<u>Puntualizaciones acerca de la relación Simbólica</u>

Freud estudió el funcionamiento del aparato anímico a partir de los juegos infantiles, sus más tempranas actividades, e investigó la relación que hay con lo simbólico en esos inicios. De esta manera, conceptualizó el Fort da, juego primordial que supone la relación del sujeto con el par presencia-ausencia. Curiosamente lo calificó como *"una **perturbadora** costumbre"* relacionada con la desaparición de la madre. El niño "**inventa"** un *"jugar con los objetos a estar afuera"*, escena que repite *"**incansablemente**"*. Entonces, el sujeto inventa algo que se percibe un tanto perturbador y lo repite por lo que Freud se pregunta *"¿cómo, pues, está de acuerdo con el principio de placer el hecho de que el niño **repita** un suceso penoso para él?"*.

Por su parte, Lacan lo menciona como la *"**dolorosa** dialéctica del objeto, a la vez presente y siempre ausente"*. Continúa hablando del Fort da, operación que permite articular lo simbólico con la palabra. Y agregará que el orden simbólico tiene un carácter **decepcionante** por lo que el "*niño ahoga y aplasta con la satisfacción la **insatisfacción** de esta relación. Despista con la incautación oral"*. Es decepcionante en tanto no hay garantías ya que el Otro castrado podría no responder. Por lo tanto, el niño para aplastar lo decepcionante intenta adormecer esa presencia-ausencia y se sueña ser dueño del objeto. ¿Se podría articular con el planteo Freudiano respecto de lo activo-pasivo?. En el juego del carretel, el niño hacía activo lo experimentado pasivamente con la partida de la madre, el autor señala esto como el impulso a elaborar psíquicamente algo impresionante consiguiendo su dominio. Lacan, en términos estructurales, dirá que se produce una operación que busca un falso dominio ante una falta irremediable.
Es por el interrogante respecto del lenguaje y la entrada a lo simbólico que elijo hablar de Darío, un niño de 7 años. Lo empiezo a atender cuando tenía cinco. Lo deriva el colegio por el típico motivo de consulta "problemas de conducta, desfasaje en el aprendizaje". Me costaba mucho seguir el hilo de lo relatado por él, sus palabras parecían sueltas. En nuestro primer encuentro, de repente decía: *"la beba toma la teta… yo chocolatada, la chocolatada, comida de humanos"*. En otras oportunidades, expresaba *"me duele la panza, acá, el médico va a sacar algo"* o repetía ante cualquier frase que decía *"es una*

broma”.
En los inicios de este año, se repitieron situaciones esporádicas en que Darío le pegó a un compañero. Cuando le pregunté qué había pasado contestaba que le había pegado a Lautaro porque era como él, el pelo y que se había cambiado el nombre a Darío. Hablamos de su nombre y su apellido que lo diferencia de los otros. Un mes después, el padre cuenta que quiso ahorcar a otro nene, Darío responde que él tiene una parte buena y una parte mala de su cerebro. El padre agrega que el nene no le había prestado la boligoma. Darío le dice que él es un nene, que no es un muñeco. El padre explica que en un cumpleaños, un amigo de él cuando pasó por al lado de Darío le dio unos golpecitos en la cabeza, que fue un chiste. Lo miro a Darío y le digo “claro, para vos no fue un chiste”.
Sesiones posteriores, cuenta que “se ve doble” y señala su sombra. Luego, menciona un capítulo de mister bing donde éste tiene un clon: *“oh soy otro… era otro niño llamado bing… que lo maten al mentiroso… otro igual, mismo pijama, mismo teddy, mismo auto verde… en un espejo, él se volvió y el otro no”*. Pienso en lo terrorífico de un otro que se le torna igual a él.
Respecto de los juegos, en principio era ordenar números, colores, chocar autos o armar con bloques utilizando todos los que encontraba. Se llenaba la mesada de construcciones de él, abarcaba todo. Un día encuentra el juego “incógnita”. Este juego está lleno de agujeros, en un extremo se ponen cuatro fichas de diferentes colores, se tapan porque ese combinación de lugares y de colores es lo que el otro tendrá que descubrir, él intentará mirar igual. En los otros agujeros, el otro participante va poniendo las fichas en diferentes posiciones hasta descubrir la de su contrincante. Al costado hay más agujeros donde se ponen otras fichas, blanco si hay coincidencia, negro si se equivoca. Darío tapa todos los agujeros, pone fichas en cada lugar que encuentra. Decía *“mejor todos igual*”, lo mismo pasaba en el burako, ordenaba los números que eran iguales, quedaba por fuera la posibilidad de hacer la escalera de menor a mayor, es decir, con diferentes números.
Algunas sesiones después, llega contando que había hecho pis en un tacho, le digo “que asco” acompañado con el gesto de nariz fruncida en la cara. Le pregunto por qué no fue al baño. Interrumpe ese relato y dice que me va a contar un secreto pero antes tengo que descubrir los códigos de seguridad para abrir las puertas que simula delante de él. De a poco se va armando el relato completo: *“hice pis en el tacho porque no me acordaba donde estaba el baño. Un nene, mi enemigo, le contó a la seño y me dijeron asqueroso”*. Luego, propone otro juego con bombas *“de mentirita*”. Bombas que hay que desconectar para que no

exploten o explotan en el aire para destruir a las ratas robóticas gigantes de las que nos defendernos y escondemos.
Por último, en las sesiones más recientes, Darío encuentra un juguete que llenamos de agua y al apretar algunos botones sale por otro orifico. De esa manera, vamos llenando los vasos y las tacitas. El juego es una tienda de bebida. Él es el vendedor, yo manejo los distintos muñecos que son los clientes. La primera vez que lo jugamos me dice que no tire el agua que servimos porque sino no va a quedar más. En la siguiente le piden jugo de pomelo y para mi sorpresa, él responde que de ese jugo no hay, entre los dos le ofrecemos otra bebida al cliente. Más adelante, le propongo agregar frutas a la tienda. Él encuentra la masa y dice *"podemos hacer milanesas"* por lo que empieza a cocinar, agrega papas fritas, hamburguesas, etc. lo ayudo sirviendo las bebidas y le digo a un cliente que ese jugo que pidió no hay. Darío me mira y por fuera del juego me dice *"Belena hace como que sí, de mentirita*".
Lacan señala que la entrada al lenguaje supone el llamado, primer tiempo de la palabra que es fundamental porque supone la fundación del orden simbólico: *"la llamada se hace oír cuando el objeto no está"*. En este punto introduce la dialéctica de los dones que dice se manifiestan "al llamar". El Fort Da nombra a ese objeto que pierde su referente e inaugura la circulación de los dones dando inicio al intercambio simbólico.
El don señala un más allá de la relación objetal puesto que el objeto está ahí para ser rechazado en tanto nada. Entonces, ese objeto perdido no se restituye con otro objeto porque la insatisfacción es respecto a la falta del Otro en el orden simbólico. Y es la posibilidad de rehusamiento al llamado, de que el Otro podría no responder, lo que posibilita ese intercambio. Todo esto sucede cuando la palabra entra a lo simbólico. Pero ¿qué pasa cuando se escucha algo suelto, desarticulado?.
Por un lado, se podría suponer que algo pasaba cuando era difícil comprender a Darío, la escena se entendía cuando otro iba relatándola, como lo hizo su padre. Por otro lado, respecto de los encuentros más recientes, no se trataba de tirar o no tirar el agua efectivamente o de que haya o no haya de esa bebida, no se trataba de los juguetes en tanto objetos concretos. Lo más interesante, a mi entender, es la operación del *"**como si** fuera mentirita",* del *"dale que yo era un vendedor",* frases lúdicas que implican un espacio diferente. Entonces, se podría suponer un pasaje respecto del *"mejor todo igual"* en que no hay agujeros porque nada falta, hacia juegos en los que Darío se inventa. Es decir, se trata de jugar con esa nada que supone la relación con lo simbólico, una articulación posible que posibilita

una escena donde se juegue *“como si fuera...”*.

Diciembre 2016. Belena Tauyaron.