

XV Jornadas de Investigación y Cuarto Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2008.

Juego, creatividad y cultura en Winnicott y la hermenéutica.

Bareiro, Julieta y Bertorello, Adrián.

Cita:

Bareiro, Julieta y Bertorello, Adrián (2008). *Juego, creatividad y cultura en Winnicott y la hermenéutica*. XV Jornadas de Investigación y Cuarto Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-032/4>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/efue/xtT>

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>.

JUEGO, CREATIVIDAD Y CULTURA EN WINNICOTT Y LA HERMENÉUTICA

Bareiro, Julieta; Bertorello, Adrián
Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires, UBACyT

RESUMEN

Resumen: El trabajo compara el lugar de la creatividad y la cultura en el psicoanálisis de Winnicott y en la filosofía hermenéutica de Heidegger y Gadamer. Dicha comparación puede sintetizarse en tres puntos: a) la vida humana, a diferencia de la vida biológica, transcurre en el plano de los significados culturales, b) por ello la modalidad específica de la vida es la potencialidad, vivir no es más que crear un espacio de despliegue de posibilidades, y c) de todas las posibilidades del hombre el juego es la más adecuada para comprender su significado y la capacidad que tiene la vida para introducir en el mundo nuevos comienzos que es lo mismo que decir que la vida es creatividad.

Palabras clave

Juego Cultura Winnicott Hermenéutica

ABSTRACT

PLAYING, CREATIVITY AND CULTURE ON WINNICOTT AND HERMENEUTIC

This work compares the place of creativity and culture on psychoanalysis of Winnicott and hermeneutic philosophy of Heidegger and Gadamer. This comparison can be synthesized by three points: a) The human life, as difference of biological life, pass on the plane of culture meaning, b) As for, specific modality of life is the potentiality, to live is not more than create a space of display of possibilities, and c) About all possibilities of man, the play is the adequate to understand its meaning and capacity that life has to introduce new starts in the world, as the same as, life is creativity.

Key words

Playing Culture Winnicott Hermeneutic

Juego y espacio son dos conceptos que se inscriben en un mismo ámbito tanto para el psicoanálisis como para la hermenéutica. Dicho ámbito es la vida misma. Cuando mencionamos al psicoanálisis cabe hacer una aclaración: nos referimos exclusivamente a las investigaciones de D.W. Winnicott. Y en lo que respecta a la hermenéutica aludimos a la línea argumentativa que une a M. Heidegger y a H.G. Gadamer. La vida es un tema común a ambos campos. Que sea un concepto que recorre dos disciplinas, no significa, en principio nada. La biología también se ocupa de la vida como así también la química orgánica o la medicina. Lo decisivo para un enfoque comparativo, como es nuestra propuesta, es que además de compartir nominalmente una misma temática, el psicoanálisis y la hermenéutica describen la vida con los mismos predicados.

Este es el primer aspecto que queremos destacar, a saber, que la caracterización de la vida que está en la base del psicoanálisis y de la hermenéutica es fundamentalmente la misma. Comenzamos por la hermenéutica. En las lecciones tempranas de Freiburg, entre los años 1919 y 1923, Heidegger hizo de la vida el tema fundamental de su reflexión: ¿qué entiende Heidegger por vida? Dicho muy brevemente: la vida no tiene el sentido que le asigna la biología (un conjunto de procesos fisiológicos) ni la psicología empírica (la corriente de vivencias de la conciencia). La vida es un algo que sólo le corresponde al hombre (*Dasein*) y que expresa su condición histórica. Para decirlo desde otra

perspectiva: la vida es la instancia de la enunciación desde donde se puede legitimar y articular todo discurso. La tesis de Heidegger es que la vida humana, justamente por tener estas particularidades, es un ámbito de sentido autónomo que no requiere de ningún otro punto de vista ajeno a ella misma. Este rasgo es lo que denomina "la autosuficiencia" (*Selbstgenügsamkeit*) (Heidegger, 1992: 42). Ahora bien, porque la vida es una instancia discursiva irrebalsable, última, no puede ser vista desde fuera, no puede ser objetivada. Requiere de una mirada immanente que no la someta a ningún tipo de objetivación.

H. G. Gadamer continúa con la misma pretensión de concebir la vida como una instancia irrebalsable. El concepto central de su obra *Wahrheit und Methode*, la conciencia de la historia efectiva (*Wirkungsgeschichtliches Bewusstsein*) expresa justamente la autosuficiencia semántica de la historicidad. Humana.

Si miramos ahora la obra de Winnicott, vemos que los rasgos descriptivos de la vida son muy semejantes. En el artículo "La ubicación de la experiencia cultural" (1967) señala:

Decimos que hay salud cuando las defensas no son rígidas. Pero pocas veces llegamos al punto en que podamos llegar a describir qué es la vida aparte de la enfermedad o de la falta de ella (...) Podría utilizar la frase de Buffon *Le >. Cuando se habla de un hombre, se habla de él junto con la acumulación de sus experiencias culturales. El todo constituye una unidad* (Winnicott, 2007: 133).

El texto propone una serie de ideas que las podemos sintetizar de la manera que sigue: a) la insuficiencia de un abordaje del fenómeno de la vida exclusivamente médico, es decir, que la describa desde las posibilidades biológicas de la salud y la enfermedad, b) la propuesta de un concepto de experiencia en un sentido que podríamos decir "no positivista". La experiencia es el reservorio histórico de significaciones culturales del hombre, c) la perspectiva holística desde donde mira la realidad humana. El hombre es una unidad en la que se imbrican tanto la vida pulsional como la cultural, pero el lugar desde donde se enuncia la vida misma es la cultura. A esta caracterización es necesario añadir que un elemento constitutivo de la vida humana es lo que Winnicott denomina "self" y cuya manifestación más clara es la capacidad de la vida de desplegar posibilidades o, lo que es lo mismo, de constituir un espacio potencial (Winnicott, 1993: 323).

El segundo rasgo que queremos destacar es el rol que cumple el concepto de juego en la descripción de la vida como espacio potencial. En la filosofía de Gadamer el juego tiene como finalidad mostrar una relación del hombre con el mundo y con los otros de índole no objetiva.

El contexto argumentativo donde aparece el problema del juego es la experiencia artística. En efecto, la experiencia de la obra de arte es una experiencia que no puede ser abordada de acuerdo con el esquema Sujeto-Objeto, implícito en las teorías estéticas modernas. La razón de ello radica en que en el acto lúdico lo primero es el juego mismo. Los jugadores, en cuanto conciencias individuales que participan de la acción, tienen un papel secundario, o dicho con más rigor, son lo que son gracias al juego. El juego, como realidad primigenia, es el que le confiere su status y categoría de jugador.

Pero el juego no sólo se caracteriza por la imposibilidad de ser comprendido por referencia a la conciencia del jugador. Gadamer añade otras peculiaridades tan importantes como aquella: no tiene un objetivo o finalidad exterior a él mismo; posee una naturaleza medial; se juega sin esfuerzo; el juego crea un espíritu. Al final añade una que pone de manifiesto su modo específico de ser: en todo juego se juega a algo. El jugador cumple una tarea, juega un rol que eligió al decidirse por tal juego. Este hecho hace que se lleve a cabo como una conducta humana, que se distingue de las otras que no son lúdicas. Para indicar justamente la especificidad de esta conducta Gadamer afirma:

El juego se limita realmente a representarse (sich darzustellen). Su modo de ser es, pues, la autorrepresentación (Selbstdarstellung) (Gadamer, 1990: 113).

La autorrepresentación designa: en primer lugar, que el juego mismo es quien confiere las tareas, roles y papeles que los ju-

gadores desempeñan; en segundo término, que el jugador, cuando representa el rol que el juego le asignó, alcanza sus propios objetivos y, al hacerlo, el juego alcanza también su cumplimiento o perfección; y finalmente -y este es el sentido preciso de la cita-, que el juego sólo existe jugando a algo, esto es, el ser del juego cobra actualidad cuando los jugadores ponen en marcha el papel que le fue asignado.

Winnicott, por su parte, establece que lo característico del juego no solo es el placer, sino que es "primordialmente una actividad creadora como en el sueño que se realiza" (Winnicott, 1993: 80). Esta actividad se destaca del resto de las tareas humanas en virtud de que describe la vida misma de la cultura junto con los fenómenos transicionales. Cuando Winnicott ejemplifica el sentido de esta afirmación recurre a una experiencia artística:

Cuando asisto a un concierto y me encuentro allí con un colega psicoanalista, a veces me pregunto si sabemos tanto como quiéramos de la experiencia que ambos estamos compartiendo (...) Nos hallamos en una experiencia viva que tiene derecho a ser considerada una cosa en sí. Esta observación puede hacerse extensiva a la siguiente pregunta ¿para qué vivimos? ¿cuál es la motivación básica? Posiblemente comprobemos que es en esa zona de la experiencia cultural donde la mayoría de nosotros vive la mayor parte del tiempo mientras estamos despiertos (Winnicott, 1993: 247).

Tal como se desprende de la cita, podemos afirmar que hay una relación íntima entre la creatividad y la existencia. En efecto, Winnicott describe una determinada esfera de la praxis cultural o, lo que es lo mismo, una determinada posibilidad de la existencia, y la concibe como una realidad autónoma ("cosa en sí"), es decir, como una esfera que tiene su propia legalidad semántica y que requiere de una vía de acceso adecuada a su peculiaridad. Asimismo, señala que en el juego artístico radica la experiencia de la vida misma, experiencia que no es extraordinaria sino, por el contrario, que domina durante toda la vigilia. Finalmente, Winnicott establece un vínculo entre la actividad lúdica y el self. En la niñez el self se expresa mediante el juego. En la vida adulta el juego se transforma en actividad artística.

Para concluir con esta breve comparación entre psicoanálisis y hermenéutica podemos sintetizar en tres puntos la propuesta de este trabajo: a) la vida humana, a diferencia de la vida biológica, transcurre en el plano de los significados culturales, b) por ello la modalidad específica de la vida es la potencialidad, vivir no es más que crear un espacio de despliegue de posibilidades, y c) de todas las posibilidades del hombre el juego es la más adecuada para comprender su significado y la capacidad que tiene la vida para introducir en el mundo nuevos comienzos que es lo mismo que decir que la vida es creatividad.

BIBLIOGRAFÍA

- GADAMER, H.G. (1990) *Wahrheit und Methode*, J. C. B. Mohr (Paul Siebeck), Tübingen.
- HEIDEGGER, M. (1992) *Grundprobleme der Phänomenologie*, Frankfurt am Main, Vittorio Klostermann.
- WINNICOTT, D.W. (2007) *Realidad y juego*, Buenos Aires, Gedisa.
- WINNICOTT, D.W. (1993) *Exploraciones Psicoanalíticas I*, Buenos Aires, Paidós.