

7° JORNADA DE
INVESTIGACIÓN
EN PSICOLOGÍA

6° ENCUENTRO DE
BECARIOS, BECARIAS
Y TESISISTAS

MEMORIAS DE TRABAJOS COMPLETOS

ISBN 978-950-34-2052-2

ACTAS DE LA SÉPTIMA JORNADA DE INVESTIGACIÓN EN PSICOLOGÍA
Y SEXTO ENCUENTRO DE BECARIOS, BECARIAS Y TESISISTAS
ISBN 978-950-34-2052-2 | LA PLATA, JULIO DE 2021

EL JUEGO COMO TRANSMISOR DE ENUNCIADOS IDENTIFICATORIOS: HUELLAS DE ÉPOCA - SEGUNDA PARTE

THE GAME AS TRANSMITTER OF IDENTIFYING STATEMENTS: TRACES OF TIME -
SECOND PART

Lic. Roxana Frison
Esp. Maite Lardizábal
Lic. Jessica Orellana
rofrison@yahoo.com.ar

Facultad de Psicología
Universidad Nacional de la Plata, Argentina

Resumen

Este escrito se enmarca en el proyecto de investigación "Juego y constitución psíquica: su vínculo con lo histórico - social. El campo lúdico como soporte identificatorio en la infancia y la adolescencia", y tiene como objetivo analizar los aportes que el modelo teórico-clínico de Piera Aulagnier brinda para elucidar el lugar de los procesos lúdicos en la constitución psíquica y en el devenir subjetivo.

Para ello, realizamos una indagación bibliográfica que involucra, en primera instancia, la recopilación y selección de algunos conceptos básicos en un corpus de tres escritos centrales de la autora. Luego, analizamos las diversas formas en las que algunos conceptos centrales se presentan en el modelo teórico en cuestión; finalmente, formalizamos y cotejamos definiciones y argumentos que consideramos de suma importancia para ampliar el abordaje del problema.

Valiéndonos de los aportes de Aulagnier (1988, 1992, 2005) consideramos al factor social como interviniente en la organización del psiquismo, en el advenimiento del yo, que supone la entrada en la escena psíquica del tiempo y el espacio. El yo se constituye por la apropiación de



los enunciados identificatorios vertidos, en primer lugar, por los otros significativos que reciben y alojan al sujeto en el momento de su nacimiento.

El planteo de la autora en torno a la función que la dimensión lúdica tiene respecto a las mociones inconscientes, conduce a pensar el juego como modo de tramitación de la pulsión y a su vez como modalidad compartida en un marco social. En esta línea, el juego, en su propuesta y despliegue, será considerado un vehículo portador de las premisas, enunciados, pautas, notas particulares que caracterizan a las sociedades entramadas en un determinado tiempo histórico, y que constituyen las subjetividades acordes a sus enunciaciones (Aulagnier, 1988).

De lo trabajado podemos concluir que las propuestas lúdicas están socio-históricamente determinadas y tienen un lugar privilegiado en el proceso identificatorio.

Palabras clave: *Juego; proceso identificatorio; campo social; época*

Abstract

This writing is part of the research project "Game and psychic constitution: its link with the historical - social. The playful field as an identification support in childhood and adolescence", and its objective is to analyze the contributions that Piera Aulagnier's theoretical-clinical model provides to elucidate the place of playful processes in the psychic constitution and in subjective becoming.

To do this, we carry out a bibliographic inquiry that involves, in the first instance, the compilation and selection of some basic concepts in a corpus of three central writings of the author. Then we analyze the various ways in which some central concepts are presented in the theoretical model in question; finally, we formalize and collate definitions and arguments that we consider of utmost importance to broaden the approach to the problem.

Using the contributions of Aulagnier (1988, 1992, 2005) we consider the social factor as intervening in the organization of the psyche, in the advent of the self, which supposes the entry into the psychic scene of time and space. The self is constituted by the appropriation of the identifying statements made, in the first place, by the significant others that receive and host the subject at the moment of their birth.

The author's approach to the role that the playful dimension has with respect to unconscious motions, leads us to think of the game as a way of processing the drive and in turn as a shared modality in a social framework. In this line, the game, in its proposal and deployment, will be considered a vehicle that carries the premises, statements, guidelines, particular notes that

characterize the societies woven into a certain historical time, and that constitute the subjectivities according to their enunciations (Aulagnier, 1988).

From what has been worked we can conclude that playful proposals are socio-historically determined and have a privileged place in the identification process.

Keywords: Play; identification process; social field; epoch

Introducción

El presente escrito constituye el segundo de los cuatro trabajos elaborados por Docentes y Adscriptos de las Cátedras Psicología Evolutiva I y Psicología Clínica de Niños y Adolescentes, que recupera las nociones conceptuales centrales que hacen al marco teórico, hipótesis, discusiones y avances de la investigación en curso “Juego y constitución psíquica: su vínculo con lo histórico-social. El campo lúdico como soporte identificatorio en la infancia y la adolescencia” (11/S058), de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de La Plata, que se encuentra bajo la dirección de la Profesora Roxana Gaudio.

En el contexto de la investigación y como punto de partida de nuestro trabajo, nos formulamos los siguientes interrogantes que orientaron la exploración bibliográfica en tres escritos centrales de Piera Aulagnier: *La violencia de la interpretación* (1988); *El aprendiz de historiador y el maestro-brujo* (1992) y *Un intérprete en busca de sentido* (2005): ¿Qué lugar tiene el juego en la constitución psíquica y en el devenir subjetivo? En tanto forma parte de las propuestas culturales de un determinado tiempo histórico, ¿cómo se entrama en lo social?

Valiéndonos de los aportes de la autora, consideramos abordar la complejidad que reviste el *proceso identificatorio* en articulación a la noción de *contrato narcisista*. Siguiendo su planteo, ubicamos al factor social como interviniente en

la organización del psiquismo y en el advenimiento del yo, que supone la entrada en la escena psíquica de las coordenadas de tiempo y espacio.

Un eje privilegiado en la obra de Aulagnier lo constituye la actividad de pensamiento, tarea que está a cargo del yo. Una subjetividad que desplegará su actividad investigativa a lo largo de la infancia para erigirse en historiadora al término de la misma. Tiempos pasado, presente y futuro que, en su enlace, propiciarán el advenimiento del yo como proyecto.

El proceso identificatorio

La problemática de la identificación constituye la cara oculta del trabajo de historización. "Trabajo de historización que transforma lo inaprensible del tiempo físico en un tiempo humano, que reemplaza un tiempo perdido definitivamente por un discurso que lo habla. Discurso muy selectivo porque no sólo el historiador reconstruye siempre parcialmente ese pasado en función del presente, sino porque tendrá que sustituir el relato del conflicto que ha opuesto el identificado al identificante, primero, y el yo a sus ideales, después, por el relato del conflicto que lo ha opuesto, y lo opone, a la respuesta que le enviaron y le envían esos otros por él investidos. Es por la historia de la relación con sus objetos como el yo se construye la suya propia" (Aulagnier, 1992, p. 200),

Comentado [11]: Corresponde cita a bando.

Se podría decir, siguiendo la propuesta de la autora, que desde la cultura se establecen los parámetros identificatorios que permiten referenciar al "saber" aceptado y compartido en determinado tiempo y sociedad. Cada época tiene su modelo de realidad y sus referencias identificatorias. Siendo las identificaciones simbólicas las que le garantizan al sujeto sus puntos de certeza.

En el transcurso de la infancia, los padres funcionan como cosignatarios del compromiso entre el yo y la realidad "Cosignatario al cual incumbe la tarea de

asegurar la identidad del redactor y de los límites de lo modificable, límites de contenido y, sobre todo, límites temporales. Al aceptar estas “alianzas temporales”, el yo [je] parental acepta, o debería aceptar, asegurarle al yo [je] infantil que se lo reconoce a través de sus propias modificaciones, ayudarlo en la elección de las cláusulas, a fin de excluir las que forman parte de lo imposible y las que caen bajo el sello de lo prohibido” (Aulagnier, 2005, p.439).

Comentado [I2]: Corresponde cita a bando.

El término del tiempo de la infancia coincide, de acuerdo al planteo de la autora, con la instalación de una redacción conclusiva en lo referente a las cláusulas no modificables del compromiso identificatorio, cláusulas que le garantizan al yo la inalienabilidad de su posición en el registro simbólico, en el orden temporal y en el sistema de parentesco. (Aulagnier, 2005). No obstante, el edificio identificatorio es heterogéneo, mixto; la autora dirá: “A esas piezas primeras que garantizan al sujeto sus puntos de certidumbre, o sus señales simbólicas, se agregarán las <<piezas aplicadas>>, conformes a identificados cuyos emblemas tomarán en cuenta la imagen esperada e investida por la mirada de los destinatarios de sus demandas” (Aulagnier, 1992, p. 220).

Comentado [I3]: Corresponde cita a bando.

El juego: su estatuto psíquico y social

Piera Aulagnier (1988) hace mención a los trabajos psíquicos teorizados por Freud en torno al Complejo de Edipo, donde la figura paterna aparece como objeto de odio y seducción, dotado de gran ambivalencia remitiendo al niño al reconocimiento de no colmar el deseo materno. El registro del desengaño dejará huellas que permitirán la inscripción de una ley externa y atravesando a la pareja, y el displacer como una experiencia frente a la cual resultará imposible escapar (p. 154). La autora refiere: “Además, el deseo de muerte transformado en deseo de asesinato encuentra en el padre tanto un sustituto como un reaseguro: en efecto, el anhelo de que muera es contrabalanceado

por la imagen de una fuerza muy superior a la del niño, superioridad que justifica en parte el anhelo ante sus propios ojos y le asegura que existen pocas posibilidades de que se realice. De todos modos, lejos de reducirse - como se suele afirmar, a menudo con la complicidad de los analistas - al descubrimiento de lo sexual allí donde sólo se veía inocencia, el descubrimiento del psicoanálisis es tanto más intolerable cuanto que afirma que el sujeto comienza por desear matar al progenitor, que es un parricida en potencia. Para todo humano, esta imagen encierra algo intolerable y su presencia se hace soportable a posteriori sólo por la dimensión lúdica con la que púdicamente se la sigue revistiendo. Al “voy a matarte” del niño le responde un “voy a comerte” del adulto que reduce a un juego el primer enunciado y oculta así la significación metafórica que vehiculiza” (1988, p. 153).

Comentado [I4]: Corresponde cita a bando.

De esta manera queda introducida la dimensión lúdica en articulación a un tiempo central en la constitución de la psique. El juego se plantea entonces en consonancia con los postulados freudianos, como un modo de tramitación posible de las mociones inconscientes, que posibilitan la inscripción de las mociones y sus grandes cargas pulsionales mediante la “metáfora”.

Tal como podemos leer, en lo que respecta al lugar que posee el juego en la constitución psíquica, el planteo de la autora conduce a pensarlo como modo de tramitación de la pulsión y, en función de lo trabajado hasta el momento, también como modalidad compartida en un conjunto social.

En línea con esta consideración, el juego, en su propuesta y despliegue, será considerado un vehículo portador de enunciados, pautas, notas particulares que caracterizan a las sociedades enlazadas a un determinado tiempo histórico, y que constituyen las subjetividades acordes a sus propuestas. Propuestas que serán transmitidas por los otros primordiales desde el primer encuentro que pone en marcha la actividad representativa, como así también por los otros significativos -relacionales e identificatorios- que se harán

presentes a lo largo de la trayectoria vital de un sujeto. Sujeto que a su vez emite y propaga dichos enunciados a partir de ocupar un lugar en lo social e imprimiéndoles a su vez, su nota particular.

Aulagnier utiliza el término *Proyecto identificatorio* para designar los enunciados sucesivos que el sujeto define como su anhelo identificatorio, su ideal. El proyecto es la manifestación consciente de los mecanismos inconscientes de la identificación. Los primeros esbozos del proyecto identificatorio, si bien reconocen cierto registro de la temporalidad, son proyectos que sostienen el deseo de volver a ser lo que han sido. Los mismos se mantienen dentro de la atemporalidad de lo lúdico y son precursores de los proyectos que asegurarán emblemas identificatorios ignorados hasta ese entonces (ser poderoso, ser rico) y ya no se esperaría que el futuro sea idéntico al pasado. “[...] el proyecto no representa más que la respuesta que el sujeto se forja cada vez que se pregunta lo que es (o quién es “yo” [je]); es lo que él ofrece a su propia demanda identificatoria” (Aulagnier, 2005, 198).

A modo de conclusiones

Aulagnier señala que “todo sujeto nace en un espacio hablante” (1988) y explicita las condiciones que permitirán que el yo pueda advenir. Discurso y deseo presentes en los otros significativos que ejercen funciones constituyentes del psiquismo y de la subjetividad. En esta línea de pensamiento, se puede proponer al juego como efecto de la *metabolización* de los elementos, propuestas provenientes de los enunciados identificatorios de quienes se instituyen en representantes de un conjunto social y le asignan al niño un lugar en el sistema de parentesco y en el orden simbólico.

Se puede deducir que el campo lúdico aparece en la obra de Piera Aulagnier, entramado con las concepciones metapsicológicas, los procesos y

funcionamientos intrapsíquicos del niño, cuyo devenir subjetivo no puede ser pensado sin su lazo a un orden socio-cultural en el que encuentre un lugar y pueda proyectarse.

Entonces, a partir de lo planteado, es posible pensar el juego como modo de tramitación de la pulsión y como modalidad compartida en un marco social. Sostenemos que el juego - que comprende las múltiples modalidades lúdicas privilegiadas en cada época-, vehiculiza, en tanto forma parte de las propuestas identificatorias de un tiempo histórico y una cultura determinada, los ideales en relación a los cuales el sujeto elaborará sus enunciados y proyecto identificatorios (Aulagnier, 1992).

Referencias

Aulagnier, P (1992). *El aprendiz de historiador y el maestro-brujo. Del discurso identificante al discurso delirante*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.

Aulagnier, P. (1988). *La violencia de la interpretación. Del pictograma al enunciado*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.

Aulagnier, P. (2005). *Un intérprete en busca de sentido*. Buenos Aires: Editorial Siglo XXI