

III Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVIII Jornadas de Investigación Séptimo Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2011.

Winnicott y el juguete. Una recusación al mercantilismo actual.

Carrasco Bax, Gabriela, Caruso, Paula Vanina, Hidalgo, Susana María, Pal, Jimena Andrea, Scarpati, Marta Delia, Warjach, David Alejandro y Zerba, Diego Adrián.

Cita:

Carrasco Bax, Gabriela, Caruso, Paula Vanina, Hidalgo, Susana María, Pal, Jimena Andrea, Scarpati, Marta Delia, Warjach, David Alejandro y Zerba, Diego Adrián (2011). *Winnicott y el juguete. Una recusación al mercantilismo actual*. III Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVIII Jornadas de Investigación Séptimo Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-052/728>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eRwr/4EP>

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

WINNICOTT Y EL JUGUETE. UNA RECUSACIÓN AL MERCANTILISMO ACTUAL

Carrasco Bax, Gabriela; Caruso, Paula Vanina; Hidalgo, Susana María; Pal, Jimena Andrea; Scarpati, Marta Delia; Warjach, David Alejandro; Zerba, Diego Adrián
Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires

RESUMEN

D. W. Winnicott abrió una nueva perspectiva al concebir la dimensión del juego como fenómeno paradigmático del espacio transicional. Tal apertura y las coordenadas conceptuales en las que quedó definida, permiten trazar una continuidad entre “juego” y “juguete”, de manera tal que este último pasa a tener un sentido que se encuentra en las antípodas de lo que el mercado denomina con el mismo término. ¿El juguete es un artículo de mercado? ¿O bien es la creación de un niño que en precisas condiciones es capaz de usar y extraer por su empleo el valor de juguete que anida en cualquier cosa? En las respuestas a estos interrogantes las elaboraciones del filósofo italiano Giorgio Agamben confluyen con las de Winnicott. Si tal como éste lo plantea, en el juego anida la creatividad, y ésta es original y espontánea, el juguete deberá estar inmerso en esa misma lógica, que permite el advenimiento del sujeto. En el extremo opuesto está el “objeto- dispositivo-juego” cuya apropiación no es posible debido a las exigencias que someten su manipulación a estrictas instrucciones. Esto lleva más bien a un proceso desubjetivador.

Palabras clave

Winnicott Juguete Transicionalidad Mercancía

ABSTRACT

WINNICOTT AND THE TOY. A CHALLENGE TO THE CURRENT MERCANTILISM

D. W. Winnicott began a new perspective by conceiving the playing dimension as a paradigmatic phenomenon of the transitional space. Such approach and the conceptual coordinates that defined it, allow to trace a continuity line between “playing” and “toy”, in such way that “toy” acquires the opposite meaning of what it is called with the same word in the market. Is a toy a market article? Or is it created by a child who is capable of using the object in accurate conditions and extracting by playing its value as a toy which dwells in anything? In response to these questions the work of the Italian philosopher Giorgio Agamben converges with Winnicott’s concepts. If, as he sets it out, in playing nests creativity, and it is original and spontaneous, the toy must be immersed in the same logic that allows the advent of the subject. At the opposite end it is the “object-device-playing” which is not possible to appropriate due to the demands that submitted it to strict handling instructions. This rather leads to a desubjectivator process.

Key words

Winnicott Toy Transitionality Merchandise

Winnicott no ha nombrado en sus artículos al objeto transicional como un juguete, pero sí se puede, aunque tampoco él lo haya hecho, decir que de sus trabajos se desprende que es el antecedente de todo juguete. Tal afirmación requiere entonces de una consideración de lo que el juguete sería en una economía hegemonizada por el mercantilismo, y en la que a su vez, la mayor parte de sus detractores, y supuestos agentes de liberación, pugnan por un retorno al uso de los objetos, con evidentes aires utilitaristas.

¿El juguete es un artículo de mercado, producto de investigaciones y aplicaciones técnicas de especialistas: psicólogos, pedagogos, psicoanalistas, publicistas, economistas, ingenieros, diseñadores, etc.? ¿O bien es la creación de un niño que en precisas condiciones es capaz de usar y extraer por su empleo el valor de juguete que anida en cualquier cosa?

La historia es un niño que juega

Esta línea atiende la propuesta de Agamben, quien define al juguete como un objeto peculiar pues -sea una “antigüalla” usada *una vez y ya no*; o, sea la miniatura de un objeto actualmente en uso- materializa la historicidad que, contenida en los objetos, puede ser extraída de ellos a través de cierta manipulación. Propone así que en todo juguete se presenta y condensa la temporalidad humana en sí misma, la pura distancia diferencial entre el “una vez” y el “ya no más”. Si esto es así, dice Agamben, si aquello con lo que juegan los niños es la historia y si el juego es esa relación con - y esa captación en- los objetos y los comportamientos humanos de su puro carácter histórico-temporal, puede interpretarse la cita de Heraclito “Aion es un niño que juega”, como “La historia es un niño que juega”.

Esta frase recuerda el verso de Tagore “En la playa de interminables mundos los niños juegan” evocado por Winnicott en el epígrafe de su artículo: *La ubicación de la experiencia cultural*. En él precisamente conecta el factor tiempo con la importancia y el modo de preservar la continuidad existencial, gracias a un buen ambiente y a la dotación- creación-uso de un objeto que permite hacer frente a las inevitables intermitencias del ambiente en su tarea de sostén. En este texto también insiste en dos puntos de desvío o de error por encubrimiento en los psicoanalistas; uno: el privilegio concedido a las experiencias pulsionales que satisfactorias o frustrantes son siempre parciales, sin advertir o formular con la misma claridad y convicción las experiencias completas no culminatorias que se denominan Juego; dos: el privilegio

concedido al enfermedad psiconeurótica y a la salud en términos de buenas defensas sin poder describir qué es la vida más allá de la enfermedad o la falta de ella. Estos puntos de ceguera permiten unir juego y vida.

Novedad winnicottiana: El espacio del juego y de la vida

Winnicott devela una tercera área inexplorada por Freud. Entre la realidad psíquica interna o personal y la realidad social o externa; -o podríamos decir-entre individuo y sociedad, allí en ese “entre” sitúa un espacio que denomina “espacio potencial”. Se trata del escenario en que se despliega la vida propiamente humana, donde acontece el acto de jugar y se multiplican las experiencias culturales. Este develamiento le permitió una mirada más íntegra, compleja y dinámica de los fenómenos que le interesaban. Entre ellos el juguete que preserva por excelencia el carácter de vehículo para el tránsito por el espacio transicional.

Siguiendo su mirada queremos pensar el movimiento que va del juguete al jugar, y del jugar a la producción de juguetes, para en una vuelta más ver cómo un particular “juguete” participa en la creación del sujeto que juega como un sujeto creador. Sabemos que ese “juguete” fue nombrado por Winnicott “objeto” transicional. El haber usado el término objeto le valió a Winnicott más de una dificultad. Mientras él quería introducir un aspecto original en los capítulos del psicoanálisis con su “objeto transicional”, sus lectores (psicoanalistas también) lo entendieron como una variante de lo ya sabido. Por eso, 20 años después de haber puesto en circulación el artículo en el que dio a luz su “objeto transicional”, se vio ante la necesidad de publicarlo nuevamente, y esta vez conformando un libro: *Realidad y Juego*, puesto al servicio de insistir sobre la originalidad de la categoría de “lo transicional”.

Otra dificultad no menor fue la traducción, si bien toda traducción implica cierta pérdida de sentido respecto del texto en su idioma original, podemos acordar que una buena traducción es aquella que puede transmitir contenidos e ideas con la mayor fidelidad posible. A los fines de la lectura y análisis de lo que propone Donald Winnicott, hubiera sido necesaria una traducción que intente reproducir prioritariamente el significado contextual de las palabras originales y de su estructura gramatical, aún en detrimento de la traducción de su estilo. Pero en muchos casos, la traducción de una frase fue hecha de modo casi natural, pues las palabras poseían un equivalente directo en el idioma en que se las reproducía sin advertir que se estaba traicionando el sentido del texto original. Esto toma especial incidencia cuando, por cuestiones de estilo el traductor elige una acepción que desvía el eje de ciertas discusiones tácitas que pueden inferirse entre Winnicott y otros autores[1].

El uso del juego en Klein y el jugar en Winnicott

Respecto de estas discusiones queremos subrayar la observación de Winnicott sobre las diferencias que lo distanciaban de la manera en que el psicoanálisis había tomado al juego hasta ese momento y especialmente a

la forma en que Melanie Klein concebía la utilización del juego en el análisis con niños pequeños. Advertir esta diferencia nos da la pauta de la dimensión de lo que Winnicott pretendía introducir. Se trataba - y seguramente aún se trata - de una orientación que iba en contra de la corriente de la época.

Para Klein el juego es sustituto de la palabra hablada, que en la clínica de niños es obstaculizada por la emergencia de angustias que apresan al sujeto. El juego, homologable a la asociación libre en el tratamiento de adultos, tiene para dicha analista el estatuto de técnica. En cambio para Winnicott, las secuencias lúdicas no deben por qué tener un significado, no tienen por qué estar conectadas por ese hilo secreto que conduce los elementos que surgen en la asociación libre. Por esto podría aventurarse que el juego está próximo a lo informe, aquellas representaciones que se deben aceptar sin atribuir significado pues posibilitan la emergencia del self. El juego en su precariedad es ininterrogable.

Además si, como Winnicott afirma, es en el juego (playing) y sólo en él donde se halla el movimiento de la creatividad -que sólo puede ser original y espontánea- entonces el juego escapa a toda regulación y regularidad y debe ser a su vez extraño a cualquier cristalización en un producto. Por tanto y si es válido decir que la obra de arte vela el movimiento de la creatividad y que sus medios tampoco se confunden con (en) ese movimiento: ¿podríamos decir lo mismo de la relación entre el juego y el juguete? ¿Es éste un objeto necesario pero ajeno a la lógica misma del juego?

Del juguete al jugar

Explicando brevemente lo que antes comentamos de Agamben diremos que la característica principal del juguete surge de la manipulación y apropiación de objetos en desuso que conjugados con palabras sagradas permiten un acto de profanación que separa a esos objetos de su ámbito de pertenencia sacralizada, y los integra al uso común. Esta manipulación y apropiación coincide con el acto de jugar, que desconoce el tiempo y el espacio. Esta particularidad conduce al filósofo italiano a definir al juguete como materialización de la historicidad contenida en los objetos. El juego entonces, implica la relación de los niños con los objetos y los comportamientos sociales, es decir, valores, mandatos, códigos, etc. y permite transformar la estructura social en acontecimiento, puesto que en él se convierten los significados en significantes y viceversa. Así se asegura la base para establecer relaciones significativas y permitir el intercambio y síntesis entre significantes inestables y estables, intercambio que asegura el devenir de dos movimientos: Por un lado, la continuidad del sistema social a raíz de la elaboración y transmisión de significantes culturales a través del tiempo; por otro lado, la innovación, a partir de procesos de apropiación creadora e introducción del cambio.

En términos winnicottianos lo diremos así: cualquier cosa -y cuando decimos “cualquier cosa” es cualquier cosa- puede ser un juguete. Esto implica y explica ese de-

jo de horror en la expresión de los adultos cuando ven al niño acercarse a ciertos objetos, horror que les arranca la urgente advertencia “Eso no es un juguete!”. Por que tomar un objeto por juguete, es ignorar las condiciones de realidad convenidas para él, es recusar las reglas impuestas para su uso. Una escoba puede ser tomada como caballito a la manera de juguete, pero también puede ser tomada para jugar a que se barre. En este caso se juega a que se barre, y se barre, pero no se espera limpieza como resultado. Quizás ésta se produzca, pero no es lo que definirá el uso que se ha hecho del objeto. Se está en las antípodas de lo que sería un listado de instrucciones para llegar a un resultado.

Del jugar a la producción de juguetes

Curiosamente en nuestros días suele escucharse que entre la proliferación de compulsiones que se presentan, se encuentra la compulsión al juego. Ya no al juego de azar en el que la apuesta lo define (cuyo ingreso al ámbito de las compulsiones es de larga data) sino al juego en el que la regularidad se halla comandada por la computadora y la apuesta ha quedado suplida por la habilidad a adaptarse a las regularidades preestablecidas.

Proponemos que la relación jugar-juguete puede desatar o no, procesos de subjetivación inherentes a la relación con objetos, dependiendo del carácter y respuesta del objeto. En ciertos casos el comportamiento del objeto puede ocasionar la desubjetivación. Se trata de aquellas instancias en que la creación del sujeto implica su negación. Por ejemplo el uso de un objeto- dispositivo- juego no admite la creatividad cuando no permite su apropiación debido a las exigencias que someten su manipulación a estrictas instrucciones, esto lleva más bien a un proceso desubjetivador.

Además el juego no escapa a las mutaciones sociales, de modo que al igual que cualquier objeto en un momento histórico dado, compone una red de saber/ poder que reviste la forma de un dispositivo. Los objetos también se encuentran atravesados por la problemática social de su tiempo.

En un contexto social en el cual, el acceso a la ciudadanía pasa cada vez más por la adquisición del carácter de consumidor, donde no poseer; no consumir representa convertirse en marginado y situarse por fuera de la sociedad y la cultura, cabe interrogarse por las implicancias subjetivas de estos fenómenos en los mencionados procesos vinculados al juego y los juguetes. ¿Qué características asume la relación con los objetos en el presente estadio de mercantilización de los mismos?

Otro factor a considerar es la supremacía de la tecnología y los medios masivos de comunicación, en tanto objetos que forman parte de nuestras vidas cotidianas y a los que los niños acceden tempranamente. La relación que establece un niño con un juego de computadora caracterizado por el establecimiento de reglas e instrucciones que deben ser seguidas ¿posibilita una experiencia de características comparables a las del juguete en el sentido expuesto por Agamben? Ese jugar, ¿nutre o habilita el desarrollo del verdadero self por el que se

preocupa Winnicott? ¿Cómo puede analizarse su uso compulsivo? Finalmente, ¿Cómo puede interpretarse la improvisación por parte del niño, al apropiarse del mismo y cambiar las reglas del juego?

Pensamos que es posible despejar al menos dos modos de relación juguete- jugar en términos de formas de funcionamiento asociables a dos lógicas diferentes. En un caso el juguete y el juego pueden localizarse en la zona transicional, y la caducidad del juguete y su posibilidad de sustitución y de transformación en el juego se corresponden con la culminación espontánea del juego por saturación. En el otro caso, “el juguete”, pongamos por caso la computadora ejerce una atracción imperecedera, el juego no se satura, produce una compulsión a jugar, un apegamiento al supuesto juguete, y cuando no es posible jugar se genera una angustia tan difusa, como indefinida es la satisfacción al hacerlo.

Este apegamiento parece llenar un vacío y por esto recuerda la función del consumo. Lo cual permite encuadrar este funcionamiento voraz en el marco teórico de la tendencia antisocial, que Winnicott explícitamente ligara a una falla de la transicionalidad. Esa falla justamente afirma la existencia del objeto, es un objeto sobre el que se tiene derecho, pero éste no cae dentro del espacio transicional, no cae en el “cualquier cosa” con la que jugar, no alcanza para constituirse en sustitución de nada, simplemente sirve para anotar de que hay algo sobre lo que se tiene derecho, anota de una esperanza sobre el ambiente, pero no se juega con él y en rigor tampoco se lo usa, sencillamente porque al no ser creado, no ha participado de un proceso que abarca tanto al encuentro como a la posibilidad de una “experiencia completa” con el objeto, que incluye el poder arrojarlo de sí, recuperarlo y también, perderlo, sustituirlo y producir su deshecho.

Del juguete a la creación del sujeto

La relación juguete-juegos que hoy se impone va en dirección contraria a la expansión de la zona transicional, no tanto, o no sólo por su contenido o sus formas, sino porque su lógica responde a la lógica algorítmica de las teorías computacionales. La propiedad algorítmica requiere recursividad. La recursividad es un concepto fundamental en matemáticas y en computación. Dada una situación problemática puede resolverse siguiendo una fórmula recursiva si se ordena una secuencia finita de pasos o transformaciones según un conjunto de reglas no ambiguas.

La lógica paradójica vigente en el espacio transicional, contrasta con la algorítmica pues implica una formulación que por no resultar de ningún paso deductivo previo, no es demostrable y por tanto es indecidible. La lógica recursiva con la cual funciona la computadora se funda y depende de la exclusión de su sistema de una formulación tal que, siendo el sistema consistente, dicha formulación se revela verdadera, pero indemostrable. O sea que aún siendo consistente y verdadera resulta indemostrable.

Tal formulación implica una paradoja que debemos pre-

cisar no como coexistencia de formulaciones contradictorias, sino como afirmación de una enunciación que no puede ser demostrada. A modo de ejemplo, y por ser paradigmática, puede mencionarse la paradoja de Epiménides, que en una de sus formas enuncia: "Esta oración es falsa". Se sabe que si se afirmara su veracidad, inmediatamente surgiría su falsedad, y viceversa.

Lo indemostrable dentro de un sistema formal, de una formulación que sin embargo se revela verdadera para el mismo, remite a la imposibilidad de acceder a ella (fijar las vías de determinación) partiendo de los axiomas y siguiendo las reglas de inferencia aceptadas. Esto implica el colapso del sistema de determinaciones en el que un sistema consiste.

Por ese motivo, al pretender Winnicott hallar el lugar del cual emana lo más propio del ser humano, esto es, la creatividad en tanto original y espontánea, define lo transicional como un espacio extraño a las categorías de la intuición de nuestra época, regida por la universalidad de la determinación. Un espacio que por estar constituido por una articulación paradójica, no deja otra posibilidad más que la de situar allí un acto que será creador al no responder sino por sí mismo.

Este tipo de formulación define lo vital humano, en la medida que procede de un gesto creador. Gesto que no remite a pre-existencia alguna, ni a ninguna consistencia o compacidad original, sino a la contingencia en la que algo acontece y todo comienza allí.

Del juguete al sujeto creador

El juguete entonces ha de habitar el mismo espacio que el juego, articulándose en ese "hacer" peculiar que es el jugar, un hacer que hace niño y lo hace ser a su modo, es decir lo constituye en su verdad, haciéndolo sentirse vivo y real, en el sentido nietzscheano; permitiéndole inventarse. Inventarse en el invento, es la paradoja que instituye al sujeto en la cultura.

En este sentido, el juguete subvierte la economía de mercado. Esto es lo que informa -y decide- el pequeño que habiendo recibido un "juguete" de un valor económico significativo, se concentra en un pequeño detalle, quizás simplemente la etiqueta, y condensa allí todo su valor y significación, haciendo de ella su juguete preferido.

Será preciso entonces rescatar del olvido nuestra querida palabra "chiche", cuya sonoridad remite a la pequeña cosa, a la nimiedad, propiamente al detalle, no solo para advertir la distancia que separa al chiche de la mercancía -pretender acercarlos sería algo tan paradójico como concebir una fábrica de antigüedades- sino para observar que "chiche" merece también llamarse quién -recusando el actual mercantilismo- sostiene esta distancia hasta las últimas consecuencias.

NOTA

[1] Estas afirmaciones se fundamentan en el trabajo de investigación PROINPSI "Reconsideración de las innovaciones conceptuales de Winnicott en el campo del psicoanálisis. Las incidencias de su traducción al español" Res CD 1256/09.

BIBLIOGRAFÍA

Agamben, G. (2003). El país de los juguetes. Reflexiones sobre la historia y el juego. En *Infancia e historia*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.

Agamben, G. (2005). Qué es un dispositivo?. Recuperado de <http://www.trelew.gov.ar/web/files/LEF/SEM03-Agamben-QueesunDispositivo.pdf> Conferencia UNLP.

Foucault, M. (2006) "Seguridad, territorio, población. Curso en el Collège de France (1977-1978)". Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Jakobson R. (1987) *Language in Literature*. Ed. Krystyna Pomorska y Stephen Rudy, Cambridge (Massachusetts), Belknap Press.

Jakobson R. (1987) *On Linguistic Aspects of Translation*, in *Language in Literature*, ed. K. Pomorska y S. Rudy, Cambridge (Massachusetts), Harvard University Press.

Klein, M. (1983). *Simposium de análisis infantil*. En *Obras Completas*. Tomo I. Buenos Aires: Paidós.

Nietzsche, F. (1981). *La voluntad de poderío*. Ciudad Real: EDAF.

Winnicott, D. (1979). *Deformación del ego en términos de un ser verdadero y falso*. En *El proceso de maduración en el niño*. Barcelona: Laia.

Winnicott, D. (1986). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.

Winnicott, D. (1987). *The Child, The Family And The Outside World (Classics in Child Development)* London, Perseus Publishing,.

Winnicott, D. (1990). *Home Is Where We Start From: Essays by a Psychoanalyst*. London, W. W. Norton & Company.

Winnicott, D. (1999). *Playing and Reality (Routledge Classics)*. London, Tavistock / Routledge.