

El juego en «El Sueño» de Shakespeare

Beatriz Luna de Minuchin*

Ricardo Antar**

Resumen

El trabajo intenta ilustrar algunos conceptos psicoanalíticos acerca de los diversos tipos de juegos que se observan en la sesión con niños. Conceptualizamos sobre la creatividad en relación a un fragmento de “Sueño de una noche de verano” de W. Shakespeare.

Entre los tipos de juego se mencionan el no-juego, el pseudojuego y el juego propiamente dicho. Puntualizamos las características de este último.

Consideramos que la capacidad creativa se basa en la posibilidad de constituir y preservar en el mundo interno un ámbito que, a la manera de una “cámara nupcial”, aloje a la pareja parental dándole la libertad y privacidad necesaria para su reparación y creación (Bebés y pensamientos).

La identificación introyectiva con este objeto combinado y sus funciones se constituye en el núcleo generador de creatividad e inspiración.

Nos ocupamos de mostrar las vicisitudes por las que deben atravesar los artesanos-actores ante la representación de la obra hasta llegar a los momentos realmente creativos.

Se destacan las correlaciones entre el vínculo de los actores y el público y el que se observa en transferencia.

*. Psicoanalista. Miembro Titular de APDEBA (Asociación Psicoanalítica de Buenos Aires). Mansilla 243 1/9A. Buenos Aires

** . Psicoanalista. Miembro Asociado de APDEBA. Av. RS Ortiz 2327/7. Buenos Aires.

Summary

The aim of this paper is to focus on some psychoanalytical concepts about different kinds of plays which are observed in children's sessions.

We pay special attention to the creativity process connected with a piece of William Shakespeare's play "Midnight Summer Dream".

Among the different types of plays we mention: no play, pseudo play and proper play.

We point out the special features of the latter.

We think that the creativity is based on the possibility of building and keeping a special place in the internal world which lodges the parental couple like a "nuptial chamber", giving it the necessary freedom and privacy for its reparation and creativity. (Babies and thoughts).

The introjective identification with this combined object and its functions establishes the core of creativity and inspiration.

It is our goal to show the problems that the actors have to go through in order to perform the play until they reach the creative stage.

We want to stress the correlation between the links of the actors and the audience and that between the patient and the analyst in the session.

Descriptores: LITERATURA / JUEGO / SIMBOLIZACIÓN / CREATIVIDAD

Obras-tema: Sueño de una noche de verano. William Shakespeare

Introducción

Este trabajo trata sobre juego y creatividad. El mismo surgió de la conjunción entre algunas reflexiones desarrolladas sobre la práctica psicoanalítica con niños y la lectura de la obra de William Shakespeare *Sueño de una noche de verano*.

Nos interesaron, particularmente, los ensayos preparatorios de "La muy dolorosa comedia y cruelísima muerte de Píramo y Tisbe" que los artesanos-actores desarrollan en la citada obra ya que nos evocaron las características de un tipo de juego que observamos en sesiones psicoanalíticas con niños.

Nos preguntamos acerca de las similitudes y diferencias que pueden existir entre las vicisitudes por las que atraviesa el afán artístico de los artesanos y las del juego desplegado por nuestros pacientes. En tal sentido intentamos reflexionar sobre la

posible relación del vínculo que Shakespeare muestra entre los artesanos y el público, por un lado, y el vínculo transferencial del niño que juega y su analista.

Juego, pseudojuego y no-juego

Partimos de la premisa de que el niño se comunica predominantemente a través del juego. Concordamos con otros autores en que no todo lo que el niño despliega en sesión puede ser llamado juego.

Es necesario diferenciar el juego del no juego que corresponde a configuraciones tales como fenómenos de descarga o de adaptación y que se caracterizan por falta de plasticidad, repetición, estereotipia, ausencia de acción dramática y de creatividad y que provocan en el analista una vivencia contratransferencial de vacío, falta de sentido y parálisis de la capacidad creativa.

Asimismo, consideramos que es de suma importancia detectar en la sesión otras variantes de juego que han sido descritas como pseudojuego. Ellas comprenden juego en alucinosis, acción dramática y juego estereotipado. Estas variedades muestran un déficit de simbolización y creatividad.

En cambio el juego creativo, juego simbólico o juego propiamente dicho que difiere cualitativamente del pseudojuego puede ser considerado como un momento privilegiado de la sesión del niño y del proceso psicoanalítico y guarda similitudes con otros fenómenos, como ser el arte y el soñar.

Melanie Klein destaca que la libertad en el despliegue de la fantasía conduce a una mayor actividad lúdica y a un desarrollo de la transferencia. Es imprescindible que el analista pueda mantener una capacidad observadora pensante para que se sostenga esta libertad imaginativa en el paciente que llevará a su vez al analista a un estado mental creativo dando sentido y significado a las conductas del niño, verbalizados luego a través de la interpretación.

Algunas características del juego creativo son:

- Se observa una intensa concentración en la actividad que el niño está llevando a cabo. Este estado de ensoñación se puede ver interrumpido por mecanismos disociativos que, si surgen, afectarán el despliegue del juego creativo.
- Existe un estado de ilusión y de descubrimiento que conlleva cierta tensión dramática que no llega a ser angustia.
- Hay una tarea asociada a una búsqueda de interrelaciones entre el mundo interno y externo. Al conectarse con sus fantasías y ansiedades y poder expresarlas en el mundo externo el niño logra modificarlas, a través de la interpretación.

- Se desarrolla una activa experimentación de los materiales para expresar, contener y desplegar los contenidos inconscientes, que requiere de la tolerancia a la incertidumbre y a la frustración.

Metapsicología del proceso creativo

Para adentrarnos en la comprensión de esa cualidad que nos permite denominar “creativa” a una actividad, vamos a remitirnos sintéticamente a los primeros momentos de vida del bebé. La pérdida del estado prenatal lo expone a la discontinuidad de la provisión materna y a la vivencia de necesidad y frustración.

Si el bebé se encuentra capacitado para sobrellevar la frustración, podrá comenzar un proceso comunicacional que tienda a buscar y hallar el pecho en las circunstancias que la realidad dispone. Si, por su parte, la madre se encuentra en estado de “rêverie” podrá recibir este reclamo angustiado del bebé y procesarlo como en un sueño. En estas condiciones el bebé recibirá alimento, amor, pensamientos y un embrión de capacidad para pensar y crear símbolos representado por ese pecho-cabeza pensante materno que lo capacitará para comenzar a desarrollar sus propios pensamientos y crear sus símbolos.

El desarrollo de esta capacidad pondrá al bebé tarde o temprano frente a otro interrogante: quién pone en mamá lo que está en su pecho; quién la limpia y quién restaura su siempre renovada disposición. Las cualidades del objeto materno presente remiten a una dimensión ausente: el intercambio reparador entre la madre y el padre.

Esa dimensión ausente obliga al bebé a un salto cualitativo en su esfuerzo simbolizante para imaginar la experiencia emocional del ahora objeto combinado. Existirán distintas alternativas: a) invadir la privacidad y reducir la experiencia emocional a la sensorialidad; b) restringirla en su cualidad misteriosa; c) tolerancia a la duda y a la incertidumbre mediante, llegar a aceptar la necesidad de la existencia de un ámbito dentro de cuyos límites, la pareja combinada pueda disponer de la libertad necesaria para la creatividad (bebés, pensamientos). La introyección de esta pareja creativa constituirá entonces el núcleo generador de creatividad e inspiración.

En torno a esta “cámara nupcial” se establece una lucha cuyo desenlace conducirá a la aceptación o el rechazo del vínculo emocional, la dependencia y la sabiduría de estos padres internos.

Píramo y Tisbe y el juego en sesión*

Creemos que en *Sueño de una noche de verano* Shakespeare nos habla de estas vicisitudes así como lo hacen nuestros pacientes niños cuando despliegan sus

*. Para facilitar la comprensión de este punto, rogamos al lector remitirse al texto ubicado al final.

actividades lúdicas. Por razones de espacio nos centraremos en el ensayo de “Píramo y Tisbe” (Acto 3, Escena 1). Resulta interesante observar de qué manera Shakespeare abre el ensayo haciendo referencia a dos elementos y presentándolos:

- los actores, que darán vida a los personajes; la delimitación del escenario
y
- la presencia del público: *“Este césped nos servirá de escena; estas ramas de espino, de bastidores y accionaremos como si estuviéramos en presencia del duque”*.

Observamos que en este comienzo ya se abre un espacio simbólico, un “como si”.

El telón se ha abierto de la misma manera que acontece cada vez que se produce la apertura de la sesión psicoanalítica. Así como Cartabón especifica que el césped le hará de escena y las ramas de espino de bastidores, al inicio del tratamiento nosotros como psicoanalistas establecemos al niño los límites del consultorio, presentando los materiales de que dispondrá y estableciendo el encuadre que incluye la disponibilidad del analista.

Pero ya a partir de este comienzo observamos que los artesanos presentan diferencias para poder desplegar con libertad sus dotes creativas e imaginativas. Es a través de Lanzadera que el autor nos habla de los procesos coercitivos que impedirán desplegar abiertamente la originalidad. Parece ser que los actores comienzan a gestar, entonces, una idea de falta de réverie estético en el público. El elemento de sorpresa parece ser asustante y provocador de miedo. Cuando esto sucede tanto en la obra como en el juego, desaparece la libertad, que constituye un elemento básico en el juego creativo.

“...Hay cosas en esta comedia de Píramo y Tisbe que no agradarán nunca. En primer lugar, Píramo ha de esgrimir la espada para matarme, lo cual no podrán soportar las damas...” Es sólo a través de un prólogo que verán salvado (a medias) este escollo.

Haciendo un salto podríamos relacionar el vínculo que Shakespeare nos muestra entre los artesanos y el público con la relación transferencial entre el niño y el analista. Siempre tratando de reflexionar acerca de los avatares de una sesión de niños nos encontramos con un freno del proceso creativo cuando el pequeño paciente nos expresa de alguna forma que debe de estar resolviendo situaciones de compromiso en lugar de experimentar libertad de expresión. José, de 6 años, durante varios meses solía comenzar su sesión diciendo a la vez que sacaba los juguetes de su cajón, *“Hoy voy a jugar a los autitos, espero que vos no te aburras”*. No es nuestro ánimo comentar otros mecanismos inherentes a esta mención sino deslizar algunas viñetas que acuden a nuestra memoria.

Parece ser que los artesanos presuponen al público carente de función alfa y por lo tanto incapaz de decodificar los personajes actuados, al punto de necesitar discriminarse manifiestamente de los personajes a representar. . . . *“Para mayor seguridad, decid/es que yo, Píramo, no soy Píramo, sino el tejedor Lanzadera. Esto acallará su miedo”¹....*
“Flauta: ¿El león, no espantará a los señores? Hambrón:

Mucho lo temo a fe mía. Lanzadera: Señores, reflexionad/o bien; llevar... ¡Dios nos libre...! Un león donde hay señoras, es cosa tremenda; porque no hay ave silvestre más feroz que el león vivo; y es menester que lo tengamos en cuenta. Flauta: Por tanto hay que advertir con otro prólogo que el león no es león...

Estos mecanismos (ausencia del espacio virtual, del “como si”), nos evocan lo que acontece en el juego en alucinosis antes citado como una variedad de pseudojuego y que se caracteriza porque el paciente no despliega ni juega un rol sino tiene la convicción de que es la maestra, el hada o el astronauta.

Volviendo a la cita anterior vemos que aparece con mayor intensidad la preocupación de que lo representado no constituya un hecho simbólico (jugar-actuar el rol de león), sino una realidad (ser el león) y tratan de resolverlo apelando al recurso siguiente: *“Será preciso que el actor encargado de este papel diga su nombre y que se las arregle de manera que a través del cuello de/león deje ver la mitad de su cara”*.

Se ve amenazado el espacio simbólico del juego-actuación; podríamos contrastar esta situación con la que presenta Fátima (10 años) a su analista: *‘Y Dale que yo soy Pablo y vos sos mi mamá enojada? Fátima introduce y sostiene con el “dale que...”* la dimensión del “como si” donde cada una actuará su rol.

Hasta acá vemos que estos factores transcurren por avatares que frenan la libertad de creación. Sin embargo, a través del interjuego van planteando y elaborando las dificultades de la representación. En la medida en que este proceso evoluciona, surgen imaginativos modos de expresión. *“Cartabón: Sí; o no, que uno se presente con un manojo de zarzas y una linterna y diga que sale para figurar o representare/personaje de Claro de Luna. Y aún queda otra dificultad: hemos menester una pared en medio de/salón, porque Píramo y Tisbe, según dice la historia, se hablaban a través de las grietas de un muro. Berbiqui: Nunca podréis empezar un muro hasta el centro de/escenario. ¿Qué decís vos, Lanzadera? Lanzadera: Fuerza será que alguien represente el Muro. Basta que tenga encima algunos emplastos de yeso, argamasa. arcilla o cal para figurar una pared, y que ponga los dedos abiertos así para que a través de los insterticios, Píramo y Tisbe se hablen en voz baja...*

Apreciamos ahora en el despliegue del juego creativo dos procesos íntimamente relacionados:

- confianza en la capacidad decodificadora del público y
- despliegue de un lenguaje plástico y creativo por parte de los actores.

Podríamos decir que este “*Claro de Luna*” representa también un espacio creativo mental, una zona de luz en la noche.

Pablo, de 5 años, tomando bloques, maderas y papel arma una selva donde animales salvajes atemorizan a seres indefensos; desplegando de esta manera una secuencia de juego creativo.

Tanto en la obra como en la sesión nos constituimos en espectadores del teatro interno de la fantasía, momento culminante que nos vuelve a sorprender día a día en nuestro quehacer psicoanalítico.

Sueño de una noche de verano

Acto Tercero. Escena Primera.

Un bosque.

Titania reposa dormida. Entran Cartabón, Berbiquí, Lanzadera, Flauta, Hocico y Hambrón.

Lanzadera: ¿Estamos todos?

Cartabón: Justo; justo; y he aquí un lugar maravillosamente a propósito para nuestro ensayo. Este césped nos servirá de escena; estas ramas de espino, de bastidores, y accionaremos como si estuviéramos en presencia del duque.

Lanzadera: Pedro Cartabón...

Cartabón: ¿Qué quieres bravo Lanzadera?

Lanzadera: Hay cosas en esta comedia de Píramo y Tisbe que no agradarán nunca. En primer lugar, Píramo ha de esgrimir la espada para matarme, lo cual no podrán soportar las damas. ¿Qué me respondéis?

Flauta: ¡Por vida de!... Justísimo temor.

Hambrón: Pienso que, bien considerado, conviene dejar fuera la matanza.

Lanzadera: Nada de eso; tengo un recurso para arreglarlo todo. Escribidme un prólogo, y que este prólogo dé a entender que no haremos daño a nadie con nuestras espadas y que Píramo sólo se mata en broma. Para mayor seguridad, decidles que yo, Píramo, no soy Píramo, sino el tejedor Lanzadera. Esto acallará su miedo.

Cartabón: Pues bien: tendremos un prólogo de esa especie, y se escribirá en verso de ocho y de seis sílabas.

Lanzadera: No; poned dos más; que se escriba en versos de ocho y ocho.

Flauta: Y el león, ¿no espantará a las señoras?

Hambrón: Mucho lo temo, a fe mía.

Lanzadera: Señores, reflexionadlo bien: llevad... ¡Dios nos libre!... Un león donde hay señoras, es cosa tremenda; porque no hay ave silvestre más feroz que el león vivo; y es menester que lo tengamos en cuenta.

Flauta: Por lo tanto, hay que advertir con otro prólogo que el león no es león.

Lanzadera: No basta. Será preciso que el actor encargado de este papel diga su nombre y que se las arregle de manera que a través del cuello del león deje ver la mitad de su cara y diga esto o cosa parecida: “señoras, o hermosas señoras: os pido, o bien os mego, o mejor, os suplico que no tengáis miedo, que no tembléis; os respondo de vuestra vida con la mía. Si creéis que es un león el que tenéis delante, poco valdrá mi existencia. No, no hay nada de eso: soy un hombre tal y como los otros”. Y, entonces, que diga su nombre y les haga saber con toda franqueza que es Berbiquí el ebanista.

Cartabón: Bien; se hará así. Pero todavía quedan dos dificultades graves: la primera es introducir en un aposento la luz de la luna, porque ya sabéis que Píramo y Tisbe se encuentran al claro de la luna.

Berbiquí: ¿Brillará la luna la noche que hayamos de representar la pieza?

Lanzadera: ¡Un almanaque, un almanaque! Mirad el almanaque; ved si habrá luna; ved si habrá luna.

Cartabón: Sí, la luna brillará esa noche.

Lanzadera: Entonces, será menester dejar abierta una ventana del gran salón en que representemos, y la luna brillará a través del postigo.

Cartabón: Sí; o no, que uno se presente con un manojo de zarzas y una linterna y diga que sale para figurar o representar el personaje de Claro de Luna. Y aún queda otra dificultad: hemos menester una pared en medio del salón, porque Píramo y Tisbe, según dice la historia, se hablaban a través de las grietas de un muro.

Berbiquí: Nunca podréis empujar un muro hasta el centro del escenario. ¿Qué decís vos, Lanzadera?

Lanzadera: Fuerza será que alguien represente el Muro. Basta que tenga encima algunos emplastos de yeso, argamasa, arcilla o cal para figurar una pared, y que ponga los dedos abiertos así, para que a través de los intersticios, Píramo y Tisbe se hablen en voz baja.

Cartabón: Si puede hacerse de tal modo, todo irá bien. Vamos, siéntese cada hijo de su madre, y a ensayar vuestros papeles. Comenzad vos, Píramo. Cuando hayáis terminado lo que habéis de decir, entrar en esta espesura; y así sucesivamente cada cual según su apunte.

Bibliografía

- 1) Bion, W.R. (1962) *Aprendiendo de la experiencia*; Ed. Paidós, Buenos Aires, 1966.
- 2) Harris Williams, Meg y Waddell, Margot (1991) *The Chamber of Maiden Thought. Literaly Origins of the Psychoanalytic Model of t/ze Mmd*; Routledge, London & N. York, 1991.
- 3) Klein, M. (1929) “La personificación en el juego de los niños”; en *Contribuciones al Psicoanálisis*, Ed. Hormé, Buenos Aires, 1964.
- 4) Liberman, D.; F.B. de Podetti, R.; Miravent, I. y Wasserman, M (1984) *Semiótica y Psicoanálisis de niños*; Amorrortu Ed., Buenos Aires, 1984.
- 5) Meltzer, D. (1991) Prólogo; en Harris Williams, Meg y Waddell; Margot, *The Chamber of Maiden Thought. Literaly Origins of the Psychoanalytic Model of the Mi*, Routledge, London & N. York, 1991.
- 6) Merea, Alcira T. de (1990) “El juego creativo como meta terapéutica”; 93 Jornada de Psicoanálisis de Niños y Adolescentes de la Asociación Escuela Argentina de Psicoterapia para Graduados, Buenos Aires, 1990.
- 7) Nevorak de Dimant, S. y Pistiner de Cortiñas, L. (1990) “Creatividad, cambio psíquico y crecimiento mental”; XII Simposio y Congreso Interno de A.P.de B.A., Buenos Aires, 1990.
- 8) Shakespeare, W. (c. 1595) *Sueño de una noche de verano*; M. Aguilar Editor, S.A. de C.V., México, 1991.
- 9) Valeros, J. A. (en colab. con Bricht, J.) (1981) “Acerca del jugar”; *Psicoanálisis*, Rev. de AP de Ba., Vol. IV, 1982, Buenos Aires.