

Ao amanhecer quando cheguei ao hospital o clima era de extrema agitação da equipe. O que fazer?

Dei-lhe alta e argumentei para a equipe que se o caso não era orgânico, não havia motivo para ficar em ambiente hospitalar.

A internação marcava um lugar inconsciente, que tornava impossível a ocorrência de outros desejos que não estivessem sinalizados pela morte.

Eu disse para a menina ir para casa e voltar ao meu consultório em três dias. Até ali eu a visitava diariamente durante quarenta e um dias. Uma hora após, quando eu assinei a alta, ela estava com roupa comum e com um ligeiro batom. Despediu-se de mim juntamente com a família e foi para casa.

Durante estes três dias fiquei levemente angustiado, porém pensava: “Se o caso piorar vão me telefonar, evidentemente.”

Fiz um questionamento técnico que faço até hoje. A alta foi concreta e fundadora num sentido de vida, eu reafirmei o seu movimento de retirada da parenteral. O movimento de vida ressurgiu nela.

Após os três dias, a mãe e a menina chegaram ao meu consultório e ainda na sala de espera as duas me disseram: “Ontem eu e ela comemos laranja.”

O efeito anorexia surgiu da convergência de duas posições inconscientes.

O seu próprio desejo de morte para ocupar o lugar daquela avó santificada.

O desejo da mãe, de morte em relação a sua segunda gravidez, foi deslocado para a filha.

Tentei condensar o máximo possível os pilares que deram origem a esta estruturação, evidentemente correndo o risco de uma simplificação muito grande e perdendo outras articulações extremamente ricas para a compreensão do caso. No momento esta análise continua seu percurso (um ano e meio) e outras posições e lugares diferentes estão sendo transitados. ■

# O espaço potencial: Winnicott

Rogério Luz

Ao introduzir na psicanálise não apenas um novo objeto,  
fenômeno ou atividade, o autor inglês  
provoca um rearranjo de seu campo de problemas.

**E**m seu prefácio à edição francesa de *Playing and Reality*, Pontalis determina com justeza a originalidade da noção de espaço potencial, de Winnicott, no pensamento psicanalítico. Segundo Pontalis o espaço potencial não é a cena dramática freudiana, na qual se confrontam as figuras parentais e se repete incessantemente o originário fantasmático. Não se trata tampouco do receptáculo kleiniano de bons e maus objetos destinados à indefinida combinatória de projeções e introjeções. O espaço potencial é um terreno de jogo, de fronteiras indeterminadas, que *faz* nossa realidade.<sup>(1)</sup>

Winnicott afirma que esta zona psíquica intermediária, matriz da experiência cultural, tem sido ignorada pela psicanálise, e mais, que ela não pode ser pensada através das categorias da teoria clássica: “*Essa área de desenvolvimento e experiência individuais parece ter sido desprezada, enquanto a atenção se focalizava na realidade psíquica, pessoal e interna, e sua relação com a realidade externa ou compartilhada. A experiência cultural não encontrou*

Rogério Luz — doutor em Comunicação Social pela Universidade Católica de Louvain, Professor da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

*seu verdadeiro lugar na teoria utilizada pelos analistas em seu trabalho e em seu pensar*''.<sup>(2)</sup>

Não acredito que se tenham extraído todas as conseqüências da noção de espaço potencial para a teoria psicanalítica. O texto de Winnicott, por aproximar-se da linguagem comum e por recusar uma sistematização doura, é visto, por vezes, apenas como a expressão de intuições geniais, ligadas à clínica, mas incapaz de responder às exigências de uma teoria do sujeito e de sua relação com a cultura. Ora, a escrita winnicottiana, por sua forma coloquial, assistemática e fragmentária, é também um espaço de experiência que dá a ver o jogo do inconsciente no interior mesmo da teoria.

## A mediação pelo jogo

Desde a formulação, em 1951, do conceito de objetos ou fenômenos transicionais até a integração deste conceito em uma teoria do *playing*, em 1971, o autor procura caracterizar o lugar onde se dá o processo de emergência simultânea do sujeito e do mundo entendido como ambiente cultural compartilhado.

Esse lugar é o espaço, ao mesmo tempo psíquico e real, no qual uma atividade — a brincadeira, o jogo sem regras — pode produzir-se, caso as condições sejam favoráveis. O jogo sem regras (*playing* por oposição a *game*) não tem nenhum objetivo e não se define no registro pulsional da relação de objeto. O brincar, atividade constitutiva de uma determinada espécie de espaço e tempo psíquicos, terá, na reflexão do autor, a importância que tem o sonho no pensamento freudiano. Mas será tematizado em oposição à visão kleiniana, a qual privilegia não o processo de brincar mas seus produtos acabados, tomados como expressão ou tradução de conteúdos fantasmáticos.

Winnicott vê no sonho a atualização de uma experiência que cabe

ao discurso retomar e fazer circular: tem valor o sonho quando é lembrado e relatado. Desta forma, Winnicott inscreve o sonho, como experiência em processo, no espaço do jogo.<sup>(3)</sup>

A noção de espaço potencial elucida, retroativamente, a totalidade do percurso de Winnicott. Ela vem coroar suas sucessivas abordagens da área intermediária de experiência entre realidade interna e realidade externa. O essencial da experiência nessa área reside não na capacidade de saber mas na de se iludir. Pontalis assinala a reviravolta a que Winnicott submete o sentido e a função correntemente atribuídos à noção de ilusão.<sup>(4)</sup>

É em termos de jogo, e não de investimentos fantasmáticos, que Winnicott vai meditar sobre a relação mãe-bebê. Este o enigma que o incitou a pensar: a relação entre a

Ao pensar a relação entre o *in-fans* e o ambiente, é como se Winnicott tecesse um longo comentário aos propósitos de Freud quanto à oposição entre jogo e realidade.

Com efeito, para Freud, em “O poeta e a fantasia”, a atividade central da criança é a brincadeira. A criança é poeta, pois cria um mundo para si, submete as coisas que estão à sua volta a uma nova ordem que ela controla soberanamente. Brincar é uma atividade séria, em que a criança investe grandes quantidades de afeto: é a realidade, e não a seriedade, que se opõe ao jogo. O jogo da criança pertence ao domínio da fantasia, à qual a realidade irá trazer duros desmentidos. E Freud afirma que entre a brincadeira e o devaneio onipotente há uma única diferença: quando brinca, a criança procura apoio nas coi-

A criança é poeta, pois cria  
um mundo para si, submete as coisas  
que estão à sua volta a uma nova ordem  
que ela controla soberbamente.

mãe e o bebê, a unidade indiferenciada e a irredutível dualidade simultaneamente presentes nesta relação. O bebê é o objeto, concebe e cria o objeto, desde que esse esteja efetivamente lá, que ele faça ato de presença, antes de faltar e ser alucinado. A tardia “resolução” deste enigma no Édipo — a inclusão da lei do terceiro — não dispensou Winnicott de questionar o primitivo paradoxo nele contido.

sas palpáveis e visíveis do mundo real.<sup>(5)</sup>

Como se pode ver, já em Freud a relação entre jogo e realidade não é meramente de oposição: a realidade fornece matéria e suporte à atividade de brincar. Em Winnicott, essa atividade vai ser tomada como relação de engendramento: o jogo, no espaço potencial, gera a realidade, interior e exterior.

A partir daquele ponto de apoio,

encontrado pela criança nas coisas do mundo, que um ambiente afetivamente favorável permite, Winnicott estabelece a característica que distingue a experiência cultural da fantasia consciente ou inconsciente, enquanto realidade apenas “interna”. A cultura não é devaneio, ela tem sua origem no jogo.

### O sujeito do paradoxo

Ao investigar a natureza dos fenômenos de transição, Winnicott enfatiza a ambigüidade que permeia toda experiência. Uma vivência paradoxal, tal o aspecto que permanecerá sempre no centro de suas proposições relativas à experiência cultural. O *que* é este sujeito que vivencia o paradoxo?

À noção de fenômeno transicional corresponde a de um *self* que começa a se unificar a partir de núcleos isolados. O *self* é também um “intermediário”: ele se constitui a partir dos núcleos libidinais autônomos, eróticos e agressivos, que formam a substância mesma da vida espontânea, em contato com o que o meio ambiente oferece.

Sujeito e objeto não resultam, porém, de uma síntese, dialética ou transcendental, entre aspectos contraditórios ou diversos da experiência. A teoria de Winnicott procura apenas dar conta, em termos de paradoxo, de um processo temporal e permanente de passagem entre eu e não-eu.

O exame das condições segundo as quais se estabelece um *eu (self)*, um sentimento de continuidade de existência, leva Winnicott a analisar a passagem das primeiras experiências ilusórias à experiência cultural global em termos de uma teoria do jogo. O futuro da ilusão criadora é a cultura do mundo adulto.

A criança que brincar efetivamente sozinha, desde que em presença de alguém, em geral a própria mãe, integra a si mesma algo do mundo, que o ambiente coloca à sua disposição, e passa a utilizá-lo de uma forma ou de outra. Segun-

**N**a primitiva experiência de continuidade, sujeito e objeto são idênticos, e a criança pode perceber sem que seja levada a se aperceber disso: isto é, ela “concebe” o objeto.

do Winnicott, se observarmos uma criança brincando, vemos que há sempre uma pessoa confiável, que permanece disponível quando a criança se lembra dela. A criança toma essa pessoa como alguém capaz de refletir, espelho vivo, o que se passa na brincadeira.

É possível, a partir deste momento do processo de maturação, distinguir entre isolamento e comunicação, solitude e presença, identidade subjetiva e alteridade cultural. No entanto, para descrever satisfatoriamente a experiência global da criança, é preciso que se leve em consideração *simultaneamente* esses aspectos mutuamente excluídos.

### Da experiência de onipotência à experiência cultural

Em sua formulação sobre a capacidade de “ficar sozinho com”, de 1958, Winnicott não reconhecera ainda, segundo ele próprio afirma, a importância do espaço que une e separa, ao mesmo tempo, a criança e seu ambiente. Espaço de conexão e ruptura, nele as relações de contigüidade tomam o lugar da primitiva continuidade e reversibilidade. Assim como o objeto transicional e o sujeito que o utiliza, a atividade lúdica que os articula será definida de maneira paradoxal.<sup>(6)</sup>

Na primitiva experiência de con-

tinuidade, sujeito e objeto são idênticos e a criança pode perceber sem que seja levada a se aperceber disso: isto é, ela “concebe” o objeto. O objeto — que Winnicott chama de “objeto subjetivo” — permanece, nesta fase, inteiramente sob controle onipotente: é uma criação do bebê. Não se trata aqui de onipotência narcísica ou de satisfação alucinatória do desejo, mas de uma *experiência de onipotência*, porque se leva em conta a presença do fator ambiental.<sup>(7)</sup>

O estado originário de fusão, tal como descrito pela teoria clássica em termos da seqüência auto-erotismo/narcisismo, é, pois, para Winnicott, irreduzível e seu aspecto meramente “interno”.

Winnicott não abandona, nem mesmo aí, a idéia da dualidade originária entre o *self* e o ambiente. A relação ao objeto, neste estado arcaico, é ilusória ou “subjetiva”, mas não mágica ou fantasmática. Em um de seus últimos artigos, “A criatividade e suas origens”, de 1971, Winnicott explicitará a idéia de um aspecto independente das pulsões na relação ao objeto ou mãe-ambiente, uma relação “puramente feminina”, desejável mas não desejante ao seio.

Ele define assim, da maneira mais radical, o conceito de ambiente e sua importância na emergência

de uma vida psíquica no sujeito. *Self* e objeto mantêm entre si uma relação de presença, de presença figurada: a mãe reflete o que o bebê é. Na patologia, ao contrário, ela dá a ver ao bebê suas próprias fantasias: o bebê *inexiste* ou está morto, por exemplo, no rosto depressivo da mãe.

Nesta superfície de reflexão, nesta relação não alienada ao olhar, o bebê acede à primeira modalidade de experiência: a experiência de ser. Ser é, originalmente, ser-imagem: ser percebido ou desejável, não perceber ou ser desejante.

É este assentimento ao ser na imagem, visibilidade do ser na imagem que nenhum princípio oculto manipula, que vai tornar possível a experiência do fazer na área dos fenômenos transicionais, na qual as qualidades percebidas do objeto podem agora ser levadas em conta enquanto tais pela criança e a onipotência não é mais requisito da atividade criativa.

Na verdade, a primitiva experiência de ser e de criar onipotentemente supõe um ambiente confiável e já se passa num espaço de jogo. A experiência é, desde a origem, experiência compartilhada, em que pelo menos dois termos estão implicados. Impossível remontar ao “indivíduo isolado” com suas fantasias para deduzir a experiência cultural unicamente dos avatares da dualidade pulsional (os princípios erótico e agressivo, em seus aspectos ativos e passivos, sempre masculinos, da relação de objeto), a não ser pela (mã) abstração do fator ambiente.

Ao contrário do devaneio, brincar é fazer coisas em algum lugar e isto leva tempo. “*The essential feature of my communication is this, that playing is an experience, always a creative experience, and it is an experience in the space-time continuum, a basic form of living*”.<sup>(8)</sup>

Além disso, a experiência, quando chega a constituir-se, é princípio

de singularização — de diferença e de variabilidade — e não de adequação, adaptação, integração ou socialização. A singularidade das experiências se opõe à estrutura generalizante e repetitiva de comportamentos conformistas ou autárquicos. E não se trata, afirma o autor, da variabilidade própria à realidade interna ou à realidade do mundo objetivamente compartilhado.<sup>(9)</sup>

Por aí é possível entender porque a continuidade e a permanência dos mundos interno e externo não apresentam, nelas mesmas, maior interesse para Winnicott: numa afirmação em aparência surpreendente, ele nos fala de uma relativa “fixidez” daqueles dois mundos. É na superfície de articulação entre o sujeito e o mundo que reside o princípio de diferença, singularização e variabilidade do sujeito.<sup>(10)</sup>

encontrada. Como afirma Pontalis, a propósito da noção de objeto transicional: “*On notera qu'en ce sens l'objet transitionnel peut constituer un premier jalon vers la formation du symbole, mais il n'est pas lui-même symbole: son poids d'être, son actualité, l'emporte sur son sens*”.<sup>(11)</sup>

No emprego que a criança faz do objeto no espaço e no tempo, Winnicott vê a primeira experiência de jogo e não apenas a matriz de uma atividade mental representativa e substitutiva. Uso material, portanto, e não tão-somente simbólico.<sup>(12)</sup>

A capacidade de ficar só e a capacidade de comunicar por meio de signos emergem conjuntamente da matriz do jogo. Ao jogar, a pessoa — criança ou adulto — torna-se capaz de empenhar o seu ser inteiro: somente ao ser criativo o indivíduo pode descobrir seu próprio *self*, ao

**N**o emprego que a criança faz do objeto no espaço e no tempo, Winnicott vê a primeira experiência de jogo e não apenas a matriz de uma atividade mental representativa e substitutiva.

### Experiência e comunicação simbólica

A distância possível entre sujeito e objeto não é um lugar de discurso mas um lugar de uso, um espaço de inscrição de gesto — isto é, da moção pulsional, erótica e agressiva — sobre uma materialidade-suporte e uma materialidade-resistência, apresentada pelo ambiente ou nele

mesmo tempo que descobre o mundo. A comunicação de tipo arcaico, silenciosa, com objetos subjetivos, é a base da crença no real, o contrário da submissão a padrões impostos pelo ambiente. Regredir a esse tipo de comunicação faz parte da experiência cultural criativa; permanecer nele releva do domínio da patologia. É a partir do sentimento de real que a criança chega a

comunicação na área intermediária de existência e pode então brincar sozinha com alguém. Por sua vez, conclui Winnicott, só a brincadeira torna possível a comunicação tal como comumente a entendemos, isto é, a mediação por meio de símbolos substitutivos.

A relação de verdade ou conhecimento é apenas uma especificação desta relação de crença (*belief in*), a qual torna possível a comunicação. Neste sentido, o espaço potencial pode ser considerado como sagrado, na medida em que é nele que se oficia a experiência da vida criativa, aprimorando-se então ali o uso de símbolos que valem tanto para os fenômenos do mundo exterior quanto para os da vida interior.<sup>(13)</sup>

A experiência lúdica não pode, portanto, ser pensada sob o modelo do funcionamento reativo, dos mecanismos de defesa contra forças invasivas, internas ou externas. O jogo criativo decorre naturalmente de um estado de repouso, o qual é descrito por Winnicott como um estado de indeterminação, não orientado em vistas de um objeto ou objetivo, sem destino, sem sentido ou sem forma (*formlessness*).

## O vazio e o pleno

A qualidade “potencial” do espaço intermediário se manifesta em sua dupla natureza: hiato entre o sujeito e o mundo, constantemente preenchido, porém, pela atividade lúdica. Distância, pois, mas distância percorrida; vazio necessário, imediatamente preenchido, não por representações substitutivas, mas pelo gesto, erótico e agressivo, que se exerce sobre a materialidade do mundo. Por isso mesmo, o espaço potencial é instável e, mesmo, terrificante: oferece ao homem um lugar comparável ao muro em que se equilibra Humpty Dumpty, o personagem-ovo de *Alice*, de Lewis Carroll.

A precariedade do jogo não resulta, porém, de sua natureza pulsional, supostamente exclusiva (is-

O jogo (inclusive o sexual) não é cenarização da fantasia inconsciente: enquanto a fantasia escapa às dimensões da espacialidade e da temporalidade, o jogo as supõe.

to é, do jogo como relação de objeto, à exclusão da relação ao ambiente ou à mãe-ambiente). Winnicott não vê no jogo uma atividade masturbatória “transvertida”: a excitação local, ao contrário, põe fim à atividade propriamente lúdica. O jogo (inclusive o sexual) não é cenarização da fantasia inconsciente: como vimos, enquanto a fantasia escapa às dimensões da espacialidade e da temporalidade, o jogo as supõe.

É claro que este vínculo sutil e precário entre eu e não-eu pode desfazer-se: a incapacidade de brincar significa impossibilidade de fazer experiências no campo da cultura. O indivíduo que não se pode orientar no jogo, em perturbações dissociativas mais graves, move-se num espaço desértico, destruturado, que serve, ao mesmo tempo, de depósito para os fragmentos que o invadem. Neste caso, o repouso e o gesto espontâneo que a ele se segue tornam-se uma ameaça de aniquilamento, a que respondem, por exemplo, imobilidade rígida ou agitação estéril.

A noção de espaço potencial procura dar conta deste movimento de aproximação / distanciamento, união e separação, próprio ao jogo e à criação cultural. Ora, tal movimento — que vai da identificação

total ao objeto, até a plena aceitação de um objeto que, em princípio, independe de sua relação com o sujeito — só pode ser captado através de formulações paradoxais. Os extremos entre os quais o movimento se efetua são pólos ideais ou teóricos.

Winnicott se pergunta como se estabelece a separação, apesar da impossibilidade de separação. Convida-nos a aceitar o paradoxo. A resposta está no tipo de experiência aqui em pauta, que não pode ser resolvida “intelectualmente”, por uma mente separada. A resolução do paradoxo tem como resultado abolir a experiência no que ela tem de específico, quer dizer, seu caráter intermediário.<sup>(14)</sup>

De fato, a separação entre eu e não-eu, que a confiança torna possível, é ao mesmo tempo evitada como separação real (e impensável) através da experiência ilusória, permitindo com isso que o sujeito acceda aos processos mais complexos de substituição, de que a linguagem verbal é o principal exemplo. Como vimos, o espaço potencial é o lugar onde se dá não somente o jogo criativo dos primórdios da existência, mas também o uso de símbolos, a mediação pela linguagem e tudo o que constitui a vida cultural. Espaço de ilusão ou de crença, ele se

estende, pois, a todo o campo da cultura, podendo tornar-se uma área infinita de separação, se preenchida continuamente através da atividade criativa. <sup>(15)</sup>

Se Freud fala do continente ignorado da realidade psíquica profunda, com suas leis próprias, ou sua ausência de leis, Winnicott interessa-se pela superfície de contato, o espaço potencial como membrana ou interface: uma área, pois, de superfícies contíguas, arcaica mas não profunda, a partir da qual surgem sujeito e mundo como realidades psíquicas diferenciadas. O que Winnicott pretende tematizar é o vazio virtual que une, ou separa, o mundo da cultura e o sujeito, para descrever a singular atividade psíquica que ali se inaugura. Ilusão da experiência, paradoxo da razão, eis o que Winnicott nos promete como fonte de vida psíquica, movimento de vaivém entre repouso no caos e sínteses do diverso, sempre ambíguas, provisórias, sem princípio soberano de organização.

Em resumo, a noção de espaço potencial, expressão tardiamente empregada por Winnicott para caracterizar a terceira zona ou área intermediária de experiência, é solidária da crescente importância atribuída ao processo de jogo (*playing*) na reflexão que faz o autor sobre inconsciente e cultura.

O jogo é, ao mesmo tempo, gestualidade inscrita na materialidade do que o mundo pode apresentar ou oferecer e simbolização do que nele se ausenta. Atividade cujo solo se encontra não em um estado de excitação à busca de satisfação imediata ou diferida, mas em um estado de repouso, possibilitado pela crença *neste mundo*, mundo confiável da aparência e da aparição. O jogo, que se dá sempre no espaço e no tempo desse mundo, permite a comunicação e a circulação da experiência sob a forma primeira do paradoxo vivido. Espaço de contínua passagem entre não-ser e ser, o mesmo e o outro, repouso e movimento.

### A questão da teoria

Ao garantir a conexão paradoxal entre dois domínios psíquicos irreduzíveis — a ordem do percebido e a ordem do concebido, o que pertence ao mundo compartilhado e o que pertence ao sujeito em seu isolamento — através da noção de espaço potencial, Winnicott dá a sua versão de uma teoria do inconsciente. *This conception-perception gap provides rich material for study. I postulate an essential paradox, one that we must accept and that is not for resolution.* <sup>(16)</sup>

Em Winnicott, a verdade da teoria da lacuna reside em apontar, na atividade fundadora do jogo, o desconhecimento do princípio de não-contradição e em fazer dessa atividade o fundamento da experiência cultural. As formulações de base de uma teoria do jogo, em Winnicott, procuram explicita-

ciente como jogo, em Winnicott, propõe-se a manifestar o trabalho do inconsciente, não a reduzi-lo. Teoria do trabalho do inconsciente na cultura, ela é também a teoria do trabalho do inconsciente na teoria. É isto que sua escrita nos dá a ver e a entender. <sup>(17)</sup>

Será inadequado falar-se, neste caso, de teoria, uma vez que não há possibilidade de síntese racional na explicação dos fenômenos que ocorrem neste domínio do psíquico?

Sem dúvida, qualquer teoria parece ser uma violência à maneira de Winnicott pensar a emergência do sujeito e do mundo humanos em um espaço de jogo, de tematizar as modalidades de subjetivação na experiência, que são singulares e infinitamente variáveis. A formulação desta variabilidade na linguagem da teoria é necessariamente parado-

O jogo é, ao mesmo tempo, gestualidade inscrita na materialidade que o mundo pode apresentar ou oferecer e simbolização do que nele se ausenta.

mente captar — observar, descrever, explicar — o regime psíquico que tal atividade implica e o fazem através de paradoxos.

A teoria não pode pretender reduzir ou superar, numa síntese superior, o que na experiência se dá como ambigüidade e que constitui o cerne da experiência, do qual a lógica da não-contradição não consegue dar conta. A teoria do incons-

xal. O trabalho da mente representa apenas um aspecto do funcionamento psíquico e a própria teoria psicanalítica, segundo nos diz Winnicott, é tão-somente um dentre os jogos possíveis, historicamente datado, enquanto o jogo é universal. Os rabiscos de seus *squiggles games*, seu jeito de “clown”, a impressão de presença plena que dele emanava, ao lado de suas dis-

trações e de sua capacidade de relaxamento, parecem corporificar as noções com que Winnicott procurou expressar o movimento criativo da vida, em sua rebeldia frente às forças reativas da frustração, da culpabilidade e da morte.

Mas podemos dizer também que, ao descrever um regime psíquico característico da experiência cultural como um todo, regime

da representação, seja como o que, na representação, se revela como falta. Entre vazio e plenitude, o sujeito se dá em processo, no gesto poético.

Ao radicar o fundamento da cultura para além da culpabilidade que se segue à frustração, ou da linguagem que se estrutura em torno da negatividade da falta — enfim, para além da falha ontológica do ser

mode sujetctif d'élection par lequel nous leurrons, les autres et nous-mêmes, voici que son exercice permettrait l'assomption du sujet et la reconnaissance intersubjective dans la mutualité: l'illusion maintenue", Cf. J-B. Pontalis, "L'illusion maintenue". In *Entre le rêve et la douleur*, Paris, Gallimard, 1977, p. 98.

(5) Cf. S. Freud. "La création littéraire et le rêve éveillé" (1908). In *Essais de psychanalyse appliquée*, Paris, Gallimard, 1971.

(6) Cf. D. W. Winnicott. "A localização da experiência cultural" (1967). In *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro, Imago, 1975.

(7) Cf. D.W. Winnicott, "Comunicação e falta de comunicação..." (1963). *O ambiente e os processos de maturação*, Porto Alegre, Artes Médicas, p. 164.

(8) "(...) sugiro que a área disponível de manobra, em termos de terceira maneira de viver (onde há experiência cultural ou brincar criativo), é extremamente variável entre indivíduos. Isso se deve ao fato de que essa terceira área é um produto das experiências da pessoa individual (bebê, criança, adolescente, adulto) no meio ambiente que predomina. Ocorre aqui uma espécie de variabilidade, diferente em qualidade das variabilidades próprias ao fenômeno da realidade psíquica pessoal interna e à realidade externa ou compartilhada". D. W. Winnicott. "O lugar em que vivemos" (1971). *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro, Imago, 1975, p. 148.

(9) "Chama-se a atenção para o fato de que esse espaço potencial é fator altamente variável (de indivíduo para indivíduo), ao passo que as outras duas localizações — a realidade pessoal ou psíquica e o mundo real — são relativamente constantes, uma delas sendo determinada biologicamente e a outra, propriedade comum". D. W. Winnicott. "A localização da experiência cultural" (1967) *op. cit.*, p. 142.

(11) J. B. Pontalis, "Naissance et renaissance du soi — pour introduire à l'espace potentiel", *op. cit.*, p. 177.

(12) Cf. D.W. Winnicott, "A localização da experiência cultural" (1967), *op. cit.* Nesta mesma coletânea de artigos, em seu artigo sobre "Objetos transicionais e fenômenos transicionais" (1951-1953), Winnicott afirma, p. 19: "É verdade que a ponta do cobertor (ou o que quer que seja) é simbólica de algum objeto parcial, tal como o seio. No entanto, o importante não é tanto seu valor simbólico, mas sua realidade. O fato de ele não ser o seio (ou a mãe), embora real, é tão importante quanto o fato de representar o seio (ou a mãe)".

(13) Cf. D.W. Winnicott, "O lugar em que vivemos" (1971), *op. cit.*, p. 151.

(14) Cf. D.W. Winnicott, *idem*, *op. cit.*, p. 150.

(15) *Ibidem*, p. 151.

(16) D.W. Winnicott. "Tailpiece", *Playing and Reality*, London, Penguin Books, p. 177.

(17) A escrita de Winnicott e seu pensamento explicitam o paradoxo que habita, oculto, o texto freudiano, se dermos crédito a Leo Bersani: "Lire Freud, c'est assister au devenir-littérature d'un discours qui avait pour ambition de dominer la littérature du haut d'une théorie scientifiquement validée. Or, c'est précisément à ce moment pour ainsi dire métamorphique que le texte freudien devient aussi un texte psychanalytique, c'est-à-dire au moment où il commence à démanteler son propre discours et à rendre immensément problématique l'identité du penseur "dans" ou "derrière" ce discours". (Leo Bersani, *Théorie et violence. Freud et l'art*, Paris, Seuil, 1984, trad. ingl. C. Marouby, p. 22).

Winnicott não introduz na psicanálise apenas um novo objeto, fenômeno ou atividade, mas provoca um rearranjo do seu campo de problemas e, conseqüentemente, de seus conceitos.

desconhecido pela psicanálise clássica, Winnicott aponta para a possibilidade de um diferente regime de razão, capaz de tematizar indeterminação, ambigüidade, ausência de sentido, e resgata, desse modo, o essencial da revolução psicanalítica, reencontrando preocupações presentes em outros campos do pensamento contemporâneo.

Ao pensar o espaço de constituição do sujeito como o espaço de uma atividade em processo, o jogo ou a brincadeira, sem regra ou finalidade, Winnicott não faz apenas a crítica das representações e objetos psíquicos: ele desloca a questão do inconsciente do campo da crítica da representação a que estivera confinada. É esse deslocamento a contribuição central de Winnicott a uma teoria do inconsciente. A noção de sujeito não está referida ao campo das representações, seja como condição empírica ou transcendental

contingente ou do ser falante em sua finitude, destinado à morte — Winnicott introduz na psicanálise não apenas um novo objeto, fenômeno ou atividade, mas provoca um rearranjo de seu campo de problemas e, conseqüentemente, de seus conceitos. Pelo menos, foi assim que ele enfrentou a questão do "terceiro" — objeto transicional, espaço potencial, atividade ou processo de jogo — e procurou, incessantemente, explicitá-la.

## NOTAS

(1) Cf. J-B. Pontalis, "Préface", In *Jeu et Réalité*, Paris Gallimard, 1975, p. xiv.

(2) D.W. Winnicott, "Introdução", *O brincar e a realidade*, Rio de Janeiro, Imago, 1975, p.9.

(3) Sonhar e viver são "dois fenômenos que, sob muitos aspectos, constituem um só". Ambos se opõem ao devaneio: "Observe-se que o brincar criativo é afim ao sonhar e ao viver, mas essencialmente não pertence ao fantasiar", Cf. D.W. Winnicott, "Sonhar, fantasiar e viver", In *O brincar e a realidade*, Rio de Janeiro, Imago, 1975, p.51-52.

(4) "(...) généralement considérée comme le