, pasándoles revista para mostrar su pertinencia y límites. Es el caso de la tesis formalista según la cual la forma no es un «embellecimiento»^{iv} sino que compete a una necesidad interna, necesaria a la obra misma. El contenido – lo señala Zourabichvili – no se puede separar de la forma.

Si Zourabichvili critica la tesis según la cual el sentido sería inmanente a la obra, critica igualmente el recurso al paradigma trascendente de la verdad para pensar el arte. Lo contiene la cuestión del hacer *in fine*, no en un sentido extrínseco sino en un sentido que calificaríamos de «relacional», que permite salir de las aporías y escollos de una concepción fenomenológica u ontológica: «Ahora bien, ¿qué hacemos cuándo nos relacionamos con una obra de arte? Es decir, ¿cuál es nuestra relación estética con ella? Existe, por otra parte, un caso en el cual no se sabe muy bien qué hacer... Es el caso más interesante. Muchos dirían entonces: ‘no es arte’ ¡pero es porque uno no se identifica con ella! En el caso más sencillo, es decir cuando uno se identifica, la respuesta de la estética clásica es: el destinatario *contempla*»^v. Zourabichvili busca extraer la contemplación del lado de la acción apoyándose en su etimología: *theoria* significa acción para Aristóteles. La receptividad que compete a la experiencia estética no es completamente pasiva: «Sin embargo, ser receptivo no es ser solo pasivo, sino que esto describe una mutación de la sensibilidad: hay que saber dejarse transformar por lo que nos ofrece el arte»^{vi}. Zourabichvili califica esta actividad sensible de «acción paradójica»^{vii}.

François Zourabichvili considera el arte como experiencia e insiste en lo que designa como «una cierta reflexividad»: «Nos preguntamos, por el contrario, si en la experiencia del arte la obra no nos hace entrar en una relación activa o práctica con nosotros mismos. Une cierta reflexividad que ya no está en el orden de la contemplación de sí porque la revelación supone un movimiento unilateral: algo nos sucede. Es un movimiento en sentido único donde todo es potencialmente bello: véase, por ejemplo, lo que dice Heidegger en *El Origen de la obra de arte*^{viii}. Esta reflexividad, que tiene un carácter práctico, es sentida, cuando no adquirida, en la experiencia del juego. Zourabichvili parece buscar salvar las determinaciones clásicas de la estética, la contemplación y la expresión al «restituir las» a su carácter «activo».

La obra de arte es retomada por Zourabichvili en la dimensión de la relación, de la correlación: «Si en efecto la obra de arte transmite un sentido, y si tiene algo que ver con nosotros mismos, con nuestra vida ¿no hay que pensar su relación en el sentido de otro modo que en el de la expresión? Ahí intervendrá la hipótesis del juego»^{ix}.

Con respecto a la actividad lúdica, François Zourabichvili aísla, por otra parte, un sintagma al que presta mucha atención: «jugar con»:

«Jugar con busca el tipo de relación que une al arte con la realidad. Esta es de otro tipo que la de la expresión, porque es una relación no mimética. En efecto, pensar que el arte es expresivo implica pensar en una relación no mimética entre la forma y el contenido (la obra de arte que expresa un contenido). A la inversa, debemos encontrar un concepto de circuito, de reflexión o de reconocimiento entre la obra y la realidad que no sea de naturaleza mimética, donde la forma y el fondo no se imiten. ¿No nos coloca un cuadro en relación con nosotros mismos?»^x

Es una relación nueva entre la obra y la realidad que busca delimitar Zourabichvili. En su teoría psicoanalítica del juego que el filósofo ha leído y que comenta en detalle en el curso del 9 de febrero del 2006, Donald Winnicott identifica lo que él llama la «pulsión creativa»:

«La pulsión creativa puede ser considerada en sí misma. Por supuesto, ella es indispensable al artista que debe crear la obra de arte, pero está igualmente presente en *cada uno de nosotros* – bebé, niño, adolescente, adulto o anciano – que coloca una mirada sana sobre todo lo que él ve o hace voluntariamente – que se trate de un embadurnamiento con sus excrementos o de llantos intencionalmente prolongados para captar su musicalidad. Esta pulsión creativa aparece tanto en la vida cotidiana del niño retardado que siente placer en respirar, como en la inspiración del arquitecto que, súbitamente, sabe que tiene ganas de construir y piensa entonces en el material que podrá utilizar a fin de que su pulsión creativa tome forma y figura y de lo cual el mundo pueda ser testigo.»^{xi}

La pulsión creativa es compartida tanto por el niño como por el artista, el enfermo o el hombre que se dice sano. Además, la pulsión creativa, tal como la distingue Winnicott, requeriría en sí numerosos comentarios con respecto a la teoría general de las pulsiones elaborada en *Más allá del principio de placer* (1920) y necesitaría un reexamen, al menos parcial, del dualismo pulsional defendido de principio a fin por Freud entre pulsiones sexuales y pulsiones de auto-conservación, pulsión de vida y pulsión de muerte. Esta hace eco al pensamiento del juego desarrollado por Zourabichvili en un punto crucial: en la noción de punto, de punto intermedio. Con respecto a un caso clínico, Winnicott señala: «La búsqueda solo puede nacer de un funcionamiento informe y deshilvanado o, tal vez, de un juego rudimentario que intervendría en una zona neutra»^{xii}. Winnicott busca elaborar lo que califica de «área de lo informe» como la condición de posibilidad de surgimiento de una subjetividad:

«[...] hay que darle una oportunidad a la experiencia de lo informe, a las pulsiones creativas, motrices, sensoriales para que se manifiesten; ellas son la trama del juego. Toda la existencia experiencial del hombre se construye sobre la base del juego. Ya no somos desde entonces

introversos o extroversos. Experimentamos la vida en el área de los fenómenos transicionales, en el entrelazado excitante de la subjetividad y de la observación objetiva, así como en el área intermedia que se sitúa entre la realidad interior del individuo y la realidad compartida del mundo que es exterior.»^{xiii}

Desde este punto de vista no hay nada más serio que el juego («el arte como juego, a condición de considerar el juego como un asunto serio y no como una simple distracción para olvidar la existencia»), no hay experiencia más fundadora que la de la posibilidad de una subjetividad en la relación. El juego para Zourabichvili tiene que ver con la vida como experiencia. Sostiene, con mucho acierto a mi parecer, que “Winnicott ha descubierto verdaderamente lo creativo y vital del juego y lo ha integrado a su terapéutica”. Al igual que Winnicott, Zourabichvili toma el juego muy en serio, al igual que Winnicott lo considera como práctica. Winnicott toma la pulsión creativa como inseparable de una afirmación de existencia: «Es verosímil que nunca seamos capaces de explicar esta pulsión creativa; verosímil también que nunca estemos tentados de hacerlo. En cambio, podemos establecer una relación entre la vida creativa y el hecho de vivir, intentar comprender por qué esta vida creativa puede ser perdida y por qué el sentimiento que experimenta un individuo que la vida es real y rica en significación puede desaparecer»^{xiv}.

Esto es así desde que Winnicott denomina al entrelazado en el que se teje la materia de lo psíquico y de su forma, su capacidad para arreglárselas. El juego es el lugar de una génesis preposicional del individuo, la matriz de una gramática donde el sujeto abre paso al objeto del cual él mismo emerge y se separa.

La teoría del juego winnicottiano es una teoría del espacio, de lo que Winnicott llama «el espacio potencial»: el área de lo informe se entiende como plana, como extendida, en la cual ve el día la posibilidad de un distanciamiento. Desde este punto de vista habría que releer el juego freudiano del carretel, *fort-da*, el juego del «*fortsein*» como dice Freud, como un juego implicatorio que da forma al espacio: si el juego es simbolígeno es, en primer lugar, porque es espaciador. Winnicott sostiene, por otra parte, que «el juego comienza»^{xv} por la experiencia que él llama «terreno de juego»: «Este terreno es un espacio potencial que se sitúa entre la madre y el bebé y que los une el uno al otro»^{xvi}. Lo esencial en el espacio es que se presente como potencial. Zourabichvili glosa el sentido de esta palabra. Este espacio es un área transicional, que funciona de la misma manera que el objeto transicional de los niños como el peluche: este objeto puede ser cualquier objeto imaginario, en tanto mantenga una relación con la realidad, puesto que debe permitir al niño separarse de su madre reemplazándola provisionalmente por el objeto. El peluche juega entonces un papel en la realidad, sin que competa a la realidad. Ahora bien, el arte ocupa un espacio análogo, es el lugar de la ilusión, no está ni «adentro», ni «afuera»^{xvii}. No es su actualidad sino su actualización que tiene valor de psicogénesis.

El juego es la experiencia de un poder de espacio, de un espacio en potencia que toma cuerpo, forma, bajo el efecto de una exploración, de un golpe de suerte, de un lanzamiento del carretel. Tal como lo recuerda Zourabichvili, el inglés – lengua de Winnicott – dispone de dos palabras para designar el juego: *play* «exploración libre e inventiva (por ejemplo el columpio)»^{xviii} y *game*, entendido como juego regulado. Winnicott prefiere *play* a *game* porque consiste en «una invención perpetua de reglas transitorias»^{xix}, comparables a las obligaciones que el poeta o el escritor se da a sí mismo en la composición. El juego del *fort-da* mismo, primer juego, se elabora progresivamente. Contiene un doble juego, un juego inicial: el juego del *fortsein* que se transforma en juego del *fort-da*. Freud había notado en su fina observación que su nieto «tenía el hábito, molesto en esa ocasión, de lanzar leños de él, a un rincón del

cuarto, bajo la cama, etc., todos los pequeños objetos que tomaba de tal forma que a menudo no era tarea fácil buscar y reunir todos sus juguetes. Al mismo tiempo, emitía con una expresión de interés y satisfacción un *o-o-o-o*, sonoro y prolongado que, según el juicio concordante de la madre y del observador, no era una interjección, sino que significaba «*fort*». Yo notaba, finalmente, que se trataba de un juego y que el niño sólo utilizaba sus juguetes para jugar al *fortsein*»^{xx}.

Lo que el psicoanálisis winnicottiano designa como «relación» resulta de esta experiencia de la posibilidad del espacio, del espacio como posible. Todo juego, según Winnicott, reactiva esta experiencia originaria de la espacialidad como condición del juego en la relación.

François Zourabichvili se interesa e insiste en que el juego no está en la «intersección»^{xxi} entre lo interno y lo externo: el juego es transformativo, desplaza, informa, moldea la realidad del niño, del jugador; responde a un hacer, a un *poein* completamente originario: «en el juego, el imaginario tiene bien asido el mundo, aunque no directamente: lo hace por intermedio de un espacio transicional. El juego abre entonces un espacio particular, que convoca a la vez al sueño y a lo real, donde el sueño no está allí solamente para proporcionar una satisfacción ilusoria, sino para controlar lo real»^{xxii}. En el juego del carretel, el niño se convierte en el amo de las idas y venidas de la madre sobre la cual no tiene ningún ascendiente. Zourabichvili tiene razón al insistir en el hecho que si el juego tiene una parte imaginaria no es sólo imaginario: Lacan ha demostrado cuán simbólico es, cuánto logra que el sujeto acceda al punto intermedio de lanzar el objeto a la posición de sujeto – de sujeto al carretel, si me permiten decirlo así.

François Zourabichvili retiene dos tesis complementarias de Winnicott: «jugar es una experiencia real y creativa; jugar es una forma de comunicación consigo mismo. Aquí se halla su verdadero meollo, en la instauración de una comunicación consigo»^{xxiii}. Esta comunicación consigo es el atributo de la obra literaria para Blanchot. Conversa con ella misma, comunica literalmente y en un sentido tanto espacial como comunicacional con ella misma. A este respecto, el juego es auto-curativo, es terapéutico. El niño lo practica durante el día si se siente bien, pero pierde el interés si no se siente muy bien. Es el sentido del descubrimiento clínico y teórico winnicottiano. Zourabichvili apunta con mucho acierto que Winnicott introduce el juego en el psicoanálisis y no solamente en el psicoanálisis del niño. A continuación, toda una escuela inglesa de psicoanálisis, así como la de Joyce Mac Dougal, hará del juego una parte central. ¿Por qué? Porque el juego anima al sujeto pequeño, lo altera. Las sesiones que narra Winnicott son totalmente asombrosas. La modalidad winnicottiana de escucha en la sesión en la que una madre viene a consulta con su hijo, da lugar por parte del analista a una atención no solamente fluctuante sino desdoblada de la sesión. Percibe durante las largas sesiones que pueden durar una o dos horas los juegos silenciosos y subyacentes del niño que oye y responde a través de ellos a las palabras de la madre y del analista, y da cuenta de ambos en forma separada. Es como si la escucha pudiera desdoblarse en dos planos totalmente separados y, sin embargo, silenciosamente unidos el uno al otro por la palabra de la madre. Winnicott en ciertos casos solo da cuenta del comportamiento del niño presente que juega sin que el adulto tutelar preste atención a sus hechos y gestos. El psicoanalista se interesa por la madre y el niño por separado; escucha a la madre, mira y responde al niño cuyos juegos muestran una escena psíquica y pulsional habitualmente extraída de la mirada por defecto, denegación de atención. Zourabichvili reporta el caso del pequeño Edmond de dos años y medio que no soporta los sustitutos maternos (biberón) y que «simula conectar al muslo de su madre una pelota de hilo como si colocara una pila eléctrica»^{xxiv}. Winnicott comprende que esta pelota «simboliza»^{xxv} la unión y separación con la madre. La pequeña Diana, 5 años, acompaña en la consulta a su

madre muy angustiada por la malformación cardíaca de otro niño retardado en el plano intelectual, coloca su oso Teddy en el bolsillo superior de la chaqueta del analista para ver hasta dónde podría bajar. Winnicott, por cierto, preocupado por su chaqueta apunta: «Examinó el forro de mi chaqueta, luego manifestó su interés por los diversos bolsillos y constató que no se comunicaban entre ellos»^{xxvi}. La resistencia del adulto al juego – su defensa contra el placer – es subrayada con mucho humor, y una punzada en el corazón del analista que teme por lo que lleva puesto.

El psicoanálisis winnicottiano hace del juego un *topos* psíquico, cuando no una formación del inconsciente, el medio de una transformación plástica, de una reparación. Intenta incluso con los adultos – aunque fuesen analistas – reencontrar los medios de una competencia en el juego, de una creatividad inseparable de la realidad psíquica. Se trata que los sujetos puedan volver a comunicar entre ellos mismos, soñar de nuevo. La actividad onírica es concebida por Winnicott como la actividad lúdica por excelencia.

«La obra creada, en efecto, se sitúa entre el observador y la creatividad del artista»^{xxvii} escribe Winnicott. El psicoanalista desarrolla la noción del «área de lo informe» en *Juego y realidad*. La palabra inglesa aclara el traductor es «formlessness» que significa calidad, estado de ser sin forma. El arte como juego, tal como lo elabora François Zourabichvili, tiene que ver con una experiencia de lo informe, de una precariedad continuada y elaborada en juego, en relación consigo, donde el individuo esté en unión con el mundo, de lo que comunica consigo mismo. El arte como juego es, por lo tanto, ante todo, una experiencia reflexiva y subjetiva.

Con respecto a una paciente psicótica y de un sueño relatado, llamado «el sueño del vestido, sueño en el cual había tenido la experiencia en estado despierta y que era de hecho una defensa contra el soñar»^{xxviii}. El psicoanalista extrae la clave – lúdica – que permite aclarar la diferencia entre fantasía y sueño. La paciente comienza así: «Usted hablaba de la manera en que la fantasía interfiere con el sueño. Esta noche, me desperté a medianoche. Me ensañaba con el patrón de un vestido que cortaba frenéticamente. Hacía de todo un poco a la vez y estaba exasperada. ¿Esto es soñar o fantasear? Tomé consciencia de lo que sucedía, pero en ese momento estaba despierta»^{xxix}. Winnicott insiste: «Fantasear no es otra cosa sino hacer un vestido. El vestido no tiene ningún valor simbólico. Un gato es un gato. En el sueño, por el contrario, como pude demostrarlo con su ayuda, la misma cosa habría tenido efectivamente una significación simbólica»^{xxx}. De esta experiencia clínica en el curso de la cual la paciente se duerme y se pone a soñar en la sesión, Winnicott descubre que fantasear no es soñar, que fantasear hacía sentir mal a esta paciente, que fantasear no es soñar, no es jugar.

Traducción: Mariella Aita

ⁱ F. Zourabichvili, *L'Art comme jeu*, Paris, Presses Universitaires de Nanterre, Collection « Archive » du Collège international de philosophie, 2019, p. 39.

ⁱⁱ *Ibid.*, p. 42.

ⁱⁱⁱ *Ibid.*

^{iv} *Ibid.*, p. 44.

^v *Ibid.*, p. 41.

^{vi} *Ibid.*

^{vii} *Ibid.*, p. 42.

^{viii} *Ibid.*, p. 47.

^{ix} *Ibid.*, p. 48.

-
- ^x *Ibid.*, p. 54.
^{xi} *Ibid.*, p. 134.
^{xii} *Ibid.*, p. 126.
^{xiii} *Ibid.*
^{xiv} *Ibid.*, p. 135.
^{xv} D. Winnicott, *Jeu et réalité*, Paris, Gallimard, 2015, p. 98 [traducción del Francés].
^{xvi} *Ibid.*
^{xvii} F. Zourabichvili, *L'Art comme jeu, op. cit.*, p. 119.
^{xviii} *Ibid.*
^{xix} *Ibid.*
^{xx} S. Freud, *Au-delà du principe de plaisir*, Paris, PUF, DATE, p. 13.
^{xxi} F. Zourabichvili, *L'Art comme jeu, op. cit.*, p. 121.
^{xxii} *Ibid.*
^{xxiii} *Ibid.*
^{xxiv} *Ibid.*, p. 123.
^{xxv} *Ibid.*
^{xxvi} D. Winnicott, *Jeu et réalité, op.cit.*, p. 94.
^{xxvii} *Ibid.* p. 135.
^{xxviii} *Ibid.*, p. 77.
^{xxix} *Ibid.*, p. 74.
^{xxx} *Ibid.*, p. 77.