

PRECISIONES CONCEPTUALES ACERCA DEL TRABAJO PSÍQUICO DE SIMBOLIZACIÓN

Sobre la construcción del marco teórico (parte I)

*Andrea Mirc, Roxana Gaudio, Ana Bernardi, Ramona Vera,
Ángela Ceretta, Analía Emmerich, Mario Martínez, Antonela Bortolazzo,
Silvia Russo, Andrea Giacomini, Mónica Oliver, Laura Balle,
Julieta Di Rocco, Julieta Finocchiaro y Gonzalo Pedretti*

Resumen

La propuesta de este trabajo es presentar avances teóricos conceptuales del equipo de investigación formado por docentes y adscriptos de las cátedras Psicología Evolutiva I y Psicología Clínica de Niños y Adolescentes de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de La Plata, integrantes del proyecto de investigación "El jugar como actividad sublimatoria. Procesos de simbolización en niños y adolescentes de la ciudad de La Plata: un estudio exploratorio", bajo la dirección y codirección de las profesoras Andrea Mirc y Roxana Gaudio. Dicho proyecto tuvo como propósito indagar la actividad de elaboración simbólica en la infancia y en la adolescencia, ligada al jugar y al mecanismo defensivo de la sublimación, en su relación con los modos culturales.

La obra freudiana constituye un aporte esencial para pensar los procesos de simbolización en la infancia ligados a los destinos defensivos posibles para la pulsión. Sigmund Freud propone un concepto cercano a la noción de simbolización: el concepto de simbolismo. Por su parte, Wilfred Bion elabora una teoría del pensamiento mediante la cual permite incluir el desarrollo de pensamientos y el desarrollo del aparato para manejarlos. Ambos desarrollos están determinados por la cualidad de las experiencias emocionales que los enmarcan. Este autor tomó como base para la capacidad de simbolización el pensar, así como Donald Winnicott hizo de la experiencia del jugar un espacio psíquico ligado a la creación.

Palabras clave: simbolización, pensamiento, jugar, creación.

Un recorrido freudiano. Juego y sublimación: un modelo de simbolización

Haciendo un recorrido por la obra freudiana, se encuentra un concepto cercano a la noción de simbolización, que es el concepto de simbolismo. Jean Laplanche y Jean-Bertrand Pontalis (1971) localizan dos sentidos para la noción de simbolismo en la obra de Sigmund Freud. En sentido amplio, como modo de representación indirecta y figurada de una idea, de un conflicto, de un deseo inconsciente; en este sentido, en psicoanálisis puede considerarse toda formación sustitutiva como simbólica. Y en sentido estricto, como modo de representación caracterizado principalmente por la constancia de la relación entre el símbolo y lo simbolizado inconsciente, comprobándose esa constancia no solamente en el mismo individuo y de un individuo a otro, sino también en lo más diversos terrenos: mito, religión, folklore, lenguaje, y en las áreas culturales más alejadas entre sí.

La obra freudiana constituye un aporte esencial para pensar los procesos de simbolización en la infancia ligados a los destinos defensivos posibles para la pulsión. La experiencia de satisfacción constituye el origen de la búsqueda de la identidad de percepción, se vincula con una descarga satisfactoria la representación de un objeto electivo.

En los primeros textos, de 1895 a 1900, Freud remite a los registros representacional y afectivo, investidura, carga libidinal, energía pulsional. Estas organizaciones mnémicas tempranas, a medida que se complejiza la estructura, constituyen una base representacional. En ese sentido, la elaboración psíquica consiste en una transformación de la cantidad de energía, que permite controlarla, derivándola o ligándola. Podemos relacionar estos postulados con la raíz del simbolismo en el tiempo del viaje del niño desde lo subjetivo puro hasta la objetividad, tal como describirá más tarde Donald Winnicott ([1972] 1986).

En toda la obra freudiana el juego y la actividad sublimatoria aparecen como mecanismos o vías de procesamiento psíquico frente al sufrimiento subjetivo, y de esa manera, un modo de simbolización complejo para el conflicto pulsional.

En *Introducción del narcisismo*, aparece mencionada la noción de "sublimación" en la indagación que el autor realiza sobre la relación de esta con la instancia del "yo ideal" que viene desarrollando:

La sublimación es un proceso que atañe a la libido de objeto y consiste en que la pulsión se lanza a otra meta, distante de la satisfacción sexual; el acento recae entonces en la desviación respecto de lo sexual. La idealización es un proceso que envuelve al objeto; sin variar de naturaleza, este es engrandecido y realizado psíquicamente. (...) Y entonces, puesto que la sublimación describe algo que sucede con la pulsión, y la idealización algo que sucede con el objeto, es preciso distinguirlas en el plano conceptual.

La formación de un ideal del yo se confunde a menudo, en detrimento de la comprensión, con la sublimación de la pulsión. Que alguien haya trocado su narcisismo por la veneración de un elevado ideal del yo no implica que haya alcanzado la sublimación de sus pulsiones libidinosas. El ideal del yo reclama por cierto esa sublimación, pero no puede forzarla; la sublimación sigue siendo un proceso especial cuya iniciación puede ser incitada por el ideal, pero cuya ejecución es por entero independiente de tal incitación (1914:91).

Ya en los últimos años, y refiriéndose al malestar en la cultura, plantea que otra técnica para la defensa contra el sufrimiento se vale de los desplazamientos libidinales que nuestro aparato anímico consiente y por los cuales su función gana tanto en flexibilidad. He aquí la tarea a resolver: es preciso trasladar las metas pulsionales de tal suerte que no puedan ser alcanzadas por la denegación del mundo exterior. Para ello, la sublimación de las pulsiones presta su auxilio. Se la consigue sobre todo cuando uno se las arregla para elevar suficientemente la ganancia de placer que proviene de las fuentes de un trabajo psíquico o intelectual. Es allí, entonces, donde se destaca la propuesta freudiana en relación con las formas de actividad representativa y los procesos de simbolización complejos ligados al juego y a la actividad sublimatoria como condición de posibilidad para el reemplazo de modos defensivos primarios de resolución psíquica.

La capacidad de simbolización: el proceso de pensar en Wilfred Bion

En 1962 Wilfred Bion escribe:

(...) la teoría psicoanalítica y su práctica, en los casos en que el pensamiento presenta trastornos graves, señalan la necesidad de una reformulación de las ideas sobre el origen y naturaleza de los pensamientos y una reformulación paralela de las ideas sobre los mecanismos mediante los cuales es posible lograr “pensar” pensamientos (15).

Su planteo se refiere a la necesidad de modificar la formulación sobre la producción de pensamientos, a la vez que utiliza y somete a discusión el uso de los términos “factor” y “función” como capacidad para representar una realización. Distingue así tres categorías centrales:

1) Función-alfa: concepto enmarcado dentro de la teoría de las funciones que alude a una actividad mental, consiste en una abstracción relacionada con el análisis de la génesis de los pensamientos.

2) Proceso del pensar: sostiene que la actividad que conocemos como “el pensar” fue en su origen un procedimiento para descargar a la psique del incremento de estímulos; el mecanismo es el descrito por Melanie Klein como identificación proyectiva.

3) *Réverie*: se refiere a la fuente psicológica que satisface las necesidades del niño de amor y comprensión; en relación con ello, remite específicamente a la capacidad de *réverie* de la madre.

Para este autor, la teoría de las funciones y la teoría de la función-alfa es la posibilidad de tener nuevos aportes para comprender los procesos del pensamiento. Cuando habla del proceso de simbolización, usa el concepto “capacidad de simbolización”, aludiendo a la capacidad de pensar, a la representación, a la abstracción y a la formación de símbolos.

Como ejemplo de un intento de formulación precisa tomo la función alfa y dos factores, la excesiva identificación proyectiva y el exceso de objetos malos. Supongamos que en el transcurso del análisis estos dos factores se imponen en forma tal que implican la exclusión de otros factores que el analista ha observado. Si la teoría psicoanalítica estuviera organizada racionalmente, debería ser posible referirse a estos dos factores por medio de símbolos que fueran parte de un sistema de referencia aplicado uniforme y universalmente. (1962:63)

Bion elabora una teoría del pensamiento mediante la cual permite incluir el desarrollo de pensamientos y el desarrollo del aparato para manejarlos. Ambos desarrollos están absolutamente determinados por la cualidad de las experiencias emocionales que los enmarcan. Así, este autor tomó como base para la capacidad de simbolización el pensar, de la misma manera en que Winnicott hizo de la experiencia del jugar un espacio psíquico ligado a la creación ([1972] 1986).

Simbolización y creatividad en la teoría del desarrollo emocional: relectura de conceptos centrales en Donald Winnicott

A partir del recorrido conceptual general del psicoanalista inglés Donald Winnicott, resumido en su libro póstumo, *Realidad y Juego* ([1972] 1986), se desprenderá una relectura de sus desarrollos conceptuales en el marco del trabajo de investigación actual.

Delimitaremos para este marco teórico y desde una apuesta particularizada las nociones de “juego”, “simbolización” y “creatividad”, habida cuenta de las modalidades tradicionales del jugar en correspondencia con la época en que estas formulaciones fueron enunciadas, con el fin de problematizar y profundizar el lugar de la simbolización como trabajo psíquico. El autor pone el acento en la experiencia y en el jugar, como puesta en acto, diferente del pensar o el hablar, que es condición de posibilidad para dominar la realidad exterior; esta

exterioridad, a su vez, es producto de la creación, en consonancia con el desarrollo del sentimiento de ser.

El niño que juega está constituyendo su subjetividad, de allí su interés clínico además de investigativo, en tanto predice en presencia la salud psíquica. Leer a Winnicott supone poner en primer plano la noción de "paradoja", elemento central para comprender su teoría de la constitución psíquica, en contraste con la teoría freudiana y la kleiniana. La paradoja subyace a la estructura global de la obra de este autor y desde ella operan sus contribuciones más importantes. Surge en el epicentro de su pensamiento y es inherente a muchas de sus nociones principales: a su idea del jugar, a la de creatividad, a la noción de objeto transicional y los fenómenos transicionales, a la interpretación.

Ubicamos a modo de ejemplo la paradoja en relación al ser-estar que Winnicott ([1965] 1975) plantea como la doble acepción del verbo *to be*, que, correspondiendo al mismo tiempo al verbo "ser" y al verbo "estar" en la lengua inglesa, ofrece la posibilidad al autor de presentar la paradoja de que la **capacidad para estar solo** se basa en la experiencia de estar solo en presencia de alguien. El "yo soy" remite al individuo en bruto, sin defensas, vulnerable, potencialmente paranoide. En este momento existe un ambiente protector, el yo auxiliar de la madre, que desliga al infante de plantearse la necesidad de postular una conciencia de madre. La contrapartida que podemos apreciar en la frase "yo estoy solo" es un desarrollo del "yo soy". En estas condiciones el infante llega a tener una experiencia que se siente como real a partir del establecimiento de un ambiente interno-madre introyectada. En el libro *Realidad y juego*, su testamento teórico, escribe en su primer capítulo sobre la importancia de que la paradoja sea aceptada, tolerada y respetada, al tiempo que no se intente resolverla. Metodológicamente, el autor nos dice que cuando se tolera y respeta la paradoja se otorga al pensamiento un carácter dialéctico, un movimiento que origina y sostiene una tercera tópic: el espacio potencial o transicional, un espacio que no es totalmente ni externo ni interno, sino que participa de ambos registros.

El modelo paradójico de Winnicott cuestiona la existencia de una verdad racional única y absoluta, indiscutible y propone un arco de tensión donde se soportan los contrarios, lo diferente, sin dogmatismos ni exclusiones. Subvierte tanto la racionalidad lineal propia de la fenomenología como la lógica binaria que opone pares confrontados (locura-cordura, sano-enfermo, bueno-malo, vida-muerte, etcétera), para someterlos a su contradicción sin forzar su resolución.

El autor parte del *continuum* entre lo normal y lo patológico que señala Freud, pero, a diferencia de este (que opone consciente e inconsciente, pulsión de vida y pulsión de muerte) y de Klein (posición esquizo-paranoide y posición depresiva, envidia y gratitud), subraya el valor de lo complementario y lo contradictorio de los fenómenos (transicionales) de la naturaleza humana. En este sentido, el psiquismo para Winnicott va a regirse por la

lógica paradójica, por el modelo de la transicionalidad y allí ubicará al juego, en una “zona intermedia de experiencia”, que no será objeto de ataques, zona que será posible en tanto se establezcan precisas condiciones ambientales.

Reorganizando lo potencial de nuestro marco teórico, así como las limitaciones del mismo - ya que Donald Winnicott no propone conceptualizar la simbolización- a la luz de nuestras investigaciones, compartiremos los inicios conceptuales de una relectura que atraviesa transversalmente la teoría solidaria a nuestros objetivos anteriormente situados.

El simbolismo del niño ya distingue con claridad entre la fantasía y los hechos, entre los objetos internos y los externos, entre la creatividad primaria y la percepción. El juego implica, como trabajo psíquico, la subjetivación de la existencia del otro, otro que ha podido estar presente/ausente de una manera precisa.

Consideramos entonces, para esta presentación, que el niño al jugar despliega una lógica simbolizante, reflejo de una construcción singular. Desde una concepción diacrónica del tiempo, el juego se presentaría como una escena producto de la historización subjetiva. La capacidad para entrar en una escena de juego es posible a partir del encuentro con otro que ofrece la ilusión de crear el objeto.

Recordamos que nuestro autor introduce la diferenciación que su lengua habilita entre el *play* (juego libre, improvisado) y el *game* (juego reglado, con normas). A su vez enuncia la posibilidad de distinguir entre el sustantivo y el gerundio del verbo (*play-playing*), inaugurando en la historia de la clínica psicoanalítica la importancia de enfatizar la diferenciación entre la capacidad para jugar, la capacidad para entrar en una escena de juego y el contenido que pueda tener un juego (Winnicott, [1972] 1986).

Winnicott postula que “el juego es universal” ([1972] 1986: 65), corresponde a la salud, facilita el crecimiento y, por lo tanto, conduce a relaciones de grupo y además puede ser una forma de comunicación en psicoterapia. También nos dice que es una acción precaria, entre la realidad psíquica personal y la experiencia de dominio de objetos reales. A partir de la emisión de su frase célebre: “el jugar tiene un lugar y un tiempo” ([1972] 1986: 64), ubica al juego en una zona intermedia de experiencia, es decir, en la transicionalidad. Esta zona intermedia, a su vez, es necesaria para la iniciación de una relación entre el niño y el mundo; no pertenece a la realidad psíquica interior, tampoco se encuentra fuera del individuo, es decir, en el mundo exterior; será, en consecuencia, una enunciación paradójica que ofrece la posibilidad de pensar en una realidad que no es real.

En el juego el niño toma cosas de la realidad exterior y las usa al servicio de la propia realidad interior, para mostrar algo de la realidad interior sin necesidad de alucinar. El juego permite manipular el mundo exterior al servicio de sueños, fantasías, ilusiones y descargar esa significación interior. Muestra la capacidad potencial para soñar despierto, la capacidad de ilusonar, “Jugar es hacer” ([1972] 1986: 65), nos habla también de la temporalidad. Cuando

se sostiene en el tiempo, el juego, tiene valor creativo y productivo, es el mundo de la ficción. La ficción que crea tiene lugar en su propio mundo subjetivo.

El espacio transicional se crea en un primer tiempo entre la madre y el niño, con lo cual la noción de juego, desde los postulados winnicottianos, se daría en la superposición del encuentro en una zona donde el estar disponible convoca al otro a tomar una posición particular, en la que se presta a ser usado. Lo que hacemos juntos comienza a tener figuraciones, y en este juego en el "entre" es posible la construcción de lo que no tenía inscripción psíquica.

Asumiendo que las propuestas teóricas psicoanalíticas y de la escuela inglesa son formulaciones de época, y que las modalidades actuales de presentación del jugar están sufriendo cambios y modificaciones, presentamos las siguientes hipótesis que se desprenden del recorrido conceptual que hemos desarrollado:

-El niño al jugar despliega una lógica significante-simbolizante, ¿reflejo de una construcción singular: la sincronía?

-Desde una concepción diacrónica del tiempo, el juego se presentaría como una escena producto de la historización subjetiva.

-La capacidad para entrar en una escena de juego es posible a partir del encuentro con otro que ofrece la ilusión de crear el objeto: transicionalidad-simbolización-creación.

En este sentido, complementando las discusiones y "diálogos" con Winnicott y sus construcciones teóricas, damos continuidad en nuestras investigaciones a la siguiente pregunta: ¿cómo contribuye la creación al trabajo psíquico de producción simbólica en el niño?

A lo largo de su obra, en su teoría del juego ([1972] 1986) propone -acuñamos y reorganizamos términos fundamentales de su original producción- los siguientes conceptos: "objeto transicional", "zona intermedia de experiencia", "jugar", "creación". Profundizando nuestros avances en el estado del arte del marco teórico compartimos su idea central para explicar la creación, que partirá del encuentro con la agresión como formación. Podemos postular, por consiguiente, en una primera precisión, que el impulso agresivo será el que cree la realidad, y no al contrario, como en la ortodoxia teórica -y en este punto del recorrido, socializar su confrontación con las concepciones de pulsión de muerte en Freud y de envidia en Melanie Klein- que, paradójicamente, instalará este "funcionamiento" como creador de exterioridad. Desde esta base teórica construimos una nueva hipótesis a formular y recorrer: el impulso destructivo como creador de un nuevo espacio y lugar.

Hemos resaltado anteriormente en el uso del objeto el "valor positivo de la destructividad", que crea las condiciones compartidas de realidad, luego de su sobrevivencia, fuera del control omnipotente. A partir de allí tiene lugar la experiencia cultural ([1972] 1986) y su

significancia psíquica. El rasgo esencial de este espacio intermedio, entre subjetividad y objetividad, será la potencialidad de **experimentar**.

Es, en parte, en cartas y conversaciones con Jacques Lacan con respecto a sus concepciones sobre la agresividad, la constitución del Yo y el estadio del espejo como intercambio de gran incidencia, desde donde podemos tomar esta novedosa explicitación: será a partir del rostro materno, en el reconocimiento de su mirada, donde este rasgo del ser funcionará asumiendo cada peculiar constitución subjetiva. En cuanto al pasaje entre mundos, es desde la subjetividad desde donde podremos iniciarnos en lo creativo. La percepción se hará, consecuentemente, "apercepción"; recurrimos a la siguiente cita como basamento de profundizaciones aún a delimitarse: "Sentirse real es más que existir; es encontrar una forma de existir como uno mismo, y de relacionarse con los objetos como uno mismo, y de tener una persona dentro de la cual poder retirarse para el relajamiento" (Winnicott, [1972] 1986: 154).

En nuestra relectura introducimos la idea de la espacialidad transicional que, como se sabe, es un espacio intermedio entre la dependencia y la independencia. Y distinguimos aquellos fenómenos que permiten al individuo transitar desde la fusión absoluta con un objeto – aggiornándose así su ingreso en el mundo simbólico-, ya que esta zona no funcionaría como un fenómeno evolutivo o propio de una etapa, sino como un modo con características específicas con respecto al funcionamiento psíquico, que luego sería trasladado a otras experiencias. Corresponde, por lo expuesto, intensificar un camino de estudio con respecto a estos puntos citados, aprovechando así integralmente la noción de "trabajo psíquico" como horizonte de dispositivo conceptual, entendiendo las vicisitudes de la constitución del pensamiento en interrelación con el interior/exterior psíquico inherente al proceso creativo y la construcción simbólica propia de lo infantil.

Referencias bibliográficas

Bion, W. (1962). *Aprendiendo de la experiencia*. Buenos Aires: Paidós.

Freud, S. (1978). *Obras Completas*. Buenos Aires: Amorrortu Editores

Winnicott, D. ([1972] 1986). *Realidad y juego*. Buenos Aires: Gedisa.

Winnicott, D. ([1965] 1975). *El proceso de maduración en el niño*. Barcelona: Laia.