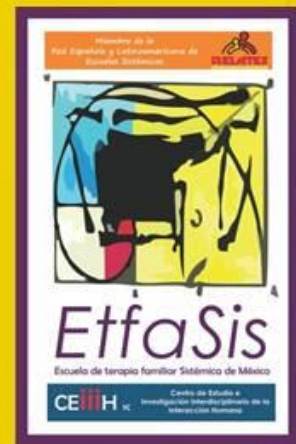


Seminario Dialógico Gregory Bateson

aportes epistemológicos al paradigma sistémico-cibernético en psicoterapia



PROGRAMA

- 11.04 *¿Y esto, cómo y para qué?*
(metodología del seminario)
- 25.04 *El reencantamiento del mundo*
- 09.05 *Los hombres son hierba*
- 23.05 *Una teoría del juego y la fantasía*
- 06.06 *Individuo, grupo y cultura*
- 20.06 *Hacia una teoría de la esquizofrenia*
- 01.08 *Cibernética del sí-mismo*
- 15.08 *Todo escolar sabe*
- 29.08 *Modelo*
- 12.09 *Los mensajes de la naturaleza*
- 26.09 *Un enfoque sistémico*

Objetivo

Construir un espacio de reflexión sobre los fundamentos teóricos epistemológicos de la Terapia Sistémica, a partir de la lectura y la conversación de escritos de Gregory Bateson.

Dirigido

A estudiantes y profesionales interesados en conocer las premisas teórico-epistemológicas que sustentan el pensamiento sistémico y sus prácticas terapéuticas.

Duración

20 horas

Sede

EtfaSis de México
Querétaro
5 de mayo - 127
Centro Histórico

Horario

18:00 a 20:00 hrs.

inscripciones
Informes

(01 442) 375 8998
442 158 0427



etfasidemexico@gmail.com
www.etfasidemexico.blogspot.mx

5 de mayo, 127 | Querétaro
Centro Histórico

Una teoría del juego y de la fantasía*

Gregory Bateson

(1954)



Referencia:

Bateson, G. (1998). *Pasos hacia una Ecología de la Mente*. Bueno Aires: Lohle-Lumen. pp 205-221.

Esta investigación fue planificada e iniciada con una hipótesis que sirviera de guía para nuestras investigaciones, puesto que la tarea de los investigadores consiste en reunir datos de observación pertinentes y, en el curso del proceso, ampliar y modificar la hipótesis.

Presentaré aquí esta hipótesis tal cual fue desarrollándose en mi mente.

Los primeros trabajos fundamentales de Whitehead, Russell ¹ Wittgenstein ² Carnap ³ Whorf ⁴ etcétera, como también mi propio intento ⁵ de emplear estos trabajos iniciales como base epistemológica para la teoría psiquiátrica, llevaron a una serie de generalizaciones:

- 1) La comunicación verbal humana puede operar, y siempre opera, en muchos niveles contrastantes de abstracción. Estos forman una gama en dos direcciones, desde el aparentemente simple nivel denotativo ("El gato está en el felpudo", ["*The cat is on the mat*"]). Una gama o conjunto de estos niveles más abstractos incluye los mensajes explícitos o implícitos en que el tema del discurso es el lenguaje. Los llamaremos



Una teoría del juego y la fantasía

metalingüísticos (por ejemplo, "El sonido verbal 'cat' representa cualquier miembro de una clase tal y cual de objetos", o "La palabra 'gato' no tiene pelos y no puede arañar). Al otro conjunto de niveles de abstracción lo llamaremos metacomunicativo (por ejemplo 'El hecho de decirle yo dónde estaba el gato fue amistoso", o "Esto es juego"). En estos casos, el tema del discurso es la relación entre los hablantes.

Se observará que la gran mayoría de los mensajes metalingüísticos y metacomunicativos permanecen implícitos y también que, especialmente en la entrevista psiquiátrica, tiene lugar una clase más de mensajes implícitos acerca de cómo deben interpretarse los mensajes metacomunicativos amistosos u hostiles.

2) Si reflexionamos sobre la evolución de la comunicación, resulta evidente que un estadio muy importante de esta evolución tiene lugar cuando el organismo cesa gradualmente de responder de manera enteramente "automática" a los estados afectivos-signos de otro y se hace capaz de distinguir el signo en cuanto señal; es decir, a reconocer que las señales de otro individuo y sus propias señales son solamente señales, en las que se puede confiar o desconfiar, que pueden ser falsificadas, negadas, ampliadas, corregidas, y así sucesivamente.

Es indudable que el advertir que las señales son señales no se produce de un modo completo, ni aun entre la especie humana. Todos respondemos casi automáticamente a los titulares de los diarios, como si esos estímulos fueran indicaciones de objeto directas referidas a sucesos de nuestro entorno, en vez de ser señales aderezadas y transmitidas por seres humanos, tan complejamente motivados como nosotros. El mamífero no humano es excitado automáticamente por el olor sexual de otro; y está bien que así sea, en la medida en que la secreción de ese signo es un signo "involuntario" de estado afectivo, es decir, un suceso perceptible externamente, que es parte del proceso fisiológico que hemos calificado de estado afectivo. En la especie humana comienza a convertirse en regla un estado de cosas más complejo. Los desodorantes enmascaran los signos olfativos involuntarios, y en lugar de ellos, la industria cosmética proporciona al individuo perfumes que no son signos involuntarios sino señales voluntarias, reconocidas como tales. Más de un hombre ha perdido el equilibrio por una vaharada de perfume, y, si hemos de creer a los publicitarios, parecería que esas señales, utilizadas voluntariamente, ejercen a veces un efecto automático y autosugestivo aun sobre el que voluntariamente las emplea.



Una teoría del juego y la fantasía

Sea lo que fuere, esta breve digresión servirá para ilustrar un estadio de la evolución, el drama que se precipita cuando el organismo, después de comer el fruto del árbol de la ciencia del bien y del mal, descubre que sus señales son señales. No sólo puede acontecer luego la invención, característicamente humana, del lenguaje, sino también todas las complejidades de la empatía, la identificación, la proyección, etcétera. Y junto con ellas adviene la posibilidad de comunicarse en la multiplicidad de niveles de comunicación mencionada anteriormente.

3) El primer paso definido hacia la formulación de la hipótesis que guía esta investigación se produjo en enero de 1952, cuando fui al Zoológico Fleishaker, de San Francisco, para buscar criterios de conducta que indicaran si un organismo es o no capaz de reconocer que los signos emitidos por sí mismo y otros miembros de la especie son señales. En teoría, yo había encontrado, pensando, a qué se perecerían esos criterios- que la presencia de signos metacomunicativos (o señales) en la corriente de la interacción entre animales podría ser indicio de que los animales tienen por lo menos una apercepción (consciente o inconsciente) de que los signos sobre los cuales se metacomunican son señales.

Yo sabía de antemano, por supuesto, que no era verosímil descubrir mensajes denotativos entre los mamíferos no humanos, pero no imaginaba que los datos procedentes de los animales exigirían una revisión casi total de mi pensamiento.

Lo que encontré en el zoológico fue un fenómeno bien conocido para cualquiera: vi dos monitos *jugando*, es decir, entregados a una secuencia de interacciones, en la cual las acciones-unidad o señales eran semejantes, pero no las mismas, a las del combate. Era evidente, aun para un observador humano, que la secuencia en su conjunto no era un combate, y era evidente para el observador humano que para los monitos participantes, eso no era "combate".

Ahora bien; este fenómeno, el juego, sólo podía producirse si los organismos participantes eran capaces de cierto grado de metacomunicación, es decir, de intercambiar señales que transmitieran el mensaje. "Esto es juego".

4) El paso siguiente fue examinar el mensaje 'Esto es juego', y advertir que este mensaje contiene aquellos elementos que necesariamente generan una paradoja del tipo Russell, o Epiménides, una enunciación negativa que contiene una metaenunciación negativa implícita. Si se la desarrolla, la enunciación 'Esto es juego' suena más o menos de la siguiente manera. "Las acciones a las que



Una teoría del juego y la fantasía

estamos dedicados ahora no denotan lo que *denotarían* aquellas acciones *en cuyo lugar están*".

Preguntemos ahora por las palabras en bastardilla "*en cuyo lugar están*".

Decimos que la palabra "gato" representa cualquier miembro de cierta clase. Esto es, la frase "está en lugar de" o "representa" es un sinónimo muy próximo a "denota". Si ahora sustituimos "en cuyo lugar están", que forman parte de la definición desarrollada de juego, por "que denotan", el resultado es: "Las acciones a las que estamos dedicados no denotan lo que sería denotado por aquellas acciones que estas acciones denotan". Esta dentellada (*nip*) juguetona denota el mordisco (*bite*), pero no denota lo que sería denotado por el mordisco.

De acuerdo con la Teoría de los Tipos Lógicos, tal mensaje es, por supuesto, inadmisibile, porque la palabra "denota" se emplea en dos grados de abstracción, y ambos empleos se tratan como sinónimos. Pero lo único que nos enseña esta crítica es que sería mala historia natural esperar que los procesos mentales y los hábitos de comunicación de los mamíferos se adecuen al ideal del lógico. En verdad, si el pensamiento humano y la comunicación se conformaran siempre al ideal, Russell no hubiera formulado el ideal, es más: no habría podido hacerlo.

5) Un problema vinculado, centro de la evolución de la comunicación, se refiere al origen de lo que Korzybski⁶ llamó la relación mapa-territorio, el hecho de que un mensaje, cualquiera sea su naturaleza, no consiste en los objetos que denota ("La palabra 'gato' no nos puede rasguñar"). Lo que sucede, más bien, es que el lenguaje mantiene con los objetos que denota una relación comparable a la que existe entre un mapa y un territorio. La comunicación denotativa, tal como se da en el nivel humano, es posible sólo *después* de la evolución de un complejo conjunto de reglas metalingüísticas (pero no verbalizadas)⁷ que rigen la manera como las palabras y las oraciones gramaticales deben referirse a los objetos y a los sucesos. Está, por consiguiente, justificado, indagar la evolución de estas reglas metalingüísticas o/y metacomunicativas en un nivel prehumano y preverbal.

De lo dicho anteriormente parece seguirse que el juego es un fenómeno en el cual las acciones del 'juego' están relacionadas con, o denotan, otras acciones de 'no luego'. Por consiguiente, nos encontramos en el juego con un caso de señales que están en lugar de otros sucesos, y parece, por ello, que la evolución del juego debió ser un paso importante en la evolución de la comunicación.



Una teoría del juego y la fantasía

6) La *amenaza* es otro fenómeno que se asemeja al juego, en cuanto que las acciones denotan, Pero son diferentes de ellas, otras acciones. El puño cerrado que se esgrime en la amenaza es diferente del puñetazo, pero se refiere a un puñetazo futuro posible (pero que, de momento, no existe). La amenaza es fácil de reconocer también entre los mamíferos no humanos. De hecho, hay quien ha sostenido últimamente que buena parte de lo que parecen ser combates entre miembros de una misma especie tiene que considerarse más bien como amenaza (Tinbergen 8, Lorenz).⁹

7) La conducta histriónica y el engaño son otros ejemplos de la existencia primitiva de la diferenciación mapa-territorio. Y hay hechos comprobados que demuestran que la dramatización se da entre las aves: un grajo puede limitar sus propios signos de estados afectivos (Lorenz),¹⁰ y el engaño ha sido observado entre los monos aulladores (Carpenter).¹¹

8) Podríamos esperar que la amenaza, el juego y el histrionismo fueran tres fenómenos independientes, que contribuyen todos a la evolución de la discriminación entre mapa y territorio, Pero ello, aparentemente, sería errado, por lo menos en lo que hace a la comunicación entre los mamíferos. Análisis muy breves de la conducta infantil muestran que tales combinaciones de juego histriónico, baladronada (*bluff*), amenaza juguetona, hostigar en broma como respuesta a la amenaza, la amenaza histriónica y otras conductas semejantes, forman un único complejo de fenómenos. Y fenómenos adultos como el jugar por dinero y jugar con los riesgos tienen su raíz en la combinación de amenaza y juego. Es evidente también que no sólo la amenaza, sino la recíproca de la amenaza - la conducta del individuo amenazado- son parte de este complejo. Es probable que no sólo el histrionismo sino también la escotofilia deban incluirse en este campo. También corresponde mencionar la autocompasión.

9) Una nueva ampliación de este tema nos lleva a incluir el ritual dentro de este campo general en el cual está trazada pero no de manera completa, la discriminación entre la acción denotativa y lo que se ha de denotar. Los estudios antropológicos de las ceremonias para celebrar la paz, por citar sólo un ejemplo, apoyan esta conclusión.

En las islas Adaman, la paz queda sancionada después de que cada bando ha recibido autorización ceremonial para golpear al otro. Pero este ejemplo ilustra también la naturaleza lábil del encuadre "Esto es juego", o "Esto es ritual". La discriminación entre mapa y territorio está siempre expuesta a cortarse, y los golpes rituales de la ceremonia de paz están siempre expuestos a ser confundidos



Una teoría del juego y la fantasía

con los golpes 'reales' del combate. En tal caso, la ceremonia de paz se convierte en una batalla (Radcliffe-Brown).¹²

10) Pero esto nos lleva a reconocer una forma más compleja de juego. el juego formalizado (*game*), que no está construido sobre la premisa "Esto es juego" sino más bien sobre la pregunta: "¿Es esto un juego?" Y este tipo de interacción tiene también sus formas rituales, por ejemplo, las tundas de iniciación.

11) La paradoja se encuentra presente en las señales que se intercambian dentro del contexto del juego, la fantasía, la amenaza, etcétera. La dentellada juguetona no sólo no denota lo que denotaría el mordisco que representa, sino que, además, el mordisco es ficticio. Los animales que juegan, no sólo no quieren decir lo que están diciendo, sino que de ordinario se comunican sobre algo que no existe. En el nivel humano, esto lleva a una gran variedad de complicaciones e inversiones en los campos del juego, la fantasía, el arte. Los brujos y los pintores de la escuela del *trompe l'oeil* se esfuerzan por adquirir una virtuosidad cuya única recompensa se alcanza después que el espectador descubre que ha sido engañado, y se ve forzado a sonreír o maravillarse de la habilidad del autor del engaño. Los productores de películas de Hollywood gastan millones de dólares para aumentar el realismo de una sombra. Otros artistas, quizá con mayor realismo, insisten en que el arte no debe ser representativo, y los jugadores de póker logran un extraño realismo adictivo equiparando con los dólares las fichas por las cuales juegan. Pero insisten, sin embargo, en que el perdedor acepte la pérdida como parte del juego.

Por último, en la borrosa región donde se encuentran y se superponen en parte el arte, la magia y la religión, los seres humanos han elaborado la "metáfora tomada literalmente (*meant*)", como, por ejemplo, la bandera por cuya salvación mueren los hombres o el sacramento que se siente como "un signo externo y visible, que nos ha sido dado". Aquí podemos reconocer un intento de negar la diferencia entre mapa y territorio. y de re tornar a la inocencia absoluta de la comunicación por medio de signos puros de estados efectivos.

12) Nos encontramos entonces frente a dos peculiaridades del juego: *a)* que los mensajes o señales intercambiados en el juego son en cierto sentido no verdaderos o no tomados en serio, y *b)* que lo denotado por esas señales es inexistente. Estas dos peculiaridades se combinan a veces extrañamente para revertir una conclusión a la que se había llegado antes. Hemos afirmado (en el párrafo 4) que la dentellada juguetona denota el mordisco, pero no denota lo que sería denotado por el mordisco. Pero existen otros casos en que ocurre un



Una teoría del juego y la fantasía

fenómeno inverso. Una persona experimenta la plena intensidad del terror subjetivo cuando en la pantalla tridimensional se lanza un dardo hacia él, o cuando cae cabeza abajo desde algún pico creado en su imaginación por la intensidad de una pesadilla. En el momento del terror no se cuestionaba la "realidad", pero a pesar de ello no existía un dardo en el cinematógrafo ni un monte en su dormitorio. Las imágenes no denotaban lo que parecían denotar, pero esas mismas imágenes suscitaron realmente el terror que hubieran suscitado un dardo real o un precipicio real. Por medio de un truco semejante de autocontradicción, los productores cinematográficos de Hollywood gozan de la libertad de ofrecer a un público puritano una amplia gama de fantasías pseudosexuales, que de otra manera no habrían sido toleradas. En *David and Bathsheba*, Bathsheba puede constituir un nexo a lo Troilo entre David y Urías. Y en *Hans Christian Andersen*, el héroe parte acompañado de un muchachito. Trata de conseguir una mujer, pero cuando fracasa en su intento, vuelve al jovencito. En todo esto no existe, por supuesto, homosexualidad, pero la elección de este simbolismo está asociada en estas fantasías con ciertas ideas características, por ejemplo, sobre la falta de posibilidades de éxito de la posición masculina cuando se ve frente a ciertos tipos de mujeres o con ciertos tipos de autoridad masculina. En suma, la pseudohomosexualidad de la fantasía no está representando ninguna homosexualidad real, pero sí representa y expresa actitudes que pueden acompañar a una homosexualidad real o alimentar sus raíces etiológicas. Los símbolos no denotan homosexualidad, pero sí denotan ideas para las cuales la homosexualidad es un símbolo apropiado. Evidentemente es necesaria reexaminar la exacta validez semántica de las interpretaciones que el psiquiatra ofrece a sus pacientes, y, como preliminar de este análisis, será necesario examinar la naturaleza del marco en el que se ofrecen estas interpretaciones.

13) Lo que se ha dicho anteriormente sobre el juego puede emplearse como un ejemplo introductorio para la discusión de los marcos y contextos. En suma, nuestra hipótesis es que el mensaje: "Esto es juego" establece un marco paradójico comparable con la paradoja de Epiménides. Este marco puede diagramarse así:

Todos los enunciados que están dentro de este marco son falsos Te amo Te odio

El primer enunciado contenido en este marco es una proposición autocontradictoria sobre ella misma. Si este primer enunciado es verdadero,



Una teoría del juego y la fantasía

entonces tiene que ser falso. Si es falso, entonces tiene que ser verdadero. Pero este primer enunciado arrastra consigo todos los restantes enunciados contenidos en el marco. Por consiguiente, si el primer enunciado es verdadero, entonces todos los otros tienen que ser falsos; y viceversa, si el primer enunciado es falso, entonces todos los otros tienen que ser verdaderos.

14) La persona con mentalidad lógica observará un *non sequitur*. Podría argüirse que aun si el primer enunciado fuera falso, subsiste una posibilidad lógica de que alguno de los otros enunciados contenidos en el marco sea falso. Pero es una característica del pensamiento inconsciente o 'proceso primario!' que el pensante no puede discriminar entre "algunos" y "todos", ni tampoco entre "no todos" y "ninguno". Parece que el logro de estas discriminaciones lo llevan a cabo procesos mentales superiores o más conscientes, que sirven al individuo no psicótico para corregir el pensamiento en blanco y negro de los niveles inferiores. Suponemos, y ésta parece ser una suposición ortodoxa, que el proceso primario opera permanentemente, y que la validez psicológica del mareo paradójico que rige el juego depende de esta parte de la mente.

15) Pero, inversamente, si bien es cierto que es necesario recurrir al proceso primario como principio explicativo para eliminar la noción de "algunos" del lugar intermedio que ocupa entre "todos" y "ninguno", esto no significa que el juego sea simplemente un fenómeno del proceso primario. La discriminación entre "juego" y "no juego", como la discriminación entre fantasía y no fantasía, es ciertamente una función del proceso secundario, o "yo". Dentro del sueño, el soñante comúnmente no percibe que está soñando, y dentro del "juego" necesita con frecuencia que se le recuerde que "Esto es juego".

De manera análoga, dentro del sueño o la fantasía, el soñante no opera con el concepto "falso". Opera con todo tipo de enunciados, pero con una curiosa incapacidad de llegar a metaenunciados. No puede, a menos que esté próximo a despertar, soñar un enunciado referente a (es decir, enmarcante de) su sueño. Se sigue, por consiguiente, que el marco del juego tal como se lo emplea aquí en cuanto principio explicativo supone una combinación especial del proceso primario y del secundario. Pero esto guarda relación con lo dicha anteriormente, cuando se sostuvo que el juego marca un paso adelante en la evolución de la comunicación, el paso crucial en el descubrimiento de las relaciones mapa-territorio. En el proceso primario, el mapa y el territorio se identifican; en el proceso secundario, pueden discriminarse. En el juego, se los identifica y se los discrimina.



Una teoría del juego y la fantasía

16) Existe en este sistema otra anomalía lógica que es necesario mencionar: que la relación entre dos proposiciones, que comúnmente se describe mediante la palabra "transitiva", se ha convertido en intransitiva. En general, todas las relaciones asimétricas son transitivas. La relación "mayor que" es típica en este sentido; es convencional inferir que si A es mayor que B, y B es mayor que C, entonces A es mayor que C. Pero en los procesos psicológicos la transitividad de las relaciones asimétricas no se observa. La proposición P puede ser una premisa para Q, Q puede ser una premisa para R; y R puede ser una premisa para P. Específicamente, en el sistema que estamos considerando, el círculo está más contraído aun. El mensaje: "Todos los enunciados que están dentro de este marco son falsos" tiene que tomarse también él como una premisa para evaluar su propia verdad o falsedad. (Véase la intransitividad de la preferencia psicológica estudiada por McCulloch.¹³ El paradigma para todas las paradojas de este tipo general es la "clase de clases que no son miembros de sí mismas".¹⁴ Aquí Russell demuestra que la paradoja se genera al tratar como intransitiva la relación: "Es un miembro de".) Con este llamado de atención de que la relación entre "premisas" puede ser intransitiva en psicología, emplearemos la palabra "premisa" para denotar aquella dependencia de una idea o mensaje respecto de otro que es comparable a la dependencia de una proposición respecto de otra expresada en lógica cuando se dice que P es una premisa para Q

17) Pero todo esto deja sin aclarar qué significa "marco" y la noción relacionada de "contexto". Para clarificarlo, es necesario insistir primero en que éstos son conceptos psicológicos. Usamos dos clases de analogías para estudiar estas nociones: la analogía física del marco de un cuadro y la analogía más abstracta, pero todavía no psicológica, del conjunto matemático. En la teoría de los conjuntos, la matemática ha desarrollado axiomas y teoremas para analizar con rigor las implicaciones lógicas de la pertenencia de un miembro a categorías o "conjuntos" que se superponen parcialmente. Las relaciones entre conjuntos se ilustran comúnmente mediante diagramas en los cuales los items o miembros de un universo mayor están representados por puntos, y los conjuntos menores están delimitados por líneas imaginarias que encierran a los miembros de cada conjunto menor. Tales diagramas, pues, constituyen un enfoque topológico de la lógica de la clasificación.

El primer paso para definir un marco psicológico podría ser decir que es (o limita) una clase o conjunto de mensajes (o acciones con sentido). El juego de dos individuos en determinada ocasión se definiría entonces como el conjunto de los mensajes intercambiados por ellos dentro de un periodo determinado y modificado por la premisa paradójica que hemos descrito. En un diagrama



Una teoría del juego y la fantasía

teórico de conjuntos, esos mensajes podrían ser representados por puntos, Y el "conjunto" quedarla abarcado por una línea que los separarla de otros puntos que representarían mensajes de "no-juego".

Pero la analogía matemática se quiebra porque el marco psicológico no queda representado satisfactoriamente por una línea imaginaria. Suponemos que el marco psicológico tiene cierto grado de existencia real. En muchos casos, el marco es reconocido conscientemente, y hasta representado en el lenguaje ("juego", "película", "entrevista", "tarea", "mensaje", etcétera). En otros casos, puede no existir referencia verbal explícita al marco, y el sujeto puede no tener conciencia de él. En cambio el analista encuentra que su propio pensamiento resulta simplificado si utiliza la noción de un marco inconsciente como principio explicativo; por lo común, va más allá de esto, e infiere su existencia en el inconsciente del sujeto.

Pero, si bien la analogía del conjunto matemático es quizá excesivamente abstracta, la analogía del marco del cuadro es excesivamente concreta. El concepto psicológico que tratamos de definir no es ni físico ni lógico. Lo que sucede a nuestro juicio, es más bien que si el marco físico real es añadido por los seres humanos a los cuadros ello es porque esos seres humanos se mueven con mayor facilidad en un universo en el cual algunas de sus características psicológicas están externalizadas. Tales características es lo que tratamos de estudiar, utilizando la externalización como un recurso ilustrativo.

18) Estamos ahora en condiciones de catalogar e ilustrar las funciones y usos de los marcos psicológicos refiriéndolos a las analogías cuyas limitaciones han sido indicadas en el párrafo precedente:

a) Los marcos psicológicos actúan por exclusión; es decir, cuando incluimos ciertos mensajes (o acciones significativas) dentro de un marco, quedan excluidos ciertos otros mensajes.

b) Los marcos psicológicos actúan por inclusión, es decir, al excluir ciertos mensajes, quedan incluidos otros.

Desde el punto de vista de la teoría de los conjuntos, estas dos funciones son sinónimas, pero desde el punto de vista de la psicología es necesario catalogarlas por separado. El marco que rodea un cuadro, si considerarnos dicho marco como un mensaje destinado a ordenar u organizar la percepción del contemplador, dice: "Presta atención a lo que está adentro y no te fijas en lo que está afuera". Los términos "figura" y "fondo", tal como los emplea la psicología de la Gestalt, no



Una teoría del juego y la fantasía

están simétricamente relacionados, como si lo están los de "Conjunto" y "no-conjunto" dentro de la teoría de los conjuntos. La percepción del fondo tiene que ser inhibida positivamente y la percepción de la figura (que en este caso es el cuadro) tiene que ser realzada positivamente.

c) Los marcos psicológicos están relacionarlos con lo que hemos llamado "premisas". El marco de la figura dice al espectador que no debe emplear el mismo tipo de pensamiento al interpretar el cuadro que el que podría usar al interpretar el empapelado de la pared externo al marco. O, en términos de la analogía de la teoría de los conjuntos, las imágenes incluidas dentro de la línea imaginaria se definen como miembros de una clase por el hecho de compartir premisas comunes o por la pertinencia recíproca. El marco mismo se convierte así en parte del sistema de premisas. O, como sucede en el caso del marco del juego, el marco interviene en la evaluación de los mensajes que contiene, o no hace más que ayudar a la mente en la comprensión de los mensajes contenidos, recordando al pensador que esos mensajes tienen pertinencia recíproca y que los mensajes que están fuera del marco pueden ignorarse.

d) En el sentido definido en el párrafo anterior, un marco es metacomunicativo. Cualquier mensaje que explícita o implícitamente defina un marco, da *ipso facto* al receptor instrucciones o ayudas que le son útiles en su intento de comprender los mensajes incluidos en el marco.

e) La inversa de *d* es también verdadera. Toda metacomunicación o mensaje metalingüístico define, explícita o implícitamente, el conjunto de mensajes sobre los cuales comunica, es decir, todo mensaje metacomunicativo es o define un marco psicológico. Esto, por ejemplo, es muy evidente en lo que hace a señales metacomunicativas tan pequeñas como los signos de puntuación en un mensaje impreso, pero se aplica igualmente a mensajes metacomunicativos complejos, como la definición que da un psiquiatra de su propio rol curativo, en términos de la cual deben comprenderse en la psicoterapia sus contribuciones a la masa total de los mensajes.

f) Hay que tomar en cuenta la relación entre marco psicológico y Gestalt perceptiva, y aquí es útil la analogía del marco de un cuadro. En un cuadro de Rouault o Blake, la figura humana y otros objetos representados están esbozados. "Los hombres sabios ven los perfiles y por eso los dibujan". Pero además de esas líneas que delimitan la Gestalt perceptiva o "figuras", existe un fondo o "campo" que a su vez está limitado por el marco del cuadro.



Una teoría del juego y la fantasía

De manera análoga, en los diagramas teóricos de conjuntos el universo mayor dentro del cual se dibujan los conjuntos más pequeños está, a su vez, incluido en un marco. Este doble enmarcamiento no es, a nuestro juicio, tan sólo cuestión de "marcos dentro de marcos" sino una indicación de que los procesos mentales se asemejan a la lógica en la *necesidad* que tienen de un marco exterior para delimitar el campo contra el cual han de percibiéndose las figuras.

Esta necesidad queda muchas veces sin satisfacer, por ejemplo, cuando vemos una escultura en la ventana de un depósito de objetos en desuso, pero ese hecho resulta incomodo. Consideramos que la necesidad de esta línea externa opuesta al fondo está relacionada con una preferencia por evitar las paradojas de la abstracción. Cuando se define una clase lógica o conjunto de elementos - por ejemplo, la clase de las cajas de fósforos- es necesario delimitar el conjunto de elementos que hay que excluir., en este caso todas las cosas que no son cajas de fósforos. Pero los elementos que hay que incluir en el conjunto del fondo tienen que ser del mismo grado de abstracción, es decir, del mismo tipo lógico que los que quedan dentro del conjunto mismo.

Específicamente, para poder evitar las paradojas, la "clase de las cajas de fósforos" y la "clase de las no-cajas de fósforo" (aunque ambos elementos no son, evidentemente, cajas de fósforos) no tienen que mirarse como miembros de la clase de no-cajas. de fósforos. Ninguna clase puede ser miembro de ella misma.

Por consiguiente, en este caso se mira el marco del cuadro como una representación externa de un tipo muy especial e importante de marco psicológico, es decir, un marco cuya función es delimitar un tipo lógico. Esto es, de hecho, lo que indicamos anteriormente al decir que el marco del cuadro es una instrucción dirigida al espectador para que no amplíe al empapelado de la pared las premisas que tienen vigencia entre las figuras que están dentro del cuadro.

Pero precisamente esta clase de marco es la que precipita la paradoja. La regla para evitar las paradojas insiste en que los elementos que quedan fuera de cualquier línea incluyente tienen que ser del mismo tipo lógico que las que se encuentran dentro de ella, pero el marco del cuadro, según se analizó anteriormente, es una línea que instituye una división entre los elementos de un tipo lógico y los de otro tipo lógicos. Dicho al pasar, es interesante señalar que la regla de Russell no puede formularse sin quebrar esa regla. Russell insiste en que todos los elementos de tipo lógico inadecuado se excluyan (mediante una línea lógica) del fondo de cualquier clase, es decir, insiste en que se trace una línea imaginaria la cual es precisamente de la clase que él mismo prohíbe.



Una teoría del juego y la fantasía

19) Toda la cuestión de los marcos y paradojas puede ilustrarse en términos de la conducta animal, donde pueden reconocerse o deducirse los siguientes tipos de mensaje: *a)* mensajes de la clase que aquí denominamos "signos de estado de ánimo". *b)* mensajes que simulan signos de estados de ánimo (en el juego, las amenazas, la actividad histriónica, etcétera), y *c)* mensajes que permiten al receptor discriminar entre signos de estado afectivo y aquellos otros signos que se les asemejan. El mensaje: "Esto es juego" es de este tercer tipo. Dice al receptor que ciertas dentelladas y otras acciones significativas no son mensajes del primer tipo.

El mensaje: "Esto es juego" establece, pues, un marco de referencia de la clase que puede precipitar una paradoja es un intento de discriminar, o trazar una línea divisoria, entre categorías de tipos lógicos diferentes.

20) Este análisis del juego y de los marcos psicológicos establece un tipo de constelación triádica (o sistema de relaciones) entre los mensajes. Un ejemplo de esta constelación se analiza en el párrafo 19, pero es evidente que otras constelaciones de esta clase se dan no sólo en el nivel no humano sino también en las comunicaciones mucho más complejas de los seres humanos. Una fantasía o un mito puede simular una narración denotativa, y, para discriminar entre estos tipos de discurso, la gente emplea el tipo de mensajes que establece marcos de referencia, y así sucesivamente.

21) En conclusión, llegamos a la compleja tarea de aplicar este enfoque teórico al fenómeno particular de la psicoterapia. Aquí podemos resumir brevemente las líneas de nuestro pensamiento presentando y respondiendo parcialmente estas preguntas:

a) ¿Existe algún indicio de que ciertas formas de psicopatología se caractericen específicamente por la manera como el paciente maneja los marcos de referencia y las paradojas?

b) ¿Hay algún indicio de que las técnicas de la psicoterapia dependan necesariamente de la manipulación de los marcos de referencia y de las paradojas?

c) ¿Es posible describir el proceso de determinada psicoterapia en términos de la interacción entre el uso anormal que hace el paciente de los marcos de referencia y la manipulación de dichos marcos por el terapeuta?



Una teoría del juego y la fantasía

22) Respondiendo a la primera pregunta, parece que la "ensalada de palabras" característica de la esquizofrenia puede describirse en términos de una imposibilidad del paciente para reconocer el carácter metafórico de sus fantasías.

En lo que serían constelaciones triádicas de mensajes, se omite el mensaje que tiene por finalidad establecer el marco de referencia (por ejemplo, la expresión "como si") y se relata la metáfora o fantasía y se la actúa de una manera que sería apropiada si la fantasía fuera un mensaje del tipo más directo. La ausencia de una constitución de marcos metacomunicativos, que se señaló en el caso de los sueños (15), es característica de las comunicaciones del esquizofrénico en su vida de vigilia. Junto con la pérdida de capacidad de establecer marcos de referencia metacomunicativos se da también una pérdida de capacidad para producir los mensajes más primarios o primitivos. La metáfora se trata directamente como mensaje del tipo más primario. (Este tema se discute con mayor extensión en el trabajo presentado por Jay Haley en esta Conferencia.)

23) La dependencia de la psicoterapia respecto de la manipulación de los marcos de referencia surge del hecho de que la terapia es un intento de cambiar los hábitos metacomunicativos del paciente. Antes de la terapia, el paciente piensa y opera en términos de determinado juego de reglas para formar y comprender los mensajes. Una vez concluida exitosamente la terapia, el sujeto opera en términos de un juego de reglas diferentes. (Las reglas de esta clase son, en general, no verbales, e inconscientes, tanto antes como después de la terapia.)

Habría sido necesario que existiera una comunicación acerca del *cambio* de las reglas.

Pero esta comunicación sobre el cambio no podría acontecer de ninguna manera en el tipo de mensajes permitido por las reglas metacomunicativas del paciente, tal como existían antes o después de la terapia.

En párrafos anteriores hicimos la hipótesis de que las paradojas del juego son características de una etapa evolutiva. Aquí, nuestra suposición es que paradojas similares son un ingrediente necesario en ese proceso de cambio que llamamos psicoterapia.

La semejanza entre el proceso de la terapia y el fenómeno del juego es, de hecho, profunda. Ambos procesos tienen lugar dentro de un marco de referencia psicológico delimitado, que está formado por una conexión de mensajes interactivos. Tanto en el juego como en la terapia, los mensajes guardan una



Una teoría del juego y la fantasía

relación especial y particular con una realidad más concreta o básica. De la misma manera como el pseudocombate del juego no es un combate real, también el pseudoamor y pseudoodio de la terapia no son amor y odio reales. La "transferencia" es diferenciada del amor y odio reales mediante señales que suscitan el marco de referencia psicológico; y de hecho es este marco el que permite que la transferencia alcance su plena intensidad y pueda ser tratada entre el paciente y el terapeuta.

Las características formales del proceso terapéutico pueden ilustrarse mediante la construcción de un modelo en etapas. Imaginemos en primer término dos jugadores que emprenden un partido de canasta de acuerdo con un juego de reglas convencional. Mientras estas reglas gobiernan el juego y no son cuestionadas por ninguno de los dos jugadores, el juego no cambia; es decir, no se producirá cambio terapéutico. (De hecho, muchos intentos de psicoterapia fracasan por esta razón.) Podemos imaginar, empero, que en cierto momento los dos jugadores de canasta dejan de jugar a ese juego e inician una discusión de las reglas de la canasta. Su discurso es ahora de un tipo lógico distinto del discurso referido a su juego. Supongamos que, terminada esa discusión, vuelven a jugar, pero con reglas modificadas.

Pero esta secuencia de acontecimientos es aún un modelo imperfecto de la interacción terapéutica, por más que aclare nuestra afirmación de que la terapia necesariamente implica una combinación de tipos de discurso lógicamente discrepantes. Nuestros jugadores imaginarios evitaron la paradoja separando su discusión de las reglas de su actividad de juego, y esta separación es precisamente la que resulta "posible en la psicoterapia.

Tal como nosotros lo vemos, el proceso de la psicoterapia es una interacción, estructurada por un marco de referencia, entre dos personas, en la cual las reglas son implícitas pero están sujetas al cambio. Tal cambio sólo puede ser propuesto mediante la acción experimental, pero aun tal acción experimental, en la cual está implícita la propuesta de cambiar las reglas, es también ella parte del juego en curso. Es esta combinación de tipos lógicos dentro del acto significativo único lo que da a la terapia el carácter no de un juego rígido como la canasta sino de un sistema evolutivo de interacción. El juego de los gatitos u otros animales pequeños tiene, este carácter.

24) En lo que respecta a la relación específica entre la manera como el paciente maneja los marcos de referencia y la manera como los manipula el terapeuta, es muy poco lo que puede decirse por el momento. De todas maneras, es sugestivo observar que el marco de referencia psicológico de la terapia es un análogo del



Una teoría del juego y la fantasía

mensaje destinado a establecer marcos de referencia que el esquizofrénico es incapaz de producir.

Hablar en "ensalada de palabras" dentro del marco psicológico de referencia de la terapia es, en un sentido, algo no patológico,. De hecho, se alienta específicamente al neurótico para que haga precisamente eso, narrar sus sueños y asociaciones libres de manera que el paciente y el terapeuta puedan lograr la comprensión de ese material.

Mediante el proceso de interpretación, el neurótico es llevado a insertar una frase de "Como si" entre sus producciones del pensamiento primario, producciones que previamente él había desaprobado o reprimido. Tiene que aprender que la fantasía contiene verdad.

Para el esquizofrénico, el problema es algo diferente. Su error consiste en tratar las metáforas del proceso primario con la plena intensidad de la verdad literal. Mediante el descubrimiento de aquello que reemplaza esas metáforas tiene que descubrir que son solamente eso: metáforas.

25) Desde el punto de vista del proyecto, empero, la psicoterapia constituye sólo uno de los muchos campos que estamos intentando investigar. Nuestra tesis central puede resumirse como una afirmación de la necesidad de las paradojas de la abstracción. No sólo es mala historia natural sugerir que la gente puede o debe obedecer a la teoría de los tipos lógicos en sus comunicaciones; su incapacidad para hacerlo no se debe sólo al descuido o la ignorancia. Lo que pensamos, más bien, es que las paradojas de la abstracción tienen que hacerse presentes en toda comunicación más compleja que la de las señales de estado de ánimo, y que sin estas paradojas la evolución de la comunicación se detendría. La vida sería entonces un interminable intercambio de mensajes estilizados, un juego con reglas rígidas, sin el alivio del cambio o del humor.

* Este ensayo fue leído (Por Jay Haley). en la Conferencia Regional sobre Investigación de la American Psychiatric Association, realizada en Ciudad de México, el 11 de marzo de 1954. Se reproduce aquí transcribiéndolo de A. P. A. *Psychiatric Research Reports* 11, 1955, con autorización de la American Psychiatric Association.

Notas



Una teoría del juego y la fantasía

1. A. N. Whitehead Y B. Russell. *Principia Mathematica*. 3 vols.. 2da edición, Cambridge, Cambridge University Press, 1910-1913.
 2. L. Wittgenstein, *Tractatus Logico-Philosophicus*, Londres, Harcourt Brace, 1922.
 3. R. Carnap, *The Logical Syntax of Language*, Nueva York, Harcourt Brace, 1937.
 4. B. L. Whorf, "Science and Linguistics", *Technology Review*, 1940, 44: 229-248.
 5. J. Ruesch y C. Bateson, *Communication: The Social Matrix of Psychiatry*, Nueva York, Norton, 1951.
 6. A. Korzybski, *Science and Sanity*, Nueva York, Science Press, 1941.
 7. La verbalización de estas reglas metalingüísticas es un logro muy posterior, que sólo puede darse después de la evolución de una metalingüística no verbalizada.
 8. N. Tinbergen, *Social Behavior in Animal with Special Reference to Vertebrates*, Londres, Methuen, 1953.
 9. K. Z. Lorenz, *King Solomon's Ring*, Nueva York, Crowell, 1952.
 10. ibídem
 11. C. R. Carpenter, "A Field Study of the Behavior and Social Relations in Howling Monkeys", *Comparative Psychology Monographs*, 1934, 10: 1-168.
 12. A. R. Radcliff-Brown, *The Andaman Islanders*, Cambridge, Cambridge University Press, 1922.
 13. W. S. McCulloch "A Hierarchy of Values, etc.", *Bulletin of Mathematic Biophysic*, 1945, 7: 89-93.
 14. Whitehead y Russell, op. cit.
-

