

ACTAS DEL SÉPTIMO CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN PSICOLOGÍA
ISBN 978-950-34-1863-5 | LA PLATA, DICIEMBRE DE 2019

INTERVENCIONES EN TIEMPOS DE LA CONSTITUCIÓN PSÍQUICA:

LA SIMBOLIZACIÓN A TRAVÉS DEL DIBUJO

INTERVENTIONS IN TIMES OF THE PSYCHIC CONSTITUTION:

SYMBOLIZATION THROUGH THE DRAWING

Rocío Arauco Morullo
rocioarauco@gmail.com
Antonella Bortolazzo

Facultad de Psicología
Universidad Nacional de La Plata, Argentina

Introducción

El presente trabajo se desprende del entrecruzamiento reflexivo suscitado a partir de la labor realizada en el marco de dos proyectos de la Facultad de Psicología de la UNLP: el Proyecto de Investigación en curso denominado “*Juego y constitución psíquica: su vínculo con lo histórico-social. El campo lúdico como soporte identificador en la infancia y la adolescencia*”, y el Proyecto de Extensión “*Proyecto de Atención Psicológica Integral de la Facultad de Psicología en la localidad de Berisso*” desarrollado entre marzo y noviembre de 2018, dirigidos y coordinados por



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-
NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Facultad de
Psicología



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

la Esp. Roxana Gaudio, Profesora titular de la Asignatura Psicología Clínica de Niños y Adolescentes.

La clínica con niños y adolescentes, nos enfrenta cotidianamente al desafío de cercar el objeto con el que se trabaja, en su complejidad. En los tiempos de la infancia, el psiquismo se encuentra en vías de constitución, el niño y el adolescente son sujetos en estructuración. Partiendo de esta premisa ordenadora de la labor clínica, resulta necesario precisar, el modo de abordaje y las intervenciones adecuadas a cada problemática singular. La especificidad del objeto de estudio, el psiquismo en estructuración, supondrá entonces variaciones en el método con el cual será abordado e implica delimitar las particularidades del dispositivo terapéutico. Es en este sentido que, la actividad lúdica y gráfica del niño, se ponen al servicio de la tarea analítica, constituyéndose como herramientas fundamentales del trabajo clínico con niños y adolescentes.

Este escrito, se ocupará de abordar la importancia que tiene el dibujo infantil, como modo de simbolización, de elaboración, ante la emergencia de lo traumático. A través de la presentación de una viñeta clínica de un niño, Dante de 10 años, atendido en el marco del Dispositivo de “Atención Psicológica Integral de niños, niñas y adolescentes”, nos proponemos ilustrar cómo el dibujo infantil, en el contexto del encuentro analítico, puede colaborar en el logro de una mayor complejización de la psique cuando contenidos ominosos, siniestros, encuentran vías de elaboración psíquica. Comenzaremos con una breve revisión histórica acerca del juego y el dibujo en el dispositivo clínico con niños y adolescentes.

Antecedentes históricos sobre el juego y el dibujo en el psicoanálisis infantil

El juego en psicoanálisis posee una historia y antecedentes específicos. Se configuró en el tiempo como uno de los componentes más importantes para la labor

analítica con niños y adolescentes dentro del dispositivo terapéutico, que marcaba su diferenciación con el psicoanálisis de adultos.

Freud realizó importantes aportes teóricos acerca del juego infantil. En sus escritos de 1908, teorizó sobre la actividad lúdica como antecesora de las fantasías y las creaciones artísticas del adulto y más adelante lo define como un trabajo psíquico normal, que aparece desde su más temprana infancia (Freud, S. 1920). Durante esa misma época, tiene su comienzo la práctica clínica con niños a partir de los desarrollos teórico-prácticos de autoras como Hug Hellmuth, Melanie Klein y Anna Freud. Estas autoras presentan posiciones teórico-clínicas diferentes y opuestas en relación al modo de pensar al niño, su funcionamiento psíquico, las condiciones de analizabilidad en la infancia y el método de intervención clínico. Le niño empieza a ser representado como un sujeto pasible de ser psicoanalizado.

Fue Hug Hellmuth quien introdujo al juego en el análisis por primera vez, desde un lugar pedagógico. Pero al no haber formalizado ni escrito nunca sobre ello, se reconoce a Melanie Klein como la pionera al respecto. En este contexto, Melanie Klein sostiene que los principios que rigen el análisis en los primeros tiempos de la vida, no se diferencian en lo esencial de los formulados por Sigmund Freud para el psicoanálisis del adulto. La concepción kleiniana del inconsciente como existente desde los inicios, de un yo organizado y un superyó constituido tempranamente, le permitió dar por válidas intervenciones clínicas en niños muy pequeños. Le niño y le adulto se distinguen por su diversa capacidad para asociar libremente y por la intensidad de la angustia, mayor en este último. Klein encuentra en la actividad lúdica el sustituto y equivalente de la asociación verbal en el adulto. El juego infantil debe ser interpretado como Sigmund Freud hizo con los sueños ya que, al igual que éstos, constituye un modo de acceso al inconsciente. Así, Melanie Klein formaliza la técnica psicoanalítica del juego posicionando a éste en un lugar central dentro de dispositivo clínico. Al describir esta técnica la autora sostiene que los juguetes no son el único requisito para un análisis del juego. Muchas de las actividades del niño

se efectúan a veces en el lavatorio, que está equipado con una o dos pequeñas tazas, vasos y cucharas. A menudo él dibuja, escribe, pinta, corta, modela, repara juguetes, etc. Es decir, el dibujo también es un medio de expresión simbólica de deseos, fantasías, experiencias, por ello en su caja de juegos incluye papel, lápices y pinturas, además de juguetes.

En continuidad con el pensamiento de su padre, Anna Freud piensa al niño como un ser diverso del adulto y por ello entiende que para emprender el trabajo analítico con niños se requieren modificaciones metodológicas. De este modo, propone la existencia de una “fase de entrenamiento o preparación” introductoria al análisis propiamente dicho y plantea la necesidad de combinar el psicoanálisis con medidas educativas. Anna Freud, propone al dibujo como uno de los medios o recursos técnicos auxiliares en el análisis de niños junto con la interpretación de los sueños, los ensueños diurnos y las fantasías.

En Inglaterra, Donald Winnicott, centrará su interés en formular una teoría acerca del juego. En este sentido, establece una diferencia entre el “juego” y el “jugar”. Es en el jugar, en la actividad del niño cuando juega, en la que el autor se detendrá. En el libro *Realidad y Juego* (1979), define al jugar como una actividad universal, natural en el niño. Dice que el jugar tiene un lugar y un tiempo, jugar es hacer cosas, una actividad en la cual el niño está en libertad de mostrarse creador. Para Winnicott (1979) el jugar es una experiencia que siempre implica creación. Postula la existencia de una zona intermedia de experiencia entre la realidad psíquica interna y la realidad externa en donde el jugar como actividad creadora se despliega. Entiende que el jugar “corresponde a la salud”, facilita el crecimiento y el establecimiento de relaciones con otros. De este modo, pone de manifiesto la importancia del juego en la constitución del psiquismo del niño, al definirlo como una actividad psíquica saludable abre otra perspectiva acerca del campo lúdico, más allá del aspecto exclusivamente técnico que refiere a su uso en la psicoterapia.

Donald Winnicott, ha sido un teórico de lo lúdico ubicando el acento sobre el jugar más que sobre el juego en sí mismo y ha aportado al terreno de la gráfica infantil su invención del juego del garabato. En 1968 describe esta técnica y en este dispositivo el dibujo se encuentra inserto en el campo de lo lúdico. Lo desarrolla con el fin de utilizar en forma cabal, profunda, el material de las primeras entrevistas con el niño y en particular, en este tipo de trabajo en una sola sesión que él llama “consulta terapéutica”. Al exponer este método aclara que no es un test ni una técnica fija, con reglas y normas. Lo fundamental es que en este juego tanto el niño como el terapeuta aportan su ingenio, aunque el interés se centre en la producción del paciente, que es quien está comunicando su padecimiento. Consiste simplemente en proponerle que transforme o convierta libremente “en alguna cosa”, “en dibujos” los garabatos que el terapeuta produce y lo mismo hará éste con los elaborados por el niño. Así, se va produciendo un intercambio de dibujos entre paciente y analista, dibujos hechos por ambos, cuya significación se va haciendo “más y más profunda, y el niño la siente como parte de una comunicación importante” (Winnicott, 1968).

En nuestro país, la psicoanalista Silvia Bleichmar (1999) realiza sus aportes sobre el juego pensando al mismo como producción simbólica. Define al juego como una producción subjetiva situada en un campo de intermediación entre el espacio de la realidad y el de las creaciones fantasmáticas singulares. El juego, en tanto actividad sublimatoria posibilita el cambio de meta y de objeto que habilita la emergencia en el espacio de análisis de elementos inconscientes que sirven a los fines de la cura. Se requieren ciertos prerequisites psíquicos para poder definir que una actividad es estrictamente lúdica: la operación de la represión originaria, el clivaje psíquico, que da lugar a la diferenciación entre instancias y la instalación de la tópica. La autora trabaja una doble dimensión del juego: por un lado, la del placer, que implica la actividad lúdica; por otro lado, la articulación de creencia-realidad, que presupone un clivaje longitudinal a nivel yoico. Entre sus principales aportes, la autora establece una distinción entre el juego y el pseudo juego; donde este último implica una certeza delirante, por lo que se halla cerrado a toda comunicación y el fin es la

descarga pulsional directa. Da cuenta de una falla de la operatoria de la represión originaria y por lo tanto en la instalación de la tópica psíquica.

Intervenciones en tiempos de la constitución psíquica: la simbolización a través del dibujo.

La implementación del Proyecto de Extensión mencionado, conllevó la conformación de un dispositivo de atención psicológica para niños y adolescentes; que implicó la realización de diversas entrevistas, de acuerdo a las posibilidades del dispositivo (admisión, orientación). Se trabajó a partir de contemplar los determinantes intrapsíquicos de las problemáticas en conjunción con los aspectos contextuales del entorno histórico-social, que hallan un lugar en la producción de subjetividad. Las estrategias de abordaje fueron elaboradas en espacios de supervisión con profesionales docentes de la asignatura Psicología Clínica de Niños y Adolescentes.

La clínica con niños y adolescentes, nos enfrenta cotidianamente al desafío de cercar el objeto con el que se trabaja, en su complejidad. En los tiempos de la infancia, el psiquismo se encuentra en vías de formación, en constitución. La infancia se define como el tiempo privilegiado para la humanización del cachorro humano, donde le otre tendrá un rol fundamental. Bleichmar se pregunta sobre el objeto de la clínica con niños, asegurando que, previo a la elección de un método de abordaje, se debe evaluar al objeto singular que se tiene en frente. Un proceso de neogénesis, entendido como *“movimiento que en la práctica no se limita a recuperar lo ya existente, sino que intenta generar nuevas condiciones de simbolización, abrir nuevas posibilidades de vida”* (Bleichmar, 1999, pp. 12), se inaugura al intervenir en tiempos de estructuración del aparato psíquico.

Partiendo de esta premisa ordenadora de la labor clínica, resulta necesario precisar, el modo de abordaje y las intervenciones adecuadas a cada problemática singular. La especificidad del objeto de estudio, el psiquismo en estructuración, implica

considerar la complejidad intrínseca y, a su vez, delimitar las particularidades del dispositivo terapéutico. Es en este sentido que, la actividad lúdica del niño y el dibujo, se ponen al servicio del trabajo analítico. Bleichmar teoriza acerca de dos tipos de intervenciones posibles, ambas orientadas a la complejización del aparato psíquico. La intervención analítica, constitutiva, simbolizante; tiene como objetivo principal el ofrecimiento de una construcción simbólica, a la que el paciente no hubiese podido acceder sin la intermediación del analista. Por otro lado, la interpretación, cuyo fin es la deconstrucción de un sentido sostenido por el conflicto intersistémico, por una solución de compromiso que ya no permite evitar el sufrimiento.

Dante, un niño de 10 años, es el hijo menor de 10 hermanos y su familia consultó a partir de la derivación del equipo de orientación escolar debido a que presenta un mutismo selectivo desde su ingreso al jardín de infantes. Es un niño tímido que evita el contacto corporal y en ocasiones la mirada, que siempre mostró mucho interés por los dinosaurios y participó de las propuestas lúdicas de la psicóloga. Así, el intercambio con la analista fue fluido y rápidamente las producciones gráficas se convirtieron en el medio de comunicación privilegiado entre ambos, acompañadas por algunas palabras escritas para asegurar el sentido.

Dante dibujó en un primer momento del tratamiento, sobre dinosaurios y películas de terror, con contenidos ominosos que le invadían la cabecita. Posteriormente, comenzó a expresar por intermedio de herramientas gráficas, un relato elaborado, con un personaje siniestro, al que denominó “rey malo”, caracterizado por poseer una gran corona, dientes filosos que se destacaban en cada registro gráfico y mirada intensa. Este personaje era caracterizado por ser malvado y despiadado, donde su peor tortura, su “infierno” era ser obligado a observar la felicidad de los otros, de los ciudadanos.

A lo largo del transcurso de las sesiones, se pudo observar un incremento de la ansiedad del niño por asistir al espacio; lugar que ya se había configurado como

aquél en el que podía exteriorizar y expresar los contenidos siniestros y ominosos que lo perturbaban. Fue a partir del rol activo asumido por la analista durante estos encuentros, que Dante pudo llegar a “nombrar”, entre otras cosas, que este personaje le recordaba a alguien de su vida real. ¿Es pertinente preguntarnos si estos contenidos expresados por medio de los dibujos tienen relación con algún suceso traumático de la vida de Dante? ¿Será por ello que Dante comenzó a asistir al espacio terapéutico con mayor urgencia y necesidad, a medida que se producía un alivio por no quedarse solito con tanta angustia, por sentirse comprendido, acompañado, alojado?

Dante fue agregando sesión tras sesión, datos sobre este personaje, como el desarrollo de una narrativa respecto al devenir de los personajes; lo cual evidenció la elaboración simbólica que se producía in situ, con cada encuentro. En el espacio analítico, los dibujos se constituyeron en el soporte invaluable para las intervenciones analíticas que apuntaron a la nominación afectiva y posibilitaron la emergencia y expresión de conglomerados representacionales que angustiaban enormemente al niño, hallando modos de simbolización, de ligazón.

En 2019 se produce la derivación después de una interrupción de varios meses, debido a determinantes propios del dispositivo de atención. Sabiendo que sería el último encuentro con esta analista, Dante se presenta con extrema ansiedad y hasta desesperación. Sin poder aún expresarse por intermedio del lenguaje oral, se abalanza sobre las hojas dispuestas en el escritorio, en un intento desesperado de “narrar” por última vez, las representaciones intrapsíquicas que lo agobiaban. Aún en conocimiento de que iba a comenzar otro tratamiento con una nueva analista y habiendo sufrido un análisis fallido previo, sabía que la transferencia, la comprensión y el acompañamiento no estaban garantizados. Dante en esta última sesión decidió dibujar sobre el rey malo, agregando hojas y hojas a su relato graficado. Dante parecía tener una clara intención, transmitirle un dato significativo a la analista. Este personaje de sus dibujos, quien le hacía recordar a alguien de su vida cotidiana,

quien lo atormentaba muchas veces en sueños, pero a quien él no le temía, para quien su infierno sería observar la felicidad de los ciudadanos y que disfrutaba viendo el sufrimiento de otros, tenía bigote. Dante no quiso terminar el tratamiento sin agregar el dato significativo de que el rey malo tenía un bigote.

Referencias

Bleichmar, S. (1999) El carácter lúdico del análisis. *Revista Actualidad Psicológica*. Año 24, N° 263, pp. 2-5, Buenos Aires.

Bleichmar (2000). *Clínica psicoanalítica y neogénesis*. Buenos Aires, Amorrortu Editores.

Freud, S (1908). El creador literario y el fantaseo. En S. Freud, *Obras completas* (Tomo IX). Buenos Aires, Amorrortu Editores.

Freud, S. (1920). Más allá del principio de placer. En S. Freud, *Obras completas* (Tomo XVIII). Buenos Aires, Amorrortu Editores.

Klein, M (1926 [1977]). Parte I. "Fundamentos psicológicos del análisis de niños". En *El psicoanálisis de niños*. Ed. Paidós.

Winnicott, D. (1971 [1979]). Introducción. Capítulo 3. "El juego, exposición teórica". En *Realidad y juego*. (pp.61-77). Barcelona. Editorial Gedisa.

Winnicott, D. (1967 [1991]). Punto 40 "El juego del garabato" En *Exploraciones psicoanalíticas II*. (pp. 24-43). Buenos Aires: Editorial Paidós.

TRABAJOS COMPLETOS



Séptimo Congreso Internacional
de Investigación en Psicología

ALTER-NATIVAS

Aportes a la construcción de prácticas
y saberes desde el Sur

En homenaje a la Prof. Psic. Edith Alba Pérez



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-
NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Facultad de
Psicología



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

TRABAJOS COMPLETOS



Séptimo Congreso Internacional
de Investigación en Psicología

ALTER-NATIVAS

Aportes a la construcción de prácticas
y saberes desde el Sur

En homenaje a la Prof. Psic. Edith Alba Pérez



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-
NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

Facultad de
Psicología



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA