

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.

El juego como respuesta. Representación lúdica y temporalidad.

Lutereau, Luciano.

Cita:

Lutereau, Luciano (2017). *El juego como respuesta. Representación lúdica y temporalidad. 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/000-067/921>

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

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>.

EL JUEGO COMO RESPUESTA. REPRESENTACIÓN LÚDICA Y TEMPORALIDAD

Lutereau, Luciano

Universidad de Buenos Aires. Argentina

RESUMEN

En este trabajo nos proponemos investigar la cuestión del juego de acuerdo con dos preguntas: ¿qué representa el juego? ¿Cuál es su eficacia temporal? En primer lugar, habremos de cuestionar la asimilación de la experiencia lúdica a una conducta imitativa y, luego, su relación con un tiempo reproductivo. El juego instituye un tiempo propio y, en tanto tal, requiere una participación del sujeto. Antes que una realidad duplicada, el juego constituye la realidad misma a través de un sujeto responsivo que, por lo tanto, puede ser imputado respecto de su acto.

Palabras clave

Psicoanálisis, Juego, Respuesta, Temporalidad

ABSTRACT

THE GAME AS AN ANSWER. PLAYFUL REPRESENTATION AND TEMPORALITY

In this paper we propose to investigate the question of the game according to two questions: what does the game represent? What is its temporal efficacy? In the first place, we must question the assimilation of the playful experience to an imitative behavior and, then, its relation to a reproductive time. The game institutes its own time and, as such, requires a participation of the subject. Rather than a duplicate reality, the game constitutes reality itself through a responsive subject who, therefore, can be imputed to his act.

Key words

Psychoanalysis, Game, Answer, Temporality

Este trabajo se inscribe en el Proyecto de investigación UBACyT aprobado y financiado (2014-2017): "Articulación de las conceptualizaciones de J. Lacan sobre la libertad con los conceptos fundamentales que estructuran la dirección de la cura" dirigido por el Dr. Pablo D. Muñoz.

Nos proponemos investigar la cuestión del juego de acuerdo con dos preguntas: ¿qué representa el juego? ¿Cuál es su eficacia temporal? En primer lugar, habremos de cuestionar la asimilación de la experiencia lúdica a una conducta imitativa y, luego, su relación con un tiempo reproductivo. El juego instituye un tiempo propio y, en tanto tal, requiere una participación del sujeto. Antes que una realidad duplicada, el juego constituye la realidad misma a través de un sujeto responsivo que, por lo tanto, puede ser imputado respecto de su acto.

Juego y representación

En el artículo "Meditaciones sobre un caballo de juguete" (1951) E. H. Gombrich expone un punto de partida para respecto de la pregunta por el inicio del juego: arrumbado, en la esquina de la sala, un caballo de madera aguarda al jugante. Ahora bien, ¿cómo es que este último habría de dirigirse hacia ese cuerpo de palo de escoba y cabeza torpemente tallada? ¿Diríamos que se orienta por la "imagen" de un caballo?

En principio, no parece ésta una decisión adecuada, ya que, de cualquier modo que definamos el estatuto de una imagen, lo cierto es que desplazaríamos el eje de la cuestión del acceso al juego con una elucubración teórica que requeriría una compleja red conceptual, mucho más amplia. Por ejemplo, si dijésemos que la imagen es una "imitación" de la forma externa de un objeto, no sólo veríamos que el caballo de madera no "imita" al caballo real, sino que, para sostener esta posición, deberíamos haber entendido la imitación como mera "copia", y esta decisión está lejos de haber sido justificada –por que, a su vez, habría que haber definido la noción de "forma externa"–.

No obstante, la cuestión de la imitación no parece tan sencilla como para dejarla a un lado con tanta facilidad. Por lo tanto, en lugar de redefinirla o, mejor dicho, definirla de otra manera, pensemos en alguna experiencia concreta que le preste un soporte intuitivo. Ya en su *Poética* (siglo IV A.C), Aristóteles hablaba de un "impulso" de imitación, implantado en el hombre desde la temprana infancia, que incluso sería una característica que lo diferencia de las demás criaturas vivientes; al punto de que esta capacidad imitativa tendría la función de ser el motor capital del aprendizaje. Una idea semejante se encuentra en un artículo de W. Benjamin, "Juguetes y juego" (1928), cuando afirmaba lo siguiente:

"El juego, y ninguna otra cosa, es la partera de todo hábito. Comer, dormir, vestirse, lavarse, tienen que inculcarse al pequeño en forma de juego, con versitos que marcan el ritmo. El hábito entra en la vida como juego; en él, aun en sus formas más rígidas, perdura una pizca de juego hasta el final. Formas irreconocibles, petrificadas, de nuestra primera dicha, de nuestro primer horror, eso son los hábitos." (Benjamin, 1928, 94)

La última frase de esta cita remite indirectamente a una de las influencias de la concepción benjaminiana del juego en este artículo: la noción freudiana de repetición en *Más allá del principio del placer* (1920) –a partir de la descripción del juego del *fort-da*–. En este punto, para avanzar con la cuestión del acceso al juego a través de la imitación, cabe destacar otra referencia de Benjamin –de su artículo "Sobre la facultad mimética" (1933)– donde sostiene que

el juego se encuentra transido de conductas imitativas. Ahora bien, esta capacidad mimética, que implica tanto producir como percibir semejanzas, tiene un horizonte ampliado: se la encuentra en la naturaleza –con el mimetismo animal– y en los niños, que no sólo juegan a imitar al hombre (de ahí que sea un reduccionismo decir que aquellos, al jugar, buscan asentar su capacidad yoice y anticipar su madurez) sino también “el molino de viento y la locomotora” (Benjamin, 1933, 167).

No obstante, ¿en qué sentido se habla de “semejanzas” en este contexto? Por supuesto, no se trata de una idea de semejanza que remita nuevamente a la cuestión de la “forma externa”, sino de correspondencias más sutiles, que van desde las expresiones de la danza hasta las revelaciones de la astrología. De acuerdo con esta última indicación, Benjamin introduce la curiosa expresión “semejanza inmaterial”, para describir ciertas experiencias (hoy en desuso) que encuentran en la lengua un reflejo posible –no sólo la palabra hablada, sino también la escritura–. Por esta vía, la *mimesis* puede ser una suerte de descubrimiento de la motivación (como lo demuestra la grafología, pero también ciertas prácticas antiguas como la interpretación de las vísceras, las estrellas, etc.) que subtiende ciertas semejanzas no evidentes y habilita formas novedosas de lectura. “Leer lo que nunca ha sido escrito” es una de las frases finales del artículo benjaminiano, en el que se propugna la búsqueda de un sentido novedoso para la imitación y que, por ejemplo, permite entender la iniciación del juego como la instalación de una suerte de enigma –en la medida en que éste es una forma de saber descifrable–, o bien, de una correspondencia íntima con *otra cosa* que cabe interrogar –que tiene forma de letra pero no condesciende a la escritura–.

En función de lo anterior, podría ponerse en cuestión una concepción corriente –de raigambre evolutiva– que suele asociar el comienzo del juego con el desarrollo instintivo. De acuerdo con la experiencia que aquí sirve como hilo conductor, habría que orientar el planteo en la búsqueda del sentido que se instituye en la experiencia de jugar –y que no puede ser reducido a ninguna influencia del arco reflejo–. Asimismo, esta posición dota de un “aura” particular al juguete, aunque en un apartado posterior nos ocuparemos de examinar si ese sentido requiere su decantación necesaria en un objeto “concreto”.

Luego de este rodeo, en el que descartamos la idea de imitación como copia, llegamos a un corolario significativo: el juego no realiza una operación de abstracción, es decir, el niño que cabalga un palo de madera no considera algunos rasgos de un objeto real y los traslada a otro. Esto haría del juego una tarea intelectual que no se adecua a la experiencia de sentido que venimos describiendo.

¿Y qué ocurriría si afirmáramos que el caballo de juguete “representa” un caballo real? En principio, nuevamente estaríamos recurriendo a un concepto de difícil aprehensión. Por ejemplo, en nuestro idioma la palabra “representación” tiene una amplitud semántica inabarcable. Para dar cuenta de este aspecto no hay más que pensar que, en alemán, bien pueden usarse tres palabras distintas para designar tres acepciones específicas: “*Vorstellung*” –en el sentido más amplio, como pensamiento o concepción–, “*Darstellung*” –en un sentido gráfico o mostrativo, cercano al campo de la imagen, por ejemplo, en “*Abbildung*”–, o bien ya “*Repräsentation*” –como

subrogación o tomar en función–. Esta diversidad bien puede estar vinculada al campo del vocabulario lúdico y encontrar pertinencia para un esclarecimiento del juego, pero en el punto que aquí consideramos sólo vale como una demostración de inagotabilidad y multiplicación del problema de origen. En última instancia, deberíamos decir lo mismo que hemos dicho a propósito de la abstracción:

“El palo no es un signo que signifique el concepto ‘caballo’, ni es un retrato de un caballo individualizado. Por su capacidad para servir como ‘sustitutivo’, el palo se convierte en caballo por derecho propio...” (Gombrich, 1951, 2)

De acuerdo con el desarrollo anterior, partimos de un modo de imitación (no reproductiva) que funda el juego, entendida como constitución de un hábito que otorga sentido a través de la repetición, en función de una forma sustitutiva que toma un estatuto peculiar: autonomiza el juguete, esto es, le da valor más allá de la referencia. En este punto, podrían plantearse dos preguntas: por un lado, ¿cuál es la relación entre el juego y el rito?; por otro lado, ¿cómo pensar esta relación de *sustitución* que no hace del objeto un duplicado “imaginario” de otro objeto “real”?

En un su artículo “El juego como estructura” (1947), E. Benveniste vincula el juego con lo sagrado, a través de las categorías de mito y rito. El jugar se derivaría de la experiencia sacra, aunque realizando una suerte de desacralización: como mito sin rito (*jócico*), manifiesto en los juegos de palabras y en el sentido del humor; o bien, como rito sin mito (*lúdico*). De este modo, el juego redonda en la supervivencia de una forma vacía, sin eficacia religiosa. En otros términos, si el rito es reproductivo (en función del mito), el juego es *productivo*. En este sentido, si bien muchos juegos tuvieron su origen en dramas reflejados en la experiencia religiosa, el juego vendría ofrecer una suerte de “profanación” –para utilizar un término de Agamben (2005, 101)– que en su práctica tiene un afán de alteración. Si el rito tiene una misión estructuradora, la función destructiva del juego tiene otro estatuto.

La segunda inquietud mencionada remite a la condición del objeto “sustitutivo”. En principio, podría recordarse aquí la figura del “ídolo” –que proviene de la palabra “*eidolon*”– y, en particular, la del “coloso” (Cf. Vernant, 1965), con el propósito de implicar una relación de sustitución que no tomaría la forma de una “subrogación”, ni asumiría un estatuto diferido; si hay un “derecho propio” del juguete, y el juego no es una actividad reproductiva, entonces su *ser* no adviene por procuración, sino que –al igual que en el caso del ídolo– antes que el sustituto de una referencia exterior, se trataría de la manifestación de la *cosa* misma. En esta misma dirección es que podrían mencionarse otros trabajos de J.-P. Vernant dedicados a la cuestión (Cf. Vernant, 1990). Por esta vía, asimismo, podría ponerse entre paréntesis la concepción habitual del juego como ficción, entendida esta última como una neutralización de la realidad, como un espacio ineficaz o sin compromiso.

En el párrafo anterior puede anticiparse esta orientación: que el jugar no se confunda con la experiencia sagrada y sus efectos no quiere decir que se lo deba entrever como un dominio inefectivo. Después del rodeo anterior, cabe subrayar la pregunta que importa para el próximo apartado: ¿cómo un objeto llega a ser “sustituti-

vo”? En principio, no es un aspecto del objeto —ni la abstracción, ni su forma, ni un concepto— sino que *funciona*, es decir, que se lo puede *usar*; por lo tanto, el fundamento de esa sustitución están en un rasgo del juguete. Es en este sentido que decimos habitualmente que alguien “representa” algo, esto es, en la medida en que cumple una función. No obstante, si nada en el objeto fundamenta la función, antes de dedicarnos a la consideración de la posición del juguete, cabe interrogar cuál es su estatuto en el juego, donde adquiere un nombre propio: juguete.

El juguete como objeto

El apartado anterior condujo a una cuestión que cabe sea interrogada con cierto detenimiento: ¿qué incidencia tiene el juguete en el acceso al juego? Que es posible jugar sin juguetes es algo evidente, tal como lo demuestran juegos como la mancha, el veo-veo y otros. Sin embargo, el núcleo de la inquietud radica en establecer si acaso la ausencia de un objeto “concreto” —el juguete— implica la ausencia de todo objeto, al que podríamos entender de acuerdo con otro estatuto. De este modo, analizar esta problemática es una manera de esclarecer el “pseudoproblema” relativo a la necesidad (o no) del juguete para el juego, a partir de atender a la función del juguete —su uso— y a “aquello” que, eventualmente, un juguete puede facilitar o, incluso, encarnar.

Si algo puede decirse acerca del juguete, en la medida en que se lo toma como hilo conductor de una descripción de su manifestación en el jugar, es que, en principio, no se trata de un objeto útil. En este punto, podrían aplicarse al juguete las mismas distinciones que Heidegger —en su célebre ensayo “El origen de la obra del arte” (1936)— aplicara al objeto estético, que no se confunde con el objeto utilitario, aunque tampoco con la cosa natural.

El útil es un objeto que ha sido hecho, dado que dicha factura denota la presencia de una ley exterior, una finalidad a la cual el objeto apronta. De acuerdo con la propuesta heideggeriana de *Ser y tiempo* (1927), el útil es un objeto “a la mano” (*Zuhandenheit*), destinado a un proyecto. El útil solicita la acción: su familiaridad induce a una connivencia en la que la percepción se pierde en el gesto. No requiere la atención sino cuando se convierte en un problema y deviene una cosa “ante los ojos” (*Vorhandenheit*). Esta nueva referencia sirve como un modo de introducir una reflexión acerca del objeto natural, respecto del cual también debería distinguirse el objeto estético y, como veremos, el juguete.

La cosa natural, al contrario del útil, se presenta como un objeto “inhumano”. Ahora bien, en todo objeto alienta una “presencia extraña”. En uno de los artículos compilados en *Sentido y sinsentido* (1948), M. Merleau-Ponty presentaba esta situación en los siguientes términos:

“Incluso las cosas que me rodean me exceden a condición de que interrumpa mi comercio habitual con ellas y de que las vuelva a encontrar, más acá del mundo humano o simplemente viviente, bajo su aspecto de cosas naturales.” (Merleau-Ponty, 1948, 60)

Sin embargo, plantear el arraigo de las cosas en un “fondo de naturaleza” no es condición suficiente para la descripción de la experiencia estética —ni, en nuestro caso, lúdica—. El punto más

complejo, antes de diferenciar la obra de arte del juguete, radica en separar a estos últimos de la cosa natural. El objeto estético es de algún modo naturaleza, en el punto en que posee cierto aspecto incomprensible para un proyecto utilitario, yaciendo *como* una “mera cosa”; pero no por eso debería descuidarse también que posee un sentido y una plenitud específica. El hecho de que dicha plenitud sea inmanente al mundo sensible es lo que podría haber llevado a la confusión entre objeto estético y naturaleza. Respecto del juguete —también desprendido del mundo utilitario y, en ocasiones, destinado a la colección o al adorno— podría decirse algo semejante: no remite más que a sí mismo. No obstante, el sentido que instaura es de otro orden o, mejor dicho, se constituye en una experiencia que no es la contemplación.

El objeto estético y el juguete podrían ser tomados como una cosa natural en la medida en que ambos están “ahí”, desligados de un proyecto. Sin embargo, el objeto estético espera el homenaje de una percepción. Es cierto que tiene la presencia obstinada de la cosa, pero se ofrece para ser percibido, mientras que el juguete requiere ser usado. Se trata de un caso paradigmático y, para decirlo de algún modo, también paradójico: es un “útil inútil”.

Ahora bien, ¿de qué modo entender este particular uso del juguete? En este punto, la descripción anterior corre el riesgo de permanecer en términos estáticos; por lo tanto, se la podría ampliar con el intento de cernir la experiencia del juguete a través de su forma temporal. El tiempo del útil se encuentra pautado de antemano —de ahí que si alguien demorase tres días en clavar un clavo pensaríamos que está haciendo otra cosa—, regido por una expectativa de conclusión (en función de experiencias previas). En definitiva, ese modo temporal que suele llamarse “eficacia”. En el jugar, en cambio, no hay un tiempo predeterminado, cuestión que demuestra tanto el tiempo en que el jugante se demora en un juego (incluso cuando se trata de juegos con puntaje; o bien, en los que se administra la cláusula: “el que termina/llega/etc. primero gana”) —ya que esa estancia no obedece a un fin exterior—, como otra experiencia constitutiva que suele expresarse en los siguientes términos: “ahora, de nuevo”. De este modo, el juego suele estar habitado por una suerte de “una, y otra vez” que debería ser analizado con cierto detenimiento. Ya hemos anticipado esta cuestión en el apartado anterior —cuando nos referimos al hábito—.

Analicemos, entonces, el juguete como forma temporal. En su artículo “El país de los juguetes” (1978), G. Agamben destaca que todo objeto *viejo* es susceptible de convertirse en juguete. De este modo, este último implica una suerte de transformación, o incluso un pasaje ilusorio —si se tiene en cuenta la etimología de la palabra “ilusión” (*in-ludere*)— que lo mudaría en tal. De ahí que puedan pensarse distintas maneras de este tránsito: en particular, Agamben se detiene en la “miniaturización”. No obstante, la diversidad de estos modos no debería hacer que se pierda de vista el estatuto temporal del proceso en cuestión:

“El carácter esencial del juguete —en última instancia el único que puede distinguirlo de los demás objetos— es algo singular que solamente puede captarse en la dimensión temporal de un ‘una vez’ y de un ‘ya no más’.” (Agamben, 1978, 101)

Este doble procedimiento posible remite, por un lado, a un sentido diacrónico (“una vez”) y, por otro lado, a uno sincrónico (“ya no más”), que delimitan, a su vez, el desprendimiento del juguete de la esfera de lo sagrado –como vimos en el apartado anterior– y, también, su particular inutilidad (una cocina de juguete no sirve para cocinar). En esta escisión del tiempo, en la potencia diferencial entre la sincronía y la diacronía, el juguete encarna una posibilidad temporal que, según Agamben, es “lo Histórico en estado puro” (Ibid., 102). Dicho de otro modo, este grado cero de la temporalidad podría ser parafraseado –en términos cercanos a los de Heidegger– con la afirmación de que el juguete no es *en* el tiempo, sino que es *temporalizante*.

Esta condición instituyente del juguete permite entender por qué más arriba sostuve que el juego no puede ser medido con un tiempo exterior u objetivo –ni, como veremos, pensado como duración–. Asimismo, esta particular situación es propicia para retomar un tópico planteado en el apartado anterior respecto del estatuto representativo del objeto. Agamben lo expresa del modo siguiente:

“A menudo se ha planteado el interrogante sobre lo que persiste del modelo luego de su transformación en juguete, ya que por cierto no se trata de su significado cultural ni de su función, ni siquiera de su forma (que puede ser perfectamente reproducida o alterada hasta volverla casi irreconocible, como bien sabe quien está habituado al elástico iconismo de los juguetes). Lo que el juguete conserva de su modelo sagrado o económico, lo que sobrevive tras el desmembramiento o la miniaturización, no es más que la temporalidad humana...” (Ibid, 102-103)

Esta dimensión temporal, revelada por el juguete, bien podría prescindir de la materialidad de éste, en la medida en que este recorte del tiempo es el objeto propio del juego. Por lo tanto, el hecho de que un objeto “concreto” encarna esta temporalización, o manifieste su rostro visible, no debe llevar a creer que se trata de una condición inexpugnable. Por esta vía, entonces, el análisis del juguete –liberado de toda sustancia– reconduce a la experiencia del juego y su temporalidad intrínseca, de la cual expone un rasgo específico: en esa extracción del pasado (“una vez”) y del presente (“ya no más”) que el juguete pone en acto, el tiempo del juego se manifiesta como una suerte de *resto*. Esta misma idea es también propuesta por Agamben cuando afirma que “aquello con lo que [se] juega en realidad no son simplemente esos residuos y esos fragmentos, sino más bien [...] la ‘residualidad’” (Ibid, 103). No obstante, cabe precisar qué se entiende aquí con este término.

Desde cierto punto de vista filosófico, podría retomarse la invención derridiana de la noción de *restance* y proponer una distinción entre la noción de permanencia (cuyos correlatos se encuentran en las nociones de sustancia y presente) y una concepción del resto como *residuo*. Del resto, de acuerdo con Derrida, cabe decir que *no es* (mientras que la sustancia se define como aquello que permanece en el tiempo), nombrando con su cifra lo que impide cualquier totalización, oponiendo una dificultad *indecidible*. Por eso, el resto no es “lo que queda” sino lo que resiste, y distintas figuras pueden ocupar ese lugar: el nombre, la ceniza, el fantasma... el juguete. Pero, ¿cómo promover una aproximación a la noción de resto que

no lo convierta en una representación asimilable al discurso que intenta exponerlo? Para ello, la pregunta debe plantearse no tanto en términos de *qué* es el resto, o bien *para qué* (preguntas acerca de su esencia o definición, y su utilidad o propósito), sino a través de los *modos de acceso* a aquello que se produce a partir de la condición de pensar *con* el resto. De este modo, antes que un concepto, el resto se demuestra como el saldo de una operación. Lo asombroso es que ese modo de encontrar el resto –y esto es lo que conjura que pueda ser asemejado a “lo que queda”– no es sino a partir de la estructura temporal de la repetición.

Distintos podrán ser los modos de acceder a la función del resto, pero siempre será de acuerdo con una escansión retroactiva, puesto que lo que resta *estaba* allí sólo porque *ya* es advertido *después*.

Conclusión

En el presente trabajo elaboramos la experiencia lúdica a partir de la noción de representación, para establecer luego, en un análisis del uso del juguete, que éste no es imitación de otro objeto (real) sino una forma temporal cuya eficacia supone un tiempo retroactivo. Desde este punto de vista, arribamos a la noción de resto que, en futuros trabajos, continuaremos investigamos para ubicar una posición del sujeto que, en el juego, no se confunda con un agente (quien juega a algo) sino con una instancia de respuesta.

BIBLIOGRAFÍA

- Agamben, G. (1978) “El país de los juguetes” en *Infancia e historia. Destrucción de la experiencia y origen de la historia*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo, 2001.
- Agamben, G. (2005) “Elogio de la profanación” en *Profanaciones*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo.
- Benjamin, W. (1928) “Juguetes y juego” en *Escritos. La literatura infantil, los niños y los jóvenes*, Buenos Aires, Nueva visión, 1989.
- Benjamin, W. (1933) “Sobre la facultad mimética” en *Angelus Novus*, Barcelona, Edhasa, 1971.
- Benveniste, E. (1947) “Le jeu comme structure” en *Deucalion*, No. 2, Paris.
- Gombrich, E. H. (1951) *Meditaciones sobre un caballo de juguete. Y otros ensayos sobre la teoría del arte*. Barcelona, Debate, 1999.
- Heidegger, M. (1927) *Ser y tiempo*, México, FCE, 1967.
- Heidegger, M. (1936) “El origen de la obra de arte” en *Arte y poesía*, FCE, 1972.
- Merleau-Ponty, M. (1948) *Sentido y sinsentido*, Barcelona, Península, 1977.
- Vernant, J.-P. (1990) *Figures, ídolos, masques*, Paris, Julliard.