

IX Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología
XXIV Jornadas de Investigación XIII Encuentro de Investigadores en Psicología
del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos
Aires, 2017.

Del juego exploratorio al juego narrativo.

Ortiz, Gisela Jeanete.

Cita:

Ortiz, Gisela Jeanete (2017). *Del juego exploratorio al juego narrativo. IX Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXIV Jornadas de Investigación XIII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-067/520>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eRer/wwN>

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>.

DEL JUEGO EXPLORATORIO AL JUEGO NARRATIVO

Ortiz, Gisela Jeanete

Universidad de Buenos Aires. Argentina

RESUMEN

Es importante para las personas que pretendemos trabajar con niños, poder indagarnos sobre la especificidad de ciertas vivencias infantiles, por la complejidad que presentan, la fragilidad de las mismas y por las bases que instauran para el establecimiento de capacidades que acompañaran durante toda la vida. Por esto, se desarrollara dos situaciones en donde el juego toma modalidades diferentes asociadas a la complejidad psíquica en cuestión en cada caso. Abriendo el panorama conocido entre el juego ligado a lo originario y juego simbólico, intentando cuestionar estos términos, se analizaran dos maneras de abordar una actividad desarrollada en una sala de dos años de un jardín de infantes de la ciudad Autónoma de Buenos Aires. Es así que se piensa en los términos del juego exploratorio y juego narrativo presentados por Ricardo Rodulfo, para dar cuenta de ciertos observables que plantean dichos casos.

Palabras clave

Juego, Creación, Subjetivación, Narrativo, Exploratorio

ABSTRACT

FROM THE EXPLORATORY GAME TO THE NARRATIVE GAME

It is important for people who intend to work with children, to investigate the specificity of certain childhood experiences, the complexity they present, the fragility of them and the bases they establish for the establishment of skills that accompany throughout life. Therefore, two situations will be developed where the game takes different modalities associated with the psychic complexity in question in each case. Opening the known panorama between the game linked to the original and symbolic game, trying to question these terms, we will analyze two ways to approach an activity developed in a two-year room of a kindergarten in the Autonomous City of Buenos Aires. Thus, one thinks of the terms of the exploratory game and narrative game presented by Ricardo Rodulfo, to give account of certain observables that raise said cases.

Key words

Game, Creation, Subjectivation, Narrative, Exploratory

El Juego como hacer del niño

Históricamente el psicoanálisis se interesó en el juego como medio clínico, es así que desde Freud, Melanie Klein a Winnicott, por mencionar algunos, es considerado como una de las acciones del niño más significativas.

Sin embargo Lacan imprime un sesgo muy verbalista y el jugar queda oscurecido como acción. Aun así rescatando la capacidad de juego, se podría pensar a las palabras como juguetes según Winnicott, por lo que Rodulfo plantea la diferenciación entre lenguaje muerto y lenguaje vivo, en el primer caso, lo que estaría perdida se-

ría la capacidad de jugar con el lenguaje, la capacidad de pregunta, se convierte así en tecnicismo.

Es así que llegamos a la idea que el jugar estaría relacionado con un hacer particular de cada sujeto. Es también sabido que no cualquier hacer tiene el estatuto de jugar.

¿Qué entendemos por jugar?

En primer lugar se dirá que ante todo, lo entenderemos como una experiencia de encuentro, en donde el jugar como efecto de lo viviente, propicia una experiencia de creación, es decir que forja algo que no preexistía.

De esta manera, se realza, la fragilidad del juguete, como objeto creado por el jugar, bautizado transicional por Winnicott.

El juego exploratorio estaría dado, por un deseo incontinente, se trata de un tiempo centrífugo donde el juego aún no tiene guion.

La particularidad del simbolismo que mediante lo narrativo permitió al psicoanálisis, la contracción en la idea de que lo enunciado está en lugar de otra cosa, reduciría a cero la posibilidad de pensar en la singularidad. No hay ninguna posibilidad de un hecho no tratado por una interpretación, a la edad que fuere (Rodulfo, 2012).

Es así que se hablara de juego narrativo en lugar de simbólico, para destacar la capacidad lúdica que va más allá de lo representativo, interpretativo. En el juego narrativo el chico manipula una serie de elementos pero no en dirección exploratoria.

Dos situaciones lúdicas para pensar:

En una sala de dos años, de un jardín de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, se distribuyen diferentes objetos como, cilindros de cartón, maderas de yenga, rollos de películas fotográficas usadas, entre otros.

Teo de dos años y medio, mira los objetos, los agarra, los gira, para terminar eligiendo unas maderitas, que las coloca en fila, diciendo "Mira mi tren", lo mueve, lo divide en dos, los choca, se desarma la fila y dice "choco".

Rocío de dos años y tres meses, agarra rápidamente un rollo de película de foto, lo tira, agarra un cilindro de cartón, y mira por el agujero del mismo, se acerca a sus compañeros mirando a través de él, sin enunciar palabra alguna, simplemente ríe, y persigue a sus pares, sin variar el juego.

Se podría pensar, que en ambos casos los objetos son manipulados como juguetes, ya que están al servicio de una acción de la experiencia del jugar, aunque la cualidad que adquieren en cada caso, difiere significativamente.

En el primer caso se podría decir que Teo establece una aproximación al juego narrativo, eligiendo los objetos, donde su tren se desplaza, choca, y vuelve a armarse, como un esfuerzo del pensamiento, para crear lo que se parecería a un circuito de ASA (acción, situación, acción), ya que presenta un conflicto aunque aun no con

la complejidad de un verdadero juego narrativo.

En el segundo caso vemos como el juego de Rocío es más parecido a lo que Rodulfo llama, placer de circuito cortó, es decir cuando el jugar puede caer y hacer caer al que juega a un placer inmediato, y bien corporal, placer que le da hacer siempre lo mismo, vaciando su cabeza, evadiéndose de todo proceso y esfuerzo de pensamiento, que por el contrario le resulta penoso (Rodulfo 2012). Aunque el niño no puede acceder al juguete si no empieza por fabricarlo con y en partes de su cuerpo, exploratoriamente.

Lo que podemos rescatar de estos dos casos es la capacidad para crear juguetes, tal vez estén atravesando un periodo exploratorio de encuentro, por lo cual es muy arriesgado ubicarlos en las modalidades de juegos mencionadas, es por esto que solo se establecen ciertos paralelismos, lo que a su vez abre a indagar sobre los procesos intermedios de dichas modalidades ¿Cómo se pasa del juego exploratorio al narrativo? O mejor dicho, para apartarnos de términos evolucionistas ¿Cuáles serían las condiciones necesarias, pero no suficientes, para la complejización psíquica que permita el despliegue del juego narrativo?

Podemos comenzar hablando del establecimiento de superficie de continuidad, como las rutinas que la mamá ofrece al bebé, en donde es ella la que da sentido y no tiene como condición la experiencia del bebé, es lo que llamamos violencia primaria (Piera Aulagnier, 1977). Superficie necesaria para el desarrollo del potencial historizante, que por supuesto requiere de la experiencia del sujeto y su capacidad creadora.

No olvidemos que se trata de niños de dos a tres años, donde el juego exploratorio sentaría las bases para la capacidad de jugar, donde incluso las palabras estarían dotadas de esta exploración lúdica, en un proceso creativo, inaugural.

El paso de lo exploratorio a lo narrativo, estaría matizado, dejando atrás relaciones opositivas, es decir el deambulador goza de escenas de persecución, donde intenta que no lo atrapen o es él el que atrapa, como la impronta de las fantasías originarias planteadas por Freud, que se trataría de secuencias cortas, sin complejidades argumentales, tal como lo vemos en Rocío.

Es así como alrededor de los tres años la posibilidad de verbalizar, permite darle otra vuelta de tuerca a la experiencia lúdica. Lo más interesante es como impacta esa gramática, esa sintaxis en el cuerpo mismo, a lo que en psicoanálisis llamamos inconciente, así vemos como Teo empieza a recorrer este camino.

Este proceso es sumamente delicado, y propenso a desviaciones por la complejidad que suscita una fragilidad e inseguridad, que no le quitan su valor cualitativo. Por esta razón se tiene en cuenta la tremenda complejidad no verbal que impregna el lenguaje, todo lo que hay en él de melodía, de plasticidad no figural, la sonoridad del simple hecho de enunciarlo. Es lo que vemos en estos primeros tiempo del desarrollo del habla, en donde el poder enunciar verbalmente esta acompañado de un placer sonoro más allá del sentido, como el primer ejemplo en donde el niño pareciera no solo impregnar sentido al juego, sino que musicaliza al tren, da la sensación que crea el sonido, palabra “tren” a la vez que crea el juguete “tren” con la rubrica verbal “mío”.

No podemos pasar por alto la acción de mirar através del cilindro de Rocío, donde denota un proceso de subjetivación interesante,

podríamos decir que crea un juguete que media, o mejor dicho conecta, con el otro, más allá de la actividad corporal que prima.

Ya a esta altura podemos pesquisar lo complejo de estos dos casos en donde no son juegos ni totalmente exploratorios, ni tontamente narrativos, mas allá que se destaque con más fuerza cierta modalidad, están en un entre del proceso, por lo que es tan interesante traerlos para pensarlos.

Si bien la exploración nunca se desvanece, tiende a subordinarse, por lo que vemos que los niños del ejemplo todavía no transitan, ya que no presentan líneas argumentativas, es decir como de una situación de equilibrio, se pasa a una acción, conflicto, que es resuelta restaurando la situación de equilibrio, es lo que se dio a llamar SAS (situación-acción-situación), como un intento de integración entre lo malo y lo bueno que permanecerá inacabada.

De esta manera se puede pensar en aquellos niños que establecen modalidades rígidas de juegos, donde se dificulta el despliegue narrativo, ya sea por rehusarse a la renuncia de placer primario, o debido a inhibiciones por defensas rígidas, entre otras.

Es así que vemos como el juego construye posibilidades de subjetivación imprescindibles para toda la vida ya que nos habla de la capacidad de crear y modificar la realidad psíquica en relación a la experiencia de cada sujeto.

BIBLIOGRAFÍA

- Aulagnier, P. (1977): La violencia de la interpretación, Buenos Aires, Amorrortu.
Rodulfo, R. (2012): Padres e hijos, Buenos Aires, Paidós.
Winnicott, D. (1971): Realidad y Juego, Barcelona, Gedisa.