

Sobre la imaginación

José A. Valeros

El sustrato de la imaginación: vínculo de confianza y seguridad con el mundo. Su origen en la temprana infancia; la simbiosis normal. La tarea de toda la vida: a partir de la indiferenciación lograr gradualmente la separación-individuación del self respecto al mundo exterior. La creatividad como el área donde se recrea la comunión original con el mundo externo. Formas simbólicas en el arte; el juego; y la vida cotidiana. El mundo entero como “material” para dar forma expresiva –conocer– la vida de los sentimientos. La naturaleza del trabajo que demanda el uso de la imaginación. Continuidad de los temas de la identidad a lo largo del ciclo vital; desde los juegos de la infancia a la sabiduría del viejo.

Pedro, un niño de ocho años, siente ganas de jugar y enseguida se le ocurre que quiere construir un puente. También sabe que desea el puente para hacer pasar por él un camioncito.

Antes de introducirnos en el juego de Pedro vamos a detenernos a mirar ese estado mental tan especial que es el deseo de jugar. La característica principal es un vínculo de confianza específico: el niño espera que los materiales que usará dentro de su campo de ilusión, se comportarán como él lo desee; que no se resistirán a ser usados tal como a él le surja hacerlo.

¿De dónde proviene y cuál es la naturaleza de este vínculo de confianza en el mundo? Porque los juguetes y los materiales que usará, representan, dentro del campo de juego, al mundo, a todo lo que no es él.

Los analistas creemos que ese vínculo de confianza se desarrolla en la relación del bebé con su madre, en la temprana infancia,

particularmente durante el primer año de vida. En la literatura esa relación especial ha recibido diferentes nombres: simbiosis normal; fusión; comunión; omnipotencia infantil; narcisismo infantil grandioso exhibicionista. Distintos autores enfatizan diversos aspectos del vínculo inicial con la madre, según sea el ángulo desde donde lo enfocan y los instrumentos conceptuales con que lo comprenden. Pero lo que es común en las conceptualizaciones de quienes estudian los comienzos de la vida psicológica lo resumiremos así: la madre, adaptándose ampliamente a las necesidades de su hijo, va creando en él la ilusión de que ella es parte de él; que los dos forman una unidad funcional. Desde la experiencia del bebé, la madre, a quien siente como “el mundo”, es de él, no está diferenciada, esto es, no tiene necesidades, deseos, voluntad propia, ajenas o diferentes a los deseos o necesidades de él.

Una de las tareas cardinales del desarrollo de todo ser humano es corregir, salir de esa ilusión inicial de la vida. Este proceso, al que llamamos individuación y diferenciación, dura toda la vida; se realiza gradualmente, pero no constantemente. Hay momentos de la vida humana en que factores biológicos y fisiológicos como el deambular, el desarrollo de la inteligencia, la maduración de los órganos sexuales, la fecundidad, la decrepitud del cuerpo, gatillan la necesidad de proseguir el proceso de diferenciación, no sólo en relación a la madre, sino también al mundo, a los demás seres significativos, al propio cuerpo, al tiempo de vida, y a la muerte. A esos momentos, los analistas les llamamos crisis vitales. Cada reconocimiento de un aspecto de la separación y autonomía de los seres significativos, del propio cuerpo, del tiempo de vida es sentido como un desgarramiento doloroso de la propia persona, porque hasta ese momento lo sentíamos como nuestro. Pero no todo es dolor; si podemos tolerar la pérdida, eso nos abre la posibilidad de un pequeño enriquecimiento personal; ser un poco más sólidamente uno mismo. Nos importa detenernos un instante en este proceso, porque lo necesitaremos para apreciar el juego. Vamos a suponer que estamos en la cocina de la casa de Pedro, el niño que luego veremos jugar, cuando éste tenía ocho meses de edad. La madre le está dando de comer, y Pedro siente irritación con la modalidad que tiene la madre, siente que las cucharadas de comida lo aplastan con fuerza, lo ahoga. Más aún, experimenta una suerte de furia y tristeza porque en el dar de comer, la mamá no es de él, él no quiere ni espera esa forma, hay una dolorosa diferenciación. Entonces Pedro escupe

la comida y da vuelta la cara. Por fortuna, la madre, que naturalmente está ofendida, desilusionada y rabiosa por el rechazo del hijo, tolera esas emociones penosas, y no se envuelve en una batalla, espera a ver qué pasa. Después de un ratito Pedro mete la mano en el plato, agarra torpemente la papilla con la mano y descubre que le interesa la textura, la temperatura, la sensación de pegoteo. También se chupa la mano como chupa todo lo que está a su alcance y encuentra que le encanta comer de esa forma. Tanto, que insiste en comer con la mano. Apareció una iniciativa propia, y con todo su rostro y su cuerpo le dice al mundo ¡¡yo solo!!, ¡quiero comer yo solo! Un observador podría decir que en una pequeña área de la vida el niño ha reemplazado a la mamá por sí mismo. En verdad pareciera así. Pero la experiencia psicológica de Pedro es de nuevo un vínculo, es ¡yo conmigo mismo! Y si miramos en detalle lo gozoso de ese vínculo, resulta ser una reedición de la satisfactoria relación con la mamá: ahora él se trata, como sentía que la mamá lo trataba en los tantos momentos exitosos de la relación. Podría decirse que él es la mamá de sí mismo y la forma en que se trate, reproducirá los rasgos fundamentales, positivos y negativos que experimentó en la relación con su madre. Desde la escena en la cocina, Pedro, en sus ocho años de vida, ha avanzado bastante, aunque no demasiado, en su diferenciación del mundo y en su individuación. A través de muchos dolores desgarradores ha reconocido cuanto del mundo no es él, ni de él. Pero ha mantenido y desarrollado un área de la vida no desafiada por la diferenciación ni otras exigencias de la vida diaria, el área del juego, donde reproducirá el vínculo inicial con la madre: todo lo que suceda en el juego es él y de él. Porque tiene esta expectativa desea jugar. Los niños que no esperan esa experiencia en el juego, no juegan. Sabiendo por qué el niño se dispone a jugar, podemos ahora ocuparnos de lo que sucede en el juego de Pedro, interesándonos especialmente por los fenómenos de la imaginación, las imágenes, el simbolismo. El contenido del juego tiene otra historia, no necesariamente desvinculada de lo que hemos descripto, pero no idéntica. Se juega no porque hay un tema a desarrollar sino porque está el vínculo de confianza que describimos.

El juego consistirá en construir un puente que soporte el peso de un camión que lo atraviese. El chico sabe que está interesado en la fortaleza del puente y además en las emociones del riesgo del viaje especial que va de una costa firme a la opuesta. Si el puente no sostiene bien al camioncito, podría ocurrir un derrumbe con todos

sus riesgos, incluida “la muerte”. Este diseño del juego es consciente o semi-consciente. Antes de comenzar el niño tiene imágenes de lo que construirá, predominantemente imágenes visuales de la forma del puente. Le pedimos a Pedro que nos dibuje un bosquejo de la construcción que intentará. El niño tiene *in mente* el modelo visual de un puente que ha visto a menudo, al que va a imitar en cierta medida. Pero no pretende hacer una copia literal del mismo, le va a dar un tratamiento especial cuya forma dará expresión a los sentimientos que desea ver y conocer. En el dibujo están resaltados los diámetros de los pilares del puente y la profundidad amenazante del precipicio que el puente ofrece atravesar. En el esquema imaginario del puente dibujado, esos detalles destacados de las columnas y la profundidad del precipicio dan forma expresiva a las emociones involucradas en el juego y que motivan su contenido. El deseo de ser sostenido firmemente para atravesar el difícil trance de desprenderse de un objeto que cuida con seguridad hasta encontrar otro objeto que sostenga.

Pero aquí nos debemos detener un poco para señalar algunas características destacadas de las imágenes. El dibujo del puente que le pedimos al niño es simbólico, pero un símbolo especial, diferente al símbolo verbal. El dibujo, no alude a una otra cosa, lo que está representado no está en otro lado, está todo allí y representado por la forma, la estructura del dibujo. La firmeza que se desea está objetivada en las dimensiones de los pilares, la baranda y los travesaños del puente. La amenaza del abismo está objetivada en su profundidad, y el peligro de muerte está objetivado en la negrura del fondo del precipicio.

Las imágenes son construcciones virtuales, es decir apariencias abstractas y simbólicas que dan expresión directa, objetiva de la vida de las emociones. Vemos que estas imágenes iniciales eran necesarias para motivar el contenido del juego. El niño, después de condescender a nuestro pedido del diseño de su construcción, pone manos a la obra y arma el puente con trozos de maderitas y cinta scotch como material de unión. Durante un rato trabaja, y mucho, armando el puente.

A medida que progresa en la construcción vemos que hay, de tanto en tanto, un rediseño del puente. Cuando Pedro observa las columnas que le dio al puente, éstas no le sugirieron la sensación de fortaleza que buscaba crear y entonces las reforzó haciéndolas del doble de su diámetro inicial. Acá vemos cómo en la acción, al

construir el diseño original, se descubren nuevos matices de la motivación, las primeras columnas armadas le dieron la imagen de fragilidad; el niño va descubriendo que necesita de la apariencia de la imagen visual de una solidez muy acentuada.

También descubre, en su trabajo de armado, que la sensación de solidez del puente no sólo estaba dada por los diámetros de los pilares y travesaños, sino también por la firmeza de las ataduras que unen sus fragmentos. En efecto, cuando unió los primeros trozos de madera notó que las soldaduras cedían fácilmente a la presión, se doblaban, dando la imagen dinámica de endeblez. El niño tuvo entonces que enfrentar la penosa experiencia de reconocer y tolerar sus limitaciones en el uso de la cinta scotch. Y ahora, él necesitaba un puente interior digamos, una función que los analistas llamamos maternante, que lo lleve en la difícil travesía desde tener pocos recursos para manejar un trozo de mundo, la cinta scotch, hasta la orilla de aprender a usarlos mejor. Si tiene ese puente internamente, proseguirá el juego, ahora trabajando para encontrar una técnica más efectiva para unir los trozos. Si no lo tiene, se derrumbará al abismo de la impotencia, el desamparo, el odio y la tristeza, porque el mundo, representado por las maderitas y la cinta scotch se opuso a la manera en que el los quería usar, el mundo-madre no está disponible. Después de mucho trabajo, y de tolerar la debilidad de la cinta scotch para fijar una unión, descubre una solución: entablilla cada unión entre dos maderas con trozos de metal, usando las chapitas de aluminio que le sacaba a las latas de gaseosas, y que había dejado en su maleta. Ahora sí la cinta scotch sostenía bien el entablillado y la articulación así lograda sugería una zona reforzada. El chico, en su hacer, incrementa su conocimiento afectivo e intelectual sobre los puntos de unión de dos objetos separados: la calidad y naturaleza de los elementos vinculantes es la que determina la fragilidad o la fortaleza de la zona de contacto.

Después de dar por terminado el puente, Pedro recorre con su vista el consultorio y “ve” en la forma de dos grandes almohadones la imagen de dos costas de tierra firme. Dejando un espacio entre ellos, logra reconocer la imagen de un abismo, sobre el que coloca el puente que une las orillas. Pedro tiene ahora armado el escenario del drama que desea representar: el cruce del puente por el camioncito. Empujando cuidadosamente el camión, el niño ve y siente las imágenes del peligro, y los riesgos: el puente puede ceder, el camión puede salirse del camino. También ve y siente el placer de llegar a

la orilla segura. Repite varias veces la escena del cruce que paulatinamente va perdiendo la intensidad afectiva de la primera vez. Entonces el niño la repite pero cargando con peso la caja del camión. Ahora recupera la fruición del primer cruce, la carga de los bloques de madera que colocó en la caja, dan la imagen de peso, y de nuevo hay mucho en juego ¿resistirá el puente; se podrá dirigir bien la dirección del camión? Cada viaje le añade dos nuevos bloques a la caja, hasta que se forman varios pisos de bloques que sugieren “un enorme peso”. Y es entonces que en el medio del puente, uno de los pilares cede y el camión con su carga se derrumban con gran estrépito. El niño mira aprehensivo e interesado el espectáculo del derrumbe y queda fascinado por la imagen dinámica de los giros que da el camión en el aire mientras cae y el desprendimiento y dispersión de los cubos. A pesar de lo breve del tiempo de caída, el niño “ve” que el desbarrancarse no es instantáneo sino que es un proceso y que a pesar de las intensas ansiedades de muerte y desintegración, tanto el camión como los cubos mantuvieron su integridad física durante la caída como en el choque contra el fondo del abismo.

De allí en adelante, el chico se dedicó al juego del derrumbe. Fue variando las columnas que debían ceder, debilitando las uniones de algunos pilares y reforzando otras. También probó variaciones con distintas cargas y velocidades del camión. Al final del juego podríamos reconocer que Pedro encontró ciertos sentidos personales de las cuestiones vitales que puso en juego: la firmeza, el derrumbe, la separación. Lo que Pedro sintió en los diversos sucesos del juego, lo reconoció en las escenas dramáticas que dieron forma y representación a sus sentimientos.

El juego comenzó motivado por la necesidad de elaborar las ansiedades atingentes a la posible ruptura del sostén. En su transcurso, el niño vio en la escena dramática de la caída del camión un diferente interés: el placer de soltarse, la embriaguez del libre movimiento y la belleza de las contorsiones, en suma: el placer de saltar y de soltarse. Todos los sentidos personales que corrigió, modificó o descubrió en el transcurso del juego, es la creatividad. Es claro que estos sentidos personales son una forma de conocimiento, no arribado por el camino del razonamiento lógico, sino por los sucesos dramáticos del juego. Creo que es también patente que el conocimiento ampliado es a la vez intelectual y afectivo. Ambos, la idea y el sentimiento, están objetivados en las imágenes de los sucesos del juego. Lo que llamamos comprensión intelectual y

afectiva, en nuestra psicología profunda equivalen a los brazos de la madre y a su empatía que sostienen las reacciones emocionales del infante dándoles medida, sentido, protección.

El caerse del puente pasó a ser un desprenderse deliberado para aprender la forma de caer de pie, con las ruedas en el piso y las emociones de la caída. En esta parte del juego nuestro niño “vio” que las barandas de seguridad que le había construido al puente, y que en las travesías ofrecían una guía y contención al paso del camión, ahora que estaba abocado al ejercicio de saltar y de soltarse, eran un estorbo. Tuvo imágenes dramáticas que contenían el conocimiento intelectual y objetivo de cómo una misma estructura puede para ciertos propósitos ofrecer seguridad y para otros ser un impedimento.

¿Qué nos sugiere el juego de Pedro? Que el juego es para ser percibido y que se desea percibir los sucesos del juego para conocer, dar forma, investigar la vida de las emociones.

Lo que el niño “vio” y repitió, experimentó e imaginó en el juego: el desprenderse de la orilla; la fortaleza del sostén; el peso de las cargas; la endebles y la firmeza de las uniones de los objetos; el derrumbe y la caída libre, son todos aspectos de cómo se siente la vida; y en el juego se les da forma y se los conoce; no verbalmente, sino a través de imágenes dramáticas.

Imagen es una forma, real, objetiva y virtual de un aspecto del mundo o de la vida sentida. La forma puede ser auditiva, visual, kinestésica, dramática.

Los sucesos del juego son formas simbólicas de la vida de los afectos y de las relaciones entre los objetos, y contienen conocimientos o ideas. Estas ideas permanecen contenidas en las imágenes que las hicieron concebibles, y estas imágenes no aluden a ninguna otra realidad más allá de sí mismas.

Lo que el juego crea es la sucesión de acontecimientos, crea imágenes dramáticas. El drama del juego es virtual, su realidad es especial, ocurre dentro del campo de juego y en el estado mental de juego. Lo que sucede no es parte de la vida cotidiana ni para uso diario.

La finalidad del juego es conocer, reparar, comprender y desarrollar aspectos de la persona y su relación con los demás y el mundo: la vida sentida.

Un puente puede representar cómo se sentían los brazos de la madre; pero no quiere decir que la experiencia de ser sostenido

queda inconsciente y el puente la representa; es al revés, el puente da forma a la experiencia difusa, inasible de ser sostenido. Al dar forma, contiene la experiencia, la delimita y permite conocerla y comprenderla.

En el juego la apariencia, la aparición, la imagen primaria es la sucesión de eventos.

El juego es una imagen virtual, de la experiencia de la vida vivida. Pero no es una repetición o copia de la vida misma. Aunque hay muchos elementos de imitación de las experiencias pasadas, en el juego el niño va a dar un tratamiento especial a algunos elementos. Un observador que conociese la situación original y la actual del juego diría que hay aspectos muy exagerados o resaltados. La abstracción virtual básica del juego es el drama, el suceso está ocurriendo en el presente virtual, no en el pasado, y su realidad no está terminada, su desarrollo futuro, su curso, su destino está en juego. ¿Qué va a pasar, cómo se puede influir, dominar, desviar, mejorar la problemática en curso? La imagen esencial del drama es el acto, que surge del pasado, ocurre en el presente y apunta al futuro. Lo dramático de los eventos del juego o del drama es la consecuencia futura de los sucesos del presente. El futuro es una experiencia conceptual, una estructura de imágenes: de lo que podría pasar, de las consecuencias.

El suspenso es el principal material de la imagen o apariencia dramática. Lo que antes escribí como arriesgar. La imagen dramática trata de aspectos del destino de la vida.

En toda conducta creativa —juego, arte, observación creativa del mundo y de los objetos— hay que dejar en alguna medida sueltos al objeto; a la mano; a los juguetes. En el juego de la escondida entre el bebé y la mamá, el bebé deja suelta la vuelta de la mamá; arriesga el peligro de que no vuelva. Si no confía en que mamá volverá, no jugará el juego y estallará en un llanto angustioso, y además recurrirá a cuanto medio esté a su alcance para ser alzado y agarrar físicamente a su madre y calmar momentáneamente la ansiedad de perderla, de no disponer de ella. Así dejar suelto, libre, puede ser a la mano que hace un dibujo, al otro que juega; a la mente. Imaginar es dejar a la mente libre para que vea y sienta lo que surja. Para dejar ese libre juego hay que tener la confianza básica de que verá y sentirá lo que uno desea. Desde ya, uno se encuentra con fantasías o imaginaciones no esperadas, desagradables, sorprendentes y angustiantes. En esos momentos ¿qué tipo de ecuación haría que uno

sostenga la percepción de una imagen o fantasía penosa? Otra vez, la fortaleza del vínculo inicial con la madre: espera uno o no espera que la fantasía o imaginación será hospitalaria a la necesidad de que ella —la imaginación, la madre— ayude a encontrar una resolución satisfactoria de la situación angustiante. El vínculo con la madre se reproduce en el vínculo con la imaginación. Si no confiamos en la madre, no confiaremos en la imaginación, trataremos de controlarla, e intentar que la mente o nosotros mismos, y nuestros cuerpos, sean como robots controlados.

Cuando la mamá se tapa la cara con la servilleta y pregunta ¿dónde está Pedrito?, Pedrito ve en la ausencia de la cara de la madre, una estructura que remeda a la ausencia física de la madre que ya conoce. Pero la presencia física del resto del cuerpo, el tono de la voz de la pregunta y la acción deliberada de taparse con la servilleta, es un marco que le permite reconocer que están jugando, con sucesos dramáticos virtuales. Para interesarse y abandonarse a ese juego hay que tener la confianza de que la madre volverá.

Si hacemos un dibujo y no aparece lo que queríamos, hay dos caminos: si eso nos confirma que mamá no va a aparecer, no dibujamos más. Si no apareció mamá —el dibujo que esperábamos— pero la experiencia no destruyó la confianza en que ella aparecerá, seguimos dibujando.

La imaginación es una de las formas de funcionamiento de la mente humana: consiste en encontrar relaciones estructurales en las percepciones, que den forma expresiva a aspectos de la vida sentida. Esas relaciones estructurales, formales, son imágenes de sentimientos.

Si bien la imaginación es de uno, no es sinónimo de uno mismo, es una función de la persona, función con la que se tiene un vínculo. El tipo de vínculo con nuestra imaginación remedará el que teníamos con la madre. Podríamos tener un vínculo de dependencia confiado y esperar que lo que ella nos ofrezca será esencialmente bueno y satisfactorio para nosotros, será lo que deseábamos, lo que necesitábamos. O podemos tener un vínculo desconfiado, persecutorio, asumiendo que no nos asistirá, que lo que nos ofrezca nos será perjudicial. En ese caso la imaginación será una amenaza que trataremos de controlar o de evitar.

Cuando la separación, diferenciación de la madre ocurre demasiado temprano o muy bruscamente, esto provoca un severo sufrimiento emocional en el infante: dolor, furia, y ansiedades de desin-

tegración. Pero además del sufrimiento, la ruptura traumática del vínculo simbiótico normal causará graves deformaciones en la personalidad por las excesivas defensas que implementará el infante para evitar la repetición del trauma original. En nuestro caso el niño no va a jugar porque “sabe” que los materiales no responderán a sus deseos y conoce el sufrimiento que revivirá con esa experiencia si se expone a ella.

Hemos ilustrado el tema de la creatividad con algunos aspectos del juego de un niño, subrayando al final, cualidades propias de las imágenes dramáticas que caracterizan el juego, muy similares al drama del teatro. Otras artes tienen imágenes propias: el espacio pictórico en la pintura; la organización del tiempo en la música; los volúmenes y la organización del espacio en la arquitectura; la imagen dinámica en la danza; la organización de la vida en la literatura. Pero la creatividad y la imaginación no se limitan a las artes y al juego. Su función principal está en la vida diaria. Ante cualquier experiencia perceptible de nuestra vida cotidiana: interacciones con otros seres humanos; sensaciones emanadas de nuestro propio cuerpo; estímulos del mundo físico; nuestros propios estados afectivos, en suma ante todo lo percibido, si tenemos un vínculo de confianza con la imaginación, dejaremos que ésta descubra formas e interrelaciones en los datos de la conciencia; que descubra imágenes que den forma expresiva a lo sentido. En cambio si tememos a la imaginación, evitaremos su libre juego para no registrar la vida de los afectos. En esos momentos nuestra mente será concreta, fáctica, “normótica”: “las cosas son lo que son”; “lo que se debe”; “lo que es normal o anormal”; “lo que está bien o está mal”; nada de significaciones emocionales personales.

BIBLIOGRAFIA

LANGER, S. K. *Philosophy in a New Key*. Harvard University Press; Cambridge, 1942.

MILNER, M. *On not Being Able to Paint*. Heinemann; London; 1950.

VALEROS, J. A. *El Jugar del Analista*. Fondo de Cultura Económica; Buenos Aires; 1997.

José A. Valeros
Nahuel Huapi 3966
C1430BCN, Capital Federal
Argentina