

## ¿Qué se espera de un analista? – Susana Neuhaus

Si el análisis tiene todos los caracteres de un juego, la primera respuesta que se me ocurre es... ¡que juegue!

¿Podemos hablar de operación lúdica?

A cien años del tratamiento del pequeño Hans, recordemos el texto en el que Freud señala que "...nosotros no aspiramos al éxito terapéutico en primer lugar...", es decir, a la cancelación del síntoma, sino a "poner al enfermo en condiciones de asir...sus motivaciones inconcientes de deseo...con nuestras palabras", ofertando el camino de la errancia y la creación.

Así parece haberlo entendido Herbert Graf, el pequeño Hans devenido famoso director de escena de ópera, quien, en una entrevista con Francis Rizzo, en 1972, al referirse al tratamiento realizado en su infancia,, lo describe como un juego de preguntas y respuestas que "luego se convirtió en una práctica standard de la psiquiatría infantil".

¿Cómo es que, jugando y hablando, construyó el trayecto que lo llevó de las primeras experiencias dramático-musicales a su invención de la profesión de regisseur, proyecto que sus compañeros de escuela habían calificado como tontería?

Por este sesgo trataré de relevar algunas cuestiones de nuestra práctica.

Del relato clínico freudiano, podemos deducir el encuentro traumático entre el significante y el cuerpo viviente. Si la vertiente imperativa del significante funda el sujeto, es la apuesta irrecusable a la existencia del Otro, la que sella un pacto que inaugura la creencia en el significante.

La vía regia de esta articulación es lúdica. La operación lúdica segrega el objeto a "...causa privilegiada que nos da el juego en su forma material". (Seminario XVI-Clase del 15 de febrero de 1969). Este acto introduce un tiempo, que, entre anticipación y retroacción, habilita el surgimiento de una dimensión exclusiva para el hablante, aquella de las formaciones del inconciente.

Florescia, constató un día que, un gato que siempre aparecía por la terraza del consultorio, estaba inmóvil sobre el muro, y permaneció allí todo el tiempo. Preguntó:

¿Está muerto o juega a ser estatua?

La alternativa, muerte o juego, instala lo lúdico como recurso eficaz frente al horror de la inexistencia. El juego separa de la pulsión de muerte, fundando la imposibilidad, de la relación sexual que no existe. Retiene sujeto y objeto en una separación que regula la economía libidinal, términos que se articularán en el fantasma a producir.

La creencia en la seriedad del juego, es un sentimiento propio de los hablantes. Creer abre un tiempo de espera, de lo inesperado, aquello que se revela en la experiencia como "espera ya esperada", sólo cuando llega.

En ese tiempo reside un gusto para inventar algo que reconforta y que proyecta un sentido nuevo que, contra lo que podría pensarse, no proviene del pasado sino del porvenir.

La errancia por las vías significantes predica sobre lo humano, errare humanum est, y lo especifica, otorgándole un lugar privilegiado en la experiencia subjetiva.

En la Conferencia de Ginebra sobre el síntoma, dice Lacan: "Para nada es un azar que en la lengua, cualquiera sea ella, en la que alguien recibió una primera impronta, una palabra es equívoca."

La operación lúdica enlaza sustitución, creación, placer y más allá del placer.

Freud recuerda que "nunca se debe olvidar cuanto más que el adulto, trata el niño las palabras como si fueran cosas del mundo". Esta frase se puede articular con aquella de "El creador literario y el fantaseo", texto contemporáneo del tratamiento de Hans: "Todo niño que juega se comporta como un poeta, pues se crea un mundo propio, o, mejor dicho, inserta las cosas de su mundo en un nuevo orden que le agrada."

¿Qué alcance dar a estas afirmaciones?

El juego se funda con la regla que ex - siste al juego, como real en tanto imposible, realizando lo posible, jugando, errando, equivocando. El "dale que..." brinda el marco temporal y espacial para una escena que se inventa. Los "pido" son los cortes que resuelven su continuidad hasta la salida, que opera como interpretación y a su vez hace posible otro juego. Así pueden localizarse momentos puntuales que remiten a la fugacidad de las formaciones del inconciente, eficaces en la experiencia.

El inicio de la partida, en el juego y en la vida, está signado por la condescendencia obligada a la apuesta, que enmascara un riesgo. Si se consiente a la regla, por creencia en el Otro que no existe, pero es eficaz, se abre un tiempo de espera en el que se arriesga... un juego. Los niños se divierten llevando los juegos hasta los extremos del miedo. El riesgo repite y sustituye un riesgo que se jugó en otra escena, anterior, de la que emergió el jugador, como deyecto caído del deseo de sus padres.

"Nada más contrario al riesgo que el juego." Nadie sabe adónde conducirá el juego hasta jugarlo. La partida se juega jugando. Cada vez que se llega a un límite en que se topa lo real sorpresivamente, se convalida que el azar fija un real que es siempre otro. Siempre hay otro mundo posible.

La sorpresa se agrega al placer, la seriedad y la laboriosidad que caracterizan al juego.

El juego instituye una escena fundada sobre una pérdida anterior, en lo simbólico. El artificio lúdico sustituye lo real instalando un "como si", que ampara, demarcando un espacio de ilusión, merced al enlace con la ley. El modo subjuntivo del "como si" hace de la virtualidad, la dimensión propia de lo subjetivo.

No azarosamente, Freud lo ubica en articulación con el sueño traumático, asignándole un trabajo: ligar lo no-representado de la pulsión.

Conviene recordarlo, no sólo cuando de niños en análisis se trata, sino sobretudo cuando la compulsión emerge en la experiencia, en el borde actual

de las neurosis, y se propicia que lo informe pueda figurarse y elaborarse en la palabra.

La dimensión simbólica de la rememoración y la dimensión de la tyché que introduce la novedad, concurren a la experiencia. Si no hay posibilidad para el hablante de recuperación de lo vivido, los momentos fugaces de orfandad simbólica, introducen la posibilidad de dar paso a un nuevo ordenamiento.

El analista, testigo de la pérdida fundante, ubica el azar en la repetición. Fundar algo en el azar requiere la estructura significativa.

El analista convalida ese tratamiento de lo real por lo simbólico, en el acto repetido y siempre otro, que conmemora lo inmemorable e irrepetible del trauma.

Freud anuda también juego y creación, es decir, recortado el objeto como cesible, habilita otro destino pulsional, diferente a la represión y su retorno.

El juego asume distintas versiones del sentido, pero no elude la falta de sentido. Apunta a la creación.

En la experiencia, cada juego constituye una oportunidad de llevar al jugador a la autonomía de su propio devenir. Si, en cambio, se sutura el despliegue lúdico con acciones o prescripciones curativas, moralizantes o educativas, se deja fuera lo más singular de un sujeto: su potencial creativo.

Dice el escritor Javier Marías: “La única manera de contar algo verdadero es bajo el elegante y pudoroso disfraz de una invención ya que, de ese modo, nunca estará expuesta a las groseras y rocambolescas imposiciones de la realidad. La realidad es una novelista pésima, ya que ni elige, ni ordena, ni dosifica y, lo que es peor, carece de estilo.”

Si el análisis no es un recorrido “documental” por la biografía de quien consulta, sino que apunta a lo real, la operación lúdica promueve un acto creador. El arte-oficio potencia la producción con lo irreductible de la falta. La obra no será un producto de su tiempo, sino que ella misma engendra su propio pasado, presente y futuro, engarzados como las cuentas de un collar, otorgándole su propio sentido. El tiempo se abre así a la doble dimensión de lo nuevo y de lo inmemorial.

Por esta vía, el psicoanálisis se acerca al arte, destinado a “dar acceso a lo que no podría verse”.

Freud decía que el psicoanálisis “no quiere probar nada, sino sólo cambiar algo”.

Que se juegue el juego entonces, para que lo irrepresentable tome un lugar relevante, que sólo se revelará en lo singular de una verdad no-toda surgida de un objeto único e irrepetible.

Si lo que tuvo lugar no puede ser figurado ni dicho, se trata de apuntar a lo imposible en tanto que imposible. En consecuencia, la experiencia nos enfrenta con alternativas que exigen una decisión ética: normativizar por la vía de poblar de imágenes o simbolizaciones interminables, o hacer lugar a lo irrepresentable e inmemorable que podrá ser designado, mostrado.

Para finalizar:

Desde Freud, trauma, símbolo, juego y creatividad se enlazan, sin confundirse.

No se trata de explicar el arte por la sublimación, ni de reducir la obra de un artista a los supuestos efectos de los accidentes de su vida, lo que resultaría agravante.

La experiencia cultural deriva del juego, como operación que se realiza en un espacio que une y separa al sujeto de su mundo, y que se poblará de ficciones e invenciones, abriendo la puerta a la creación artística, que cada tanto se produce para deleite de los que accedan a ella.

21 de junio de 2008

BIBLIOGRAFIA

Freud, S.: Obras Completas. Amorrortu editores, Buenos Aires, 1979

“Análisis de la fobia de un niño de cinco años”

“El creador literario y el fantaseo”

“Más allá del principio del placer”

“Un recuerdo de infancia en Poesía y Verdad”

“Personajes psicopáticos en el escenario”

Lacan, J.: El Seminario XI: “Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis”

Paidós, Bs.As., 1986

El Seminario XII: “Problemas cruciales para el psicoanálisis”, inédito

El Seminario XVI: “De Otro al otro”, inédito

Conferencia en Ginebra sobre el síntoma, en Intervenciones y

Textos,

Manantial, Bs.As., 1992

Agamben, G.: “Infancia e historia”, Adriana Hidalgo editora, Bs.As., 2001

Cuba, M.I.: “Fuera de juego”, Revista Conjetural N° 47, ediciones Sitio, Bs.As., 2007

Cosentino, J.C.: “Del pequeño Hans a Herbert Graf” y

Rizzo, F.: “Memorias de un hombre invisible” en

“El psicoanálisis con niños hoy”, ediciones Imago Mundi, Bs.As., 2002

Winnicott, D.: “Realidad y juego”, Granica editor, Bs.As., 1972

Wajcman, G.: “El arte, el psicoanálisis, el siglo”, en “Lacan el escrito, la imagen”, Ediciones del Cifrado, Bs.As., 2003