



El jugar del analista¹

Daniel C. Ripesi

Resumen

En el presente artículo se piensa la posición del analista según su capacidad de permanecer en estado de «no saber» (es decir, de no-integración, de desorientación, etc. Posición con características muy emparentadas con las llamadas angustias de naturaleza psicótica). Dicho estado participa de la misma economía que nutre en el niño su capacidad de jugar (y de poder compartir ese juego con otros, lo que supone un desmedro de sus propias fantasías, pero también un innegable incremento de su riqueza psíquica). Se trata de una posición del analista que habilita su intervención en términos de gesto espontáneo. De modo que, en lo que sigue se pretende abarcar algo de la metapsicología de lo que Winnicott enuncia, afirmando que la psicoterapia debería ser «la superposición de dos áreas de juego» (la del analista y su paciente).

Comenta Winnicott que en sus primeros años de pediatra entró corriendo a su consultorio un niño que, adelantándose a su madre —que había quedado rezagada por los pasillos de acceso—, se plantó frente a él y le dijo: «Doctor, mi mamá me trae porque se queja de un dolor en “mi” panza». Este episodio permaneció en él, para ser retomado en uno de sus primeros escritos psicoanalíticos en el que habla de ciertas madres hipocondríacas a quienes les duelen sus hijos... Con esta temprana experiencia, Winnicott, aprendió —y lo desarrolla en ese trabajo— que nadie puede empezar a vivir su vida si no encuentra su propio sufrimiento y los recursos necesarios para hacerse cargo de él.

En otra ocasión —ahora poco antes de morir—, una muchachita anoréxica le cuenta un sueño: «se ve caminando hacia su madre que está sollozando en un sillón, va hacia ella con el fin de calmarla pero cuando está por llegar, se despierta [...]». Winnicott duda que esto sea realmente un sueño, pero señala que, en todo caso, lo más importante del mismo es que la paciente se despierta «antes de llegar a su madre». Por fin rechaza el hacerse cargo del

sufrimiento de ésta, y Winnicott piensa que quizás ahora, una y otra puedan enfermar realmente. En un extremo y otro de su vida, y en sus desarrollos teórico-clínicos, este tema insiste: nadie puede transformar en un sueño propio las pesadillas ajenas.

Cuando Winnicott recibía a sus pequeños pacientes decía que algunos de ellos venían soñando y que él sólo debía permitir que se fueran del mismo modo: soñando... Sin embargo, otros mostraban necesidad evidente de contarlos, y Winnicott disponía lo necesario para que pudieran hacerlo, no porque pensara que fuera oportuno que recuperaran los dudosos privilegios de la vigilia, sino para que por fin retomaran los propios.

Una buena interpretación, si era necesario hacerla, era aquella que el paciente podía soñar... de boca de su analista. Tanto con niños como con adultos esto era posible si, analista y paciente —en el curso de una cura—, podían jugar juntos. Cuando esto no era posible en el paciente, el terapeuta —decía Winnicott— debía llevarlo de un estado en que no puede jugar, a otro en que pudiera empezar a hacerlo. Pero, cuando es el terapeuta quien no puede jugar, es mejor detener las cosas, comienza lo que Winnicott llama intrusiones de «interpretaciones inteligentes» que impiden que «el paciente se sorprenda a sí mismo».

Cuando no hay juego mutuo, la interpretación es mero adoctrinamiento y produce acatamiento, confusión o, en el mejor de los casos, rechazo.

Para entender esto, es bueno hacer una aclaración que ayude a entender algo esencial de lo que gravita en el pensamiento de Winnicott cuando reivindica un jugar entre paciente y analista: esto parte de una dificultad de traducción que, como decía Pontalis, a menudo encierra una dificultad de orden epistemológico. Lo cierto es que los ingleses disponen de dos palabras para nombrar aquello que nosotros sólo podemos hacer de un solo modo: «jugar». Ellos dicen «play» o bien «game».

El *game* es el juego reglado, se desarrolla en un espacio-tiempo preestablecido, con un inicio, un desarrollo y una conclusión definida (el ajedrez sería su expresión más acabada). Ordena un



enfrentamiento que dará como resultado ganadores y perdedores, y otorga a quien lo juega la sensación de dominio de una estrategia posible para dirigir su juego. Hay un esfuerzo intelectual que toma prevenciones anticipadas de las posibles alternativas, y una agudeza indagatoria que hace —hasta cierto punto— previsible y calculable al contrincante. Y algo que resulta importante es que todo *game* admite una revancha.

El *play*, en cambio, está más cercano al despliegue de una actividad espontánea; es en su propio movimiento que se construye el área de juego, en el hacer su experiencia se van precisando, más que los límites, ciertos confines en donde el jugar podría empezar a diluirse, no define «ganadores» o «perdedores», pero los participantes no salen del mismo modo que como habían ingresado. Favorece la experiencia del *play* una distensión de la preocupación intelectual descrita en el *game*, en todo caso, los participantes del *play* entran en una relación que realiza una paradoja, según la cual —comenta Winnicott—, son capaces de estar a solas en presencia del otro. O, para decirlo de modo positivo, quienes comparten esa experiencia de jugar disponen una presencia potencial no calculable, pero no demasiado inquietante.

La potencialidad de los participantes es, en todo caso, la que cada uno pueda favorecer o impedir como realización concreta en los otros, y esto en base a la confiabilidad que se pueda construir en el jugar. El marco temporal también impone cierta precariedad a los participantes: hay una decatectización de las coordenadas que ordenan los hechos según un antes y un después, pero ese «tiempo otro», por así llamarlo, también necesita un principio y una culminación que es necesario construir con diversos tanteos exploratorios. Y, finalmente, en el *play* no hay «revancha» (difícilmente se puedan reeditar las alternativas que lo hicieron posible), en todo caso, si las cosas van bien, podría hablarse, sencillamente, de «nueva oportunidad».

Si estamos de acuerdo en que con Freud se extendió la idea de sexualidad, con Winnicott hubo una extensión de la idea del jugar, y la distancia que va del *game* al *play* se podría medir entre lo que va desde la lectura de un buen texto de educación sexual a la experiencia concreta de un primer encuentro amoroso (y, si las cosas van bien, a un segundo, un tercero, etc). Se podría objetar, no obstante, que todo *play* ya estaría afectado de lo que los ingleses llaman *game*, es decir de cierta legalidad que lo ordena, y por lo tanto lo aleja de cierto ideal de espontaneidad, pero Winnicott advierte que en el *play* ese orden escapa a la

posibilidad de dominio, y somos más bien jugados que jugadores... con posesión pero sin dominio de lo que sostiene la experiencia. El niño que juega entra en ese territorio sagrado, pleno de precariedad y que hace necesario una base de confianza bien establecida para poder permanecer en él.

Como decía anteriormente, Winnicott argumentaba que la psicoterapia debía sostenerse en un área de juego donde fuera posible el jugar compartido de paciente y analista, donde cada uno pudiera estar a solas en presencia del otro, y donde uno y otro pudieran sorprenderse a sí mismos. En el marco de esa experiencia el paciente puede entrar en contacto con una verdad de sí mismo que tiene sentido porque se instala en el campo de una paradoja.

Como los «objetos transicionales» y los sueños, las interpretaciones regulan un movimiento que aproxima a la locura y rescata a cierta cordura. Y, como en el campo de *fenómenos transicionales* (de donde la situación transferencial hereda sus alternativas para Winnicott), para sostener cierto jugar en una cura, es un silencio lo que ordena la experiencia, nadie debe formular la pregunta: «¿esto que encontraste —cierta verdad en el curso de la experiencia— es producto de tu juego o del mío?» No es que no se pueda reconocer una deuda, sólo que (si las cosas se desarrollaron con cierta normalidad en la fase de dependencia absoluta del *infans*) la deuda siempre es con un otro ausente, ausencia que el silencio del analista sólo encarna de manera bastante precaria. Y esto, aparte de irremediable, es bueno que así suceda: Winnicott comentaba que «interpretaba más para mostrar los límites de su comprensión que los alcances de su saber [...]», e incluso, que a veces intervenía «para que el paciente no se fuera creyendo que él había entendido todo [...]»

Y el jugar, entonces —y para concluir—, se despliega allí, en las fallas del analista respecto de su presunto saber. Es decir, en la medida en que el propio analista pueda soportar permanecer en ese estado de precariedad que Winnicott llamaba estado de no-saber, mientras admita disponer cierta cualidad de su presencia, en el marco de una cura, relacionada con eso que esperamos tan confiados de parte de los pacientes, cierta «capacidad para jugar [...]»

Daniel C. Ripesi

Gorriti 5729, Piso 1, Dto. «D»

C.P. 1414, Buenos Aires

Argentina

danielripesti@hotmail.com

buzon@espaciopotencial.com.ar



Notas

1. Este texto forma parte del libro del mismo autor: *Quemar las naves, ensayos winnicottianos*, Buenos Aires: Letra Viva, 2004.

Bibliografía

WINNICOTT, D. W. (1979). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.

