

Acerca de una forma de reparación de la autoestima en el análisis de niños

José Valeros

Este ensayo se centrará en el estudio del uso e impacto de los símbolos en ciertos juegos dramáticos de los niños.

En mi interés por el tema del símbolo en el juego puedo reconocer dos fuentes principales de estímulo: una de ellas es ciertos fenómenos observados y participados en el curso de la práctica clínica del análisis de niños y la otra es la lectura de estudios de Ernest Cassirer sobre el mito y de su discípula Susanne Langer sobre el arte.

Por cierto que la observación y participación en el juego de los niños es una fuente compleja de datos que no intentaré abordar en este momento, pero me referiré a un aspecto que me resultó fascinante y para mí sorprendente, desconocido e intrigante y que voy a describir sucintamente como modo de resaltarlo, y que es el siguiente: las imágenes virtuales de los juegos dramáticos parecen tener un efecto contundente sobre ciertos aspectos relevantes de la sensación de identidad de los niños. Con el objeto de evocar lo más vividamente posible la fuente que estimuló estas observaciones, enumeraré algunos de los juegos dramáticos de donde surgieron.

Juegos a ser ganador; suelen utilizarse juegos con pelota: al fútbol; a pica-pared; al volley; al quemado y a otras variedades inventadas por los chicos y todos los juegos de mesa con cartas, dados y juegos convencionales comprados. Juegos a ser rico, “millonario” en todo tipo de riquezas. Juegos a ser el que manda, el que detenta el poder, en muchas formas y en variables tonalidades de sadismo y tiranía. Juegos a ser buscados y atrapados, en juegos de las escondidas y de la mancha.

Juegos de atención a necesidades de cuidados de dependencia infantil: alimentar, lavar, “curar” dolores o traumas corporales. Juegos a representar aspiraciones de centralidad exhibicionista: la princesa, el rey, el campeón, la reina.

No intento dar un listado de todos los posibles juegos dramáticos, sólo intento sugerir la fuente de las observaciones que sugirió la comunicación clínica central, a saber: la repetida representación de las imágenes centrales de estos juegos dramáticos parecían influir de manera importante en algún aspecto de la sensación de identidad de los niños.

Así la extendida representación de imágenes de desganados en juegos dramáticos resulta en una modificación de la sensación de la identidad de perdedor. Similarmente la prolongada representación de ser elegido, reconocido, central, modifica la sensación de ser periférico, ignorado, no visto, desconocido. La repetida sensación de ser rico modifica sensaciones de ser pobre. La amplia representación de ser poderoso modifica la sensación de ser débil, sometido.

El tema central del juego elegido y diseñado por el niño estaba relacionado con algún aspecto que él sentía como dañado, afectado, no desarrollado, deficiente en su *self*. Así, si estaba afligido por una autoconcepción de ser cobarde creaba un drama en donde él personificaba a un valiente y le asignaba al analista el rol de cobarde o el del peligro que lo acechaba.

En cada uno de los juegos de representación, los contenidos dramatizados van variando a lo largo del tiempo. El estudio en detalle de las variaciones muestra claramente los procesos de investigación y aprendizaje que se van desarrollando alrededor del tema inicial del juego, la asociación con otros aspectos de la personalidad, procesos que implican elaboración, integración y desarrollo de aspectos de la vida emocional; y todo ello centrado en la influencia efectiva de las imágenes.

A manera de ilustración reproduzco la descripción de uno de esos juegos que incluí en mi libro *El Jugar del Analista* bajo el título de “Síndrome de la adquisición de coraje”:

La adquisición de coraje

Un niño le pide al analista que juegue con él a la mancha. Al comienzo, el paciente propone una mancha formal. Determina una “casa”, que puede ser la puerta del consultorio, la colchoneta ubicada en el piso, una zona de la pared o cualquier otra superficie que se preste, por su clara delimitación, para ser “refugio”. Se da por sentado que él y el analista serán mancha una vez cada uno, por turno. También es parte de la convención que se trata de un juego de habilidad física, tanto en el eludir ser hecho mancha cuanto en hacer mancha al que trata de escapar. Este marco convencional, o *setting* del juego, define también un sentido principal del juego: el placer en las capacidades físicas reales y su contrapartida, el dolor por las limitaciones personales reales.

A poco de comenzar, aparecen motivos personales en el niño que introducen modificaciones en el juego convencional. La situación de ser hecho mancha comienza gradualmente a convertirse en expresión de su ansiedad de ser atrapado. Si el analista interpreta dramáticamente esta ansiedad, el juego adquiere cada vez más interés personal para el paciente y va tomando la forma de un drama cada vez más particular y alejado de la convención inicial. Ahora, el analista va personificando cada vez con creciente precisión, basándose en los indicios que le va aportando el niño, al personaje persecutorio que el paciente está apasionado en externalizar. A esta altura no hay más turnos, el analista es siempre el perseguidor, personificando a un monstruo, a un lobo, a un ladrón o a un león. A la vez que el niño busca manifestar cada vez con mayor intensidad sus temores persecutorios, despliega también con más libertad y necesidad sus recursos defensivos frente al peligro. El pequeño refugio de la “casa” convencional va a ser extendido gradualmente hasta abarcar todas las paredes. Pero esto no bastará cuando la dramatización del miedo y la indefensión lleguen a su máxima realización. Todo, o casi todo el consultorio, mesa, sillas, almohadones serán “casa”. Y aun así, esto no será suficiente. Apartarse unos pocos centímetros de cualquiera de estas casas será tan

formidablemente riesgoso que se necesita otro orden de recursos. Ahora el niño introducirá recursos mágicos para paralizar al perseguidor; pueden ser rayos mágicos, a veces puede ser una palabra mágica, otras un gesto o un sonido. Cualquiera fuere la forma del recurso debe tener la fuerza concreta, instantánea, incontrolable para producir la paralización de los movimientos y la fuerza del atrapante. Si el analista-monstruo acepta ser “dominado” de esta manera mágico-omnipotente por el paciente, aparece otra etapa del juego. Sobre la base del dominio mágico del monstruo, el niño comenzará lentamente a introducir y arriesgar sus capacidades reales. Irá dejando que el monstruo se acerque cada vez más hasta finalmente dejarse tocar. Después se dejará atrapar muy gradualmente, siempre ejerciendo sus poderes mágicos cada vez que su ansiedad sea excesiva.

Esta fase de juego suele ser muy prolongada. Las capacidades físicas reales para correr, eludir, deshacerse de las garras del monstruo se introducen y ejercitan en el juego en la medida en que crece en el niño la capacidad de tolerar su ansiedad de ser atrapado. Uno ve día a día un círculo beneficioso de particular belleza psicológica: dentro de un drama, o sea en virtualidad, el poder mágico parece generar un sentimiento de confianza básico, que se extiende paulatinamente a las capacidades reales y que a la vez va anulando las características mágico-omnipotentes de lo temido persecutoriamente, que va adquiriendo cualidades crecientemente más realista. Un monstruo que acepta sin resistencias el sostenido y desenfrenado uso de poderes mágicos por parte de un niño indefenso termina siendo un ser hospitalario, muy querido por un niño que ahora siente coraje y agradecimiento. El final del juego tiene un aspecto penoso. El niño tendrá que hacer el duelo por la pérdida de una experiencia apasionante y enriquecedora.

Las formas de los sentimientos no son susceptibles de ser contenidas y representadas con el discurso. Se puede nombrar la emoción miedo, por ejemplo, pero la forma específica en que una persona siente ese miedo sólo es concebible y representable con imágenes.

Esa es la esencia de la razón de ser y la necesidad del juego y de las artes.

El juego y las artes son simbólicas, pero no usan símbolos convencionales como el lenguaje discursivo, usan símbolos estéticos, cada uno de los cuales tiene un valor significativo propio, no referido a otra cosa o realidad sino a sí mismo, y su contenido es siempre su forma, su estética. Lo que puede variar es el material con que está hecho el símbolo artístico o lúdico pero lo que es universal es que su significación está presente en su forma, en su estética y sin excepción la temática a la que representa es algún aspecto de la vida de las emociones. Y necesito subrayar que digo “vida de las emociones” y no nombre de las emociones, para insistir que no se trata de ideas de las emociones sino de la vivencia de las mismas.

Dice Susanne Langer:

“El proceso vital, concreto y sentido, las tensiones entrelazadas y cambiantes, de un momento a otro, el fluir e ir más despacio, el ímpetu y el impacto de los deseos y sobre todo la continuidad rítmica de nuestro existir desafía el poder expresivo del simbolismo discursivo. La miríada de formas de la subjetividad, el infinitamente complejo sentido de la vida no pueden ser representados lingüísticamente, esto es, no pueden ser enunciados.”¹

Para ilustrar qué detalles de las formas nos revelan el contenido de las emociones tal como las vivimos, veamos esta otra cita de Langer:

“La estructura tonal que llamamos música tiene una estrecha similitud lógica con las formas del sentimiento humano: formas de crecimiento y de atenuación, deslizarse y concentrarse, conflicto y resolución, velocidad, quietud, terrible excitación, calma, o activación sutil y lapsos adormecidos –ni alegría ni dolor quizás, pero el impacto de ambas– la grandeza y la brevedad del eterno transcurrir de toda la vitalidad percibida. Esta es la pauta, o forma lógica, de

¹ Langer, S.K. (1953) *Feeling & form*, Routledge; London.

lo sentido; y la pauta de la música es esa misma forma expresada en puro sonido y silencio demarcado. La música es una analogía tonal de la vida emocional.”²

Esta descripción de Langer se refiere a la música, pero similar tipo de registro de variaciones puede aplicarse a todas las formas de imágenes virtuales.

Hasta aquí me he referido a las imágenes dramáticas de los juegos de los niños. Quiero relacionar estas consideraciones con el tema más amplio del impulso o el interés del hombre por conocer, en todas sus edades, con lo que los analistas llamamos el impulso epistemofílico y escotofílico. Es universalmente reconocido que todos los niños sanos en todas las culturas y en todos los tiempos se interesan por el juego. Y en este ensayo hemos centrado la atención en el valor, naturaleza y función de las imágenes. Winnicott subrayó la continuidad del interés por los juguetes y los juegos, en el arte y la cultura y en la “creatividad de la vida diaria”. La columna vertebral de esa continuidad es el interés del ser humano, por las formas, por la estética. Pero luego sigue la pregunta: ¿por qué, cómo es interesante y placentera la percepción de forma? El psicoanálisis clásico ha hipotetizado que el impulso epistemofílico surge del interés por conocer la escena primaria, o el interior del cuerpo materno, o los órganos sexuales, en general hipótesis relacionadas a la sexualidad, como fuente de la motivación. Otros autores, como Bion, consideran que el deseo de aprender está relacionado con lo que él llama “conocer la verdad”, o como Langer o Bollas, consideran la tendencia a representar como interés principal de la mente humana. No limitan a la sexualidad la fuente del deseo de conocer sino al placer mismo de conocer. Uno luego quiere saber por qué o cómo es placentero conocer. Tengo una conjetura personal sobre esto. Me parece que nos interesan las formas porque vemos en ellas el símbolo de las emociones, vemos las emociones mismas presentes en esas formas y el conocimiento de la vida de las emociones se acompaña de una especial y placentera sensación de riqueza personal. Entiendo que Green sugiere lo mismo; dice:

² Langer, S.K. (1953) *Feeling & form*, Routledge; London. (p. 27)

“Cabe preguntarse si la meta de la función objetalizadora es transformar las catexias ligadas al objeto de tal forma que ellas mismas se vuelven objetos.”³

Para los analistas que tuvimos una formación clásica, sospecho que lo descrito nos despierta inquietantes preguntas sobre el rol de lo inconsciente en este proceso. Obviamente, el cambio y complejización en la identidad consecuentes al prolongado proceso del juego, no es equivalente al modelo de cambio producido por la interpretación de contenidos inconscientes reprimidos que se hacen conscientes por *insight*. Pero también es claro que hay partes inconscientes de la personalidad que intervienen en diversas maneras a lo largo del proceso evolutivo del juego.

Pero la participación de esos componentes inconscientes no es totalmente abarcable por el modelo de contenidos inconscientes reprimidos devenidos conscientes. Para abarcarlos creo que es necesario estudiar los procesos de percepción, asociación, representación de la parte inconsciente creativa, no reprimida de la mente; en otras palabras, la psicología de la vida imaginativa. Y es precisamente, al aproximarme a la vida imaginativa como se la ve en el juego, donde los estudios de Cassirer y de Langer me parecieron muy congruentes con lo que yo observaba: la contundencia psicológica de las imágenes virtuales.

Lo importante es que cada imagen es un símbolo lleno de contenido de emociones, no es una forma vacía, es un lleno de contenido emocional en sí, no alude a otra cosa como el símbolo lingüístico, es un símbolo artístico, es una forma significativa en lugar de forma motivacional, tal como lo plantea Freud.

De ahí su contundencia: en esencia, la prolongada representación es una experiencia estética en donde se ven, reconocen y aprehenden las formas de las emociones representadas; las formas estéticas son las formas mismas de las emociones.

³ “El objeto(s) y sujeto” en *Winnicott hoy*. Madrid. Prismática. 2008.

Lo observado

El poder de las imágenes de los juegos dramáticos sugiere que las imágenes tienen una función especular, que remeda la función especular del rostro de la madre en las concepciones de Winnicott y la función especular de las figuras parentales en las concepciones de Kohut y de muchos otros autores.

El modelo básico de esta especularidad dice que uno es y se siente tal como se ve en la imagen que lo refleja. En este sentido las imágenes de los juegos dramáticos parecen tener una función especular similar al espejamiento de otro humano.

Pero a diferencia de un otro humano, la imagen del juego es creada por el niño, y su estructura creo que es esencialmente similar a la creación de un símbolo artístico.

En cuanto a la motivación para la elección de determinados juegos específicos creo que ese impulso tiene dos caras paralelas imbricadas: una de ellas es el deseo o necesidad de reparar algún aspecto de la sensación de identidad al que se siente deficitario, dañado, ausente, en fin una urgencia por reparar al *self* y paralelamente la búsqueda de ampliar, desarrollar componentes del *self*. Es reconocible que a lo largo del despliegue del juego en el tiempo, la motivación de reparación o la de expansión del *self* predomina sobre la otra, pero esencialmente son predominios de énfasis, siempre la reparación y el desarrollo del *self* son concomitantes del mismo proceso.

Con el interés personal que he descrito en este ensayo, focalizado en el poder psicológico de las imágenes, me ha parecido reconocer énfasis similares en algunos otros autores que desearía mencionar sucintamente.

Winnicott tiene un lugar especial porque en él no encontré coincidencias con mis impresiones clínicas, sino que fue el mentor de mi interés. En cambio encontré que cuando iban madurando en el tiempo las obras de Meltzer y Bion, se podía rastrear una valoración y uso cada vez más amplio de la imaginación como instrumento de comprensión del analista y como recurso privilegiado para compartir esas comprensiones con sus pacientes.

Meltzer aspiraba a que el analista pudiera hacer interpretaciones “inspiradas”, en lugar de explicativas, creo que “inspirada” implica metafórica, analógica, en lugar de lógica deductiva. Bion a su vez, le recomienda al analista, especialmente en las supervisiones, que cuando han comprendido un material del paciente con el recurso de teorías científicas, esperen hasta que su mente, la del analista, les ofrezca espontáneamente una imagen que contenga esa comprensión lógica, y recién compartan esta imagen con el paciente. Rudolf Ekstein recomienda que las intervenciones del analista sean dentro del juego y al mismo nivel de la conducta del paciente, esto es mensajes con cualidades mágicas, alegóricas, metafóricas. Nuevamente el valor, el peso de la imagen.

Bibliografía

- GREEN, A. “El objeto(s) y sujeto” en *Winnicott hoy*, Madrid. Prismática. 2008.
- LANGER, S.K. (1953) *Feeling and form*, Routledge, London.
- (1957) *Los problemas del arte*. Buenos Aires, Editorial Infinito.
- MILNER, M. (1955) “The role of Illusion in Symbol Formation”, in *New Directions in Psychoanalysis*. New York, Basic Books.
- VALEROS, J. A. (1997) “La experiencia clínica” en *El jugar del analista*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.
- (1997) “La interpretación del juego”, en *El jugar del analista*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.
- (1997) “Acerca del jugar”, en *El jugar del analista*. Fondo de Cultura Económica.
- WINNICOTT, D. W. (1971) “Objetos transicionales y fenómenos transicionales”, en *Realidad y juego*, Buenos Aires, Granica.
- (1971) “Sueños, fantasía y vida”, en *Realidad y juego*. Buenos Aires, Granica.
- (1971) “El jugar: un planteo teórico” en *Realidad y juego*, Buenos Aires, Granica.
- (1971) “La creatividad y sus orígenes” en *Realidad y juego*, Buenos Aires, Granica.