

# EL USO Del JUEGO DE LOS GARABATOS EN LA CONSULTA TERAPEUTICA

## LOS SQUIGGLES GAMES

### **Lic. Alicia Pelorosso**

[ariadnap@psi.uba.ar](mailto:ariadnap@psi.uba.ar) Tel: 011-4 -701-2972.

*Psicoanalista. Docente de las carreras de Psicología y Musicoterapia de la Facultad de Psicología. Docente de Posgrado. UBA.*

### **Lic. Martin Etchevers**

[metcheve@psi.uba.ar](mailto:metcheve@psi.uba.ar) Tel: 011-4 702-1834 Bs. As

*Psicoanalista. Docente de la carrera de Psicología de la Facultad de Psicología. Docente de La Cátedra Psicoanálisis Freud II. UBA.*

---

Es nuestro objetivo encontrar y transmitir los fundamentos teóricos y clínicos del "Juego de Garabatos", no solo le da al juego el estatus que se merece en el campo de la clínica, sino que proporciona a los que no lo conocen un instrumento de gran peso clínico.

Winnicott crea inicialmente "los squiggles", para ser usados durante la Consulta terapéutica, para dar solución a uno de los tantos problemas que se le presentan a un clínico en la atención hospitalaria: la escasez de horarios, la urgencia en la detención del síntoma, el diagnóstico presuntivo, y la posterior derivación del caso.

El objetivo principal de la primera entrevista con un paciente, que Winnicott denominó "Consulta terapéutica", es reunir como su nombre lo dice, dos condiciones; es una consulta que por su modo de relación transferencial y por la inclusión de un juego, tiene en parte el objetivo de ser terapéutica. Por otra parte es diagnóstica Sobre la filmación del video.

## **I SOBRE LA CONSULTA TERAPÉUTICA y LOS GARABATOS**

Winnicott crea el juego de garabatos para ser usado durante la Consulta Terapéutica la cual define como una extensión legítima del psicoanálisis. Su desarrollo responde a las variaciones de la Consulta hospitalaria debida en parte por la escasez de horarios, la imposibilidad de mantener tratamientos prolongados, la urgencia en la detención del síntoma, el diagnóstico presuntivo y la posterior derivación del caso.

La idea de juego en Winnicott tiene características muy particulares, ya que el jugar es una potencialidad a desarrollarse en el niño que estará en la base y raíz de la capacidad de crear y usar símbolos.

El juego para Winnicott tiene un valor propio que no se encuentra en otros autores psicoanalíticos, como Klein, quien conceptualiza al juego como proyección de pulsiones. Para este autor, el juego es heredero del Objeto Transicional y del Espacio Transicional mientras que el desarrollo del mismo se da topológicamente en un área o zona que no pertenece ni al mundo interno de la persona, ni al externo. Se trata de una zona potencial de desarrollo o tercera zona que está en la base de la capacidad para la creatividad.

Este es el punto de encuentro entre el terapeuta y el paciente. Esta idea no es sencilla, ya que obliga al terapeuta a una doble tarea, la de ser creativo y espontáneo, sin avasallar al paciente.

El Juego de Garabatos resume estos conceptos en la experiencia misma ya que el objetivo de este encuentro en una zona de juego tiene la función de comunicación, del mismo modo que el síntoma, pero buscando la simbolización del mismo.

Así su finalidad es tanto diagnóstica como terapéutica.

Winnicott prefiere los dibujos en su estado natural, sin consignas, de tal manera que estos son perfectamente diferenciables de los dibujos proyectivos. A modo de síntesis podemos decir que:

- 1- El juego posibilita hacer contacto con el niño o el adulto.
- 2- Se utiliza para resolver situaciones de terapias de contenido psicoanalíticas, breves o limitadas en sus objetivos, sobre todo por las limitaciones que pueda haber en los servicios hospitalarios durante tiempos prolongados, dificultades en el mantenimiento de la frecuencia.

3- No se trata de una técnica proyectiva, tanto el niño como el terapeuta participan de la creación y por ende del juego mismo.

4- Es importante la capacidad para jugar en un espacio de creatividad del propio terapeuta.

El uso de este juego puede ser:

1-Un prelude para terapia mas profunda.

2-En la misma entrevista se puede producir en el paciente un efecto profundo de liberación de ataduras en el proceso de desarrollo, al llegarse al punto del desarrollo emocional primitivo en el cual se encontraba detenido.

## **II La Función Terapéutica**

Esta herramienta es de insoslayable valor en el trabajo con niños y adolescentes, porque su complejidad y dinamismo compromete a terapeuta y paciente en una interacción fluida y continúa, donde la autenticidad de la propuesta en que ambos participan, facilita la apertura a múltiples abordajes psicoterapéuticos.

Pero esencialmente Winnicott trata a ultranza que a través de ellos el paciente comunique su problema, se lo diga jugando, lo lleve al terapeuta a descubrir donde esta la falla, o la falta o el nudo a resolver.

El juego de garabatos tiene un potencial de comunicación y un rol movilizador de efectos subjetivos. Durante el tiempo que dure el juego, único e irrepetible, el sujeto será encontrado si juega en presencia de un verdadero Self, en el un momento de máxima confianza.

Es el encuentro entre el terapeuta y el paciente a través de la significaciones que van surgiendo, que el paciente da y el terapeuta puede interpretar o comunicar. Este modo de operar o accionar, en que la significación va naciendo durante el juego, le otorga al garabato, el doble estatuto de ser diagnóstico y terapéutico en sí mismo.

En la formación de psicoanalistas y psicólogos hemos comprobado que la enseñanza de esta técnica agiliza el trabajo con los pacientes, sobre todo en las particulares circunstancias que presentan las patologías actuales.

### **III EL ESPACIO TRANSICIONAL**

El espacio transicional, iniciado en los primeros juegos con la madre, que es capaz de frustrar al bebe, fallar en un sentido positivo y dar un objeto que pueda representarla, origina lo que Winnicott denomino, la zona del espacio transicional, o tercera zona, que ubica entre el mundo interno y externo. Esta zona se reinstala durante los garabatos cuando a través de la habilidad del terapeuta, el juego se inicia. Para este aparente juego sencillo ( y paradójicamente), se necesita una formación muy completa. El análisis previo del terapeuta y el conocimiento del desarrollo emocional del niño serán imprescindibles.

El encuentro entre dos verdades, entre el terapeuta y el paciente, pondrá en marcha a la confianza imprescindible, confianza en el terapeuta que es sostén, y desempeña en esta ocasión e inicialmente una función de objeto subjetivo. Este terapeuta puede en ocasiones representar una función de oposición, de limite, y representar el encuentro con el mundo externo rechazado. Esta oposición, nacida de la agresión, perfila la condición de creación del universo objetal y contribuye a la diferenciación yo-no yo en las etapas tempranas del bebe.

La Consulta terapéutica y los Garabatos facilitan una función diagnóstica y una terapéutica. Para hacer un buen diagnóstico, es necesario, conocer la historia viviente del paciente, que es más importante que los datos, sobre todo es importante conocer el medio circundante del paciente y la capacidad de cambio de las personas que viven con él.

El terapeuta debe tener muy en cuenta la situación familiar o social, ya que necesita contar con un medio ambiente que le permita sacar partido de los cambios que se vayan operando en él niño o el adolescente, como resultado de las entrevistas, cosa que en una familia muy anormal no podrá darse, y que será iatrogénica para el paciente. Este punto es importante para Winnicott, los padres deben solventar el cambio, sino la tarea terapéutica es inútil, puede ocurrir que aconseje un tratamiento de largo tiempo, para este tipo de familias o para otro tipo de casos.

### **IV La Transferencia.**

La transferencia inicial, cuando los garabatos se dan en el marco de la Consulta Terapéutica, es siempre una improvisación con los pocos datos que ambos, terapeuta y paciente puedan tener. Es durante el proceso de asociación libre que se desarrolla a través del relato que se realiza sobre los dibujos, que se asienta una transferencia particular, que permite o facilita la comunicación del problema inconsciente que trajo al paciente a la consulta. Esta transferencia particular, apoyada sobre todo en la confianza, facilita el reconocimiento del momento y modo de falla ocurrida durante el Desarrollo Emocional del niño, dándole su segundo carácter terapéutico, al garabato, teniendo como sostén, en esta particular transferencia regresiva al terapeuta.

El juego será uno de los modos de acceso al inconsciente, mientras lo puede acompañar la palabra, el chiste, los dibujos en si mismos, los gestos. Todos estos elementos son vehículos de la representación inconsciente, así como de las fallas, vividas, que se harán presentes en la transferencia.

El terapeuta será usado como objeto subjetivo y a modo de una relación de uso, es decir, que será usado para sostener (en un sentido amplio), el proceso, proceso que culmina cuando el objeto terapeuta pueda perderse como tal, como lo han hecho los objetos transicionales del bebe. Como característica particular, este terapeuta debe simultáneamente sobrevivir a los ataques del paciente.

Durante el juego el terapeuta no deberá abandonar su identidad terapéutica, que lo alejen de la tarea, aunque para jugar, lo haga desde su verdadero Self, mientras que simultáneamente, no es necesario que deba abandonar sus identificaciones.

Es esta misma identificación con la que se accede para conocer al sujeto, la que permitirá que sin dejar de ser el mismo, se identifique comprensivamente con el paciente. El terapeuta usará un conocimiento intuitivo de acuerdo a su formación. El acceso al conocimiento es semejante a la idea Bergsoniana del conocimiento intuitivo, directo, distinto y opuesto al racional.

En aquellos casos en que el terapeuta no esté preparado para el juego siempre queda la solución frente al dilema, de hacer una lectura del dibujo

de orden solamente defensiva, o sintetizarla de acuerdo a reglas proyectivas semejante a la idea de un inconsciente que se muestra. Esta posibilidad se sustenta en la búsqueda de algo que ya está allí. En el caso de los garabatos algo nace a partir de un gesto creativo, el significado se revela en el juego y el analista es el guardián del proceso.

La pérdida de una relación tipo "pantalla blanca" con el paciente, protección del terapeuta para no poner su persona en juego, es uno de los pilares de la transferencia.

Sin embargo en la Consulta Terapéutica al igual que en los Squiggles la paradoja a través de la dialéctica entre el ser y el hacer requieren de una transferencia donde el terapeuta se encuentre con su área de ilusión para combinarla con la del paciente. El analista juega, interpreta, indica, pero deberá deponer el saber, el poder, y el deseo, y a la vez deberá mostrarse como personal, lo que implica un compromiso importante.

Es a través de este juego con el que se accede para conocer al sujeto, y que permitirá que sin dejar de ser el mismo, se identifique comprensivamente con el paciente. El terapeuta usará un conocimiento intuitivo de acuerdo a su formación. Este tipo de conocimiento es semejante a la idea Bergsoniana del conocimiento intuitivo, directo, distinto y opuesto al racional.

En aquellos casos en que el terapeuta no esté preparado para el juego siempre queda la solución frente al dilema, de hacer una interpretación del dibujo de carácter defensivo para el terapeuta, o sintetizarla de acuerdo a reglas proyectivas semejante a la idea de un inconsciente que se muestra. Esta posibilidad se sustenta en la búsqueda de algo que ya está allí

En el caso de los garabatos algo nace a partir de un gesto creativo, el significado se revela en el juego y el analista es el guardián del proceso. La tradicional relación tipo "pantalla blanca" con el paciente, protección del terapeuta para no poner su persona en juego, que es uno de los pilares de la transferencia, se modifica durante este proceso durante la Consulta Terapéutica. Durante el juego de Garabatos se requiere de una transferencia donde el terapeuta se encuentre con su área de ilusión para combinarla con la del paciente. El analista juega, interpreta, indica, pero

deberá deponer el saber, el poder y el deseo y a la vez deberá mostrarse como persona, lo que implica un compromiso importante con la tarea y requiere de una formación intensa.

## **Bibliografía**

Pelorosso, Alicia. Etchevers Martín: (1995) "Cuadernos Winnicottianos I " Publicación de la Secretaría de Cultura de la Facultad de Psicología, de la UBA.

Winnicott D. "La distorsión del yo en términos de un ser verdadero y falso". En Los procesos de maduración y el ambiente facilitador. Ed. Paidós, Bs. As. 1996.

----- "Objetos transicionales y fenómenos transicionales". En Realidad y juego. Ed. Granica, Bs As, 1972.

----- Clínica Psicoanalítica Infantil: Paidós. Bs. As. 1965.