

LA NOCIÓN DE CREATIVIDAD DE D. WINNICOTT EN LAS NUEVAS MODALIDADES DEL JUGAR

Giacomin, Andrea Nieves

Universidad Nacional de La Plata. Argentina

RESUMEN

Se presentan desarrollos conceptuales en el marco de investigaciones actuales en las Cátedras de Psicología Evolutiva I y Clínica de Niños y Adolescentes de la Facultad de Psicología de la UNLP. A partir de los desarrollos teóricos de Donald Winnicott, consideramos su propuesta de enfatizar la importancia del jugar como experiencia creadora y el espacio potencial del jugar y la experiencia cultural. Esta zona intermedia es necesaria para la iniciación de una relación entre el niño y el mundo. Cada objeto es un objeto hallado si ofrece la posibilidad de empezar a vivir de manera creadora. El acento recae en la experiencia que posibilita ser original a partir de la herencia cultural. Nos encontramos en la actualidad con presentaciones lúdicas que toman un carácter particular a partir de un escenario preestablecido sobre la base de una lógica temporal regida por la velocidad y la simultaneidad. Nos preguntamos por el lugar que ocupa la creación y la escena de juego en las modalidades de la cultura actual. Y en términos de organización psíquica acerca de las consecuencias en la constitución subjetiva en tanto la creación adquiere estatuto simbolizante allí donde algo nuevo permite la invención frente a la repetición.

Palabras clave

Juego, Creatividad, Cultura, Experiencia

ABSTRACT

THE NOTION OF CREATIVITY IN D. WINNICOTT IN THE NEW MODALITIES OF PLAY

Conceptual developments are presented within the framework of current research in the Chairs of Evolutionary Psychology I and Clinical of Children and Adolescents of the Faculty of Psychology of the UNLP. From the theoretical developments of Donald Winnicott, we consider his proposal to emphasize the importance of playing as a creative experience and the potential space of play and cultural experience. This intermediate zone is necessary for the initiation of a relationship between the child and the world. Every object is an object found if it offers the possibility of starting to live creatively. The accent falls on the experience that makes it possible to be original from the cultural heritage. We are currently presenting playful presentations that take a particular character from a pre-established scenario based on a temporal logic governed by speed and simultaneity. We ask ourselves about the place of creation and the game scene in the modalities of the current culture. And in terms of psychic organization about the consequences on the subjective constitution as creation takes on symbolic status where something new allows invention versus repetition.

Key words

Game, Creativity, Culture, Experience

BIBLIOGRAFÍA

- Winnicott, D. (1965) Los procesos de maduración y el ambiente facilitador: estudios para una teoría del desarrollo emocional. Primera parte. 1° ed, 3° reim. Buenos Aires. Ed Paidós, 2002
- Winnicott, D. (1971) Realidad y juego. 1° ed 11°reimp Barcelona. Ed Gedisa, 2006
- Winnicott, D. (1979) Escritos de pediatría y psicoanálisis. Buenos Aires. Ed Paidós, 1999
- Winnicott, D. (1989) Exploraciones psicoanalíticas. Tomo I Y II 1° ed 4° reim. Buenos Aires. Ed Paidós, 2006