

REFLEXIONES ACERCA DE DOS JUEGOS INFANTILES UNIVERSALES

Fabio Álvarez¹

El motivo de la presentación de este trabajo está en relación a las diversas reflexiones que me surgieron a partir de dos juegos en especial, que aparecieron en el curso del análisis de un niño de ocho años, al que llamaré R. Dichos juegos, clásicos de la infancia en cualquier época y cultura, son llamativos por su ubicuidad, en su estructura esencial, fuera y dentro de los análisis de niños. Me refiero al juego de "las escondidas", y el de "matar al analista". Posteriormente aparecieron otros juegos que, creo yo, son subvariantes de los anteriores.

Primero surgió el juego de las escondidas. Fue espontáneamente en una ocasión que R fue al baño y no regresaba: yo debí ir a buscarlo. Fue ganando importancia hasta ocupar la totalidad de las sesiones. Complejizándose de a poco fue incluyendo apagar la luz, contar, mover muebles del consultorio, etc. Los primeros meses, no toleraba que yo demorase demasiado en encontrarlo: delataba su presencia emitiendo algún sutil ruido. De a poco comenzó a poder esperar más tiempo de búsqueda. Al final, su mayor placer era que yo tardara hasta el fin de la sesión en encontrarlo. Hubo que establecer reglas: fue un proceso complejo y de difícil cumplimiento. R intentaba, y a veces lograba, traspasar los límites físicos del consultorio, tratando de incluir palieres, pasillos, ascensor, baño, otros consultorios desocupados, etc. Yo comencé a decirle que para él era muy importante que lo busque, que lo mire, que lo encuentre, que me preocupe por dónde está, etc. Entonces R juntó con las escondidas el jugar a asustarme. Aparecía de repente detrás de una puerta gritando "*Buuuuh!!*", y esperando que me asuste. Otra forma era desaparecer, transgrediendo los límites: saliendo al palier cuando iba al baño, adelantándose a mí y subiendo solo las escaleras al entrar, tomando el ascensor solo, etc. Además de querer hacer cumplir los límites, le decía que él quería que yo me asustara, que sintiera que él me había abandonado, que había desaparecido. Trajo entonces un recuerdo difuso (yo calculé de los tres años) en el cual él se perdió en la playa, sintiendo que sus padres habían desaparecido. Incluyendo variaciones, el juego de las escondidas duró años enteros.

¹ fabioalejandro.alvarez@gmail

"Matar al analista" surgió espontáneamente. Una sesión jugábamos al "tenis" con paletas y pelotitas de ping-pon cuando sin querer, R me dio un pelotazo en la cara. El hecho le produjo un estallido de risa, y le brillaron los ojos de satisfacción. El juego previó continuó, pero noté que de a poco el interés pasó a ser solo tratar de propinarme pelotazos en la cara, o en cualquier parte del cuerpo. Al conseguirlo estallaba en carcajadas. Ganaba entusiasmo cada vez que conseguía impactarme, buscando especialmente partes descubiertas de mi cuerpo, donde me doliera más. Siguiéndole el juego, yo gritaba de dolor, fingidamente, o a veces con cierta realidad. Ante cada grito R se excitaba y ensañaba más, dejando claro que sus pelotazos debían dolerme: "*iRetorcete de dolor!*". Yo comencé a gritar "*iNo, por favor no!! iOtra vez no! iMe duele!!*", etc., cubriéndome con un almohadón, hecho que le complació enormemente. Entonces comenzó a gritar con cada impacto "*iMorite!! iMorite!!*". En ese momento nos sorprendió el final de la sesión. Le costó irse, pero salió con una cara tal de satisfacción que el padre, usualmente reservado, preguntó qué había pasado.

El juego de "matarme" se prolongó más de un año, y fue variando en los materiales: de pelotitas pasó a arrojarme gomitas con una regla, naipes, lápices, fichas de damas, o cualquier objeto del consultorio. A veces permitía que me cubriera con algún tipo de "escudo", a veces no. Fue necesario imponer ciertas normas: el límite era el dolor físico real mío, ya que no toleré cuando me arrojó un sacapuntas de metal. Se llegó a un tipo de equilibrio con cierto dolor físico tolerable.

Muy de a poco, empecé a decirle algo simple: que él necesitaba que yo sienta su bronca.

Un día jugaba a matarme arrojándome témperas de plástico, cuando una me impactó en el ojo. Dolorido, me senté en el piso tapándome el ojo con la mano. R interrumpió inmediatamente el juego. Con mi ojo sano noté que me miraba petrificado de miedo. Creo que fue el primer momento en que sus ansiedades depresivas superaron su necesidad de juego. Apenas supe que mi ojo estaba bien, temí que él no pudiera volver a jugar. Recién lo hizo luego de tres sesiones.

Como una subvariante de "matarme" surgió el juego de "llenarme de basura". En una ocasión que me "mataba", se le ocurrió meterme naipes por dentro de mi camisa, por la espalda. Era verano y yo estaba algo transpirado, por lo cual me produjo una sensación desagradable sentir que los naipes se me pegaban en la espalda. Él percibió mi desagrado y eso le produjo gran placer. Lo siguió haciendo con entusiasmo, y el juego se desplegó por varias sesiones. Comenzó a utilizar diversos materiales, que metía dentro de mi ropa, o bien directamente volcaba sobre mi cabeza. Era claro que debía desagradarme y yo debía expresar ese desagrado. Yo empecé a decirle que necesitaba que yo me aguante su basura.

Finalmente aparece otro juego. R fabrica sellos con gomas de borrar, que pinta con fibras de colores. Sella varias hojas, carpetas, el escritorio, distintos muebles, y azarosamente, sin querer, me sella la mano. Comienza a mancharme con el sello en distintas partes del cuerpo, y finalmente lo deja y se dispone a pintarme, directamente con las fibras de colores. El juego evoluciona en distintas maneras de pintarme hasta su forma final, que ocupa toda la sesión: me pinta con fibras de colores la cara y, eventualmente las manos. No queda claro si la intención es ridiculizarme: a veces me hace "anteojos", otras veces "bigotes", y en alguna ocasión "bijouterie femenina", a veces solo manchas informes. Lo tolero con dificultad, estableciendo el límite de que no puede pintarme la ropa, y que debemos terminar con tiempo suficiente para que yo pueda limpiarme antes del fin de la sesión. Se generan pujas en las que debo ponerme muy firme, ya que intenta no respetar el límite temporal queriendo pintarme hasta el final de la sesión.

Paralelamente, comienza a interesarse por mi vida personal. Me pregunta dónde vivo, si ahí en el consultorio, si estoy casado y especialmente si tengo hijos. Ante mi no respuesta decide que sí, que debo tener dos hijos varones, y que se nota que debo ser un buen padre, porque no me enoja. (Una descripción más detallada de éste material clínico puede encontrarse en Controversiasonline Nro. 13.)

El juego de las escondidas

El juego de "las escondidas" es un clásico de la infancia. Es universal y atemporal: de cualquier época y cultura. Motivo por lo cual, es altamente llamativo que no haya sido objeto, hasta donde conozco, de estudios sistemáticos dentro o fuera del psicoanálisis. Puede rastrearse desde muy temprano en juegos de ocultarse la cara con las manos, o con una sábana, o bien de ocultarse (cuerpo entero) tras una cortina, manta, etc. Es impactante darse cuenta como el juego puede aparecer, y desaparecer, súbitamente, de manera espontánea, en chicos de casi cualquier edad, y en cualquier momento: cuando un niño se pone bajo un escritorio, o detrás de las piernas de su progenitor, o cubre su rostro con una hoja de papel...

Sin hacer una investigación exhaustiva se puede tomar conocimiento de la colosal extensión histórica y geográfica-cultural del juego. Según la Enciclopedia Británica y Wikipedia, está presente en casi todos los países y culturas, aunque variando su nombre y reglas. En España es "El escondite", en Francia "Cache-cache", en Israel "Machboim", en Corea del Sur "Sumbaggoggil", y en Rumania "De-av-ati", (es curioso que la versión rumana sea muy similar a la argentina). En Latinoamérica se denomina de distintas

maneras: "Tuja" en Bolivia, "Escondidas" en Argentina, Chile y Ecuador, y "Cucumbé" en Honduras, Salvador y Panamá. Si bien la esencia es la misma, existen variaciones en sus reglas en cada país sudamericano. "Hide-and-peek" se llama en los países angloparlantes, con una subvariante: "Sardines", que también se juega entre los hispanos. Se lo conoce como "Oro" en Nigeria y otros países de África, aunque es una versión intermedia entre la "Escondida" y la "Mancha".

Hay reportes del juego el "Gallito ciego" que datan de, por lo menos, 2.100 años atrás, en Grecia. Si bien éste comparte parcialmente la lógica de las escondidas, en él está más presente la ambivalencia del deseo de ser, y no ser, al mismo tiempo, encontrado, o atrapado. (Ambivalencia que también puede existir en ambos). En su diferencia, el "Gallito ciego", pareciera que, además, estuviese más al servicio de elaborar las ansiedades relacionadas a la vulnerabilidad del hecho de estar a oscuras.

Todos conocemos la estructura del juego de "Las escondidas" (o "La escondida") en Argentina, en su forma grupal, en chicos de cualquier edad (incluso adolescentes), donde hay distintas complejidades que no podremos analizar aquí (se instaura una "piedra libre", se cuenta, hay que nombrar al que se encuentra, el hecho de poder ser "liberados" todos los que han sido previamente encontrados, etc.). Presencé que actualmente, en algunos ámbitos porteños, le llaman jugar a "Lost", desconozco si con las mismas reglas. Existen muchas subvariantes que, si bien con algunas diferencias, parten de la misma lógica lúdica emocional, como el "Cuarto Oscuro" (que también puede incluir la elaboración de emociones asociadas a la sexualidad), o el "Marco Polo".

Frecuentemente puede presentarse, originándose en la misma raíz psicológica, bajo otras formas conductuales cotidianas, en la adolescencia. Y aquí es dónde la lógica del juego se vuelve ubicua, y entra a formar parte, tal vez, de la cotidianeidad de la vida humana. Jóvenes que se van a casa de amigos y no se sabe dónde están, que se fugan de su casa, que se "ratean", que no vuelven a la hora pactada, etc. Y por último habría que preguntarse hasta qué punto ciertas conductas y/o actuaciones de adultos, en o fuera de análisis (faltar sin aviso a una sesión, no responder un llamado telefónico, etc.), responden a la misma lógica.

Ahora bien: ¿Por qué los seres humanos jugamos a las escondidas?

En el capítulo 4 de sus *Seminarios*, Heinz Kohut (1987) hace mención a un juego muy común que se da a la inversa: quien se esconde (tapándose la cara con sus manos) es la madre. Justamente, en él, esa mamá positivamente empática, lo utiliza para regular la ansiedad de su hijo ante las separaciones:

Hay dos juegos infantiles particularmente hermosos, que ilustran de forma paradigmática esta cuestión económica en fases de transición importantes y decisivas, tanto en la línea de desarrollo del narcisismo y la formación del sí mismo. Permítaseme empezar por el juego crucial en la línea de desarrollo del amor objetal y la pérdida

objetal: el juego de aparecer y desaparecer ante la mirada del niño. Según lo he dicho muchas veces en tono de broma, la parte más importante del juego es el espacio que hay entre los dedos de la madre. ¿Por qué? La madre se cubre la cara con la mano: ha desaparecido. A esto se debe jugar en el momento indicado de la vida. Si yo jugara con ustedes a aparecer y desaparecer, ustedes me considerarían un idiota, pero el niño no lo piensa así. Este juego debe ser practicado cuando están en marcha las experiencias de separación. Solo en ese momento tiene significado. ¿Qué sucede en ese momento? La madre se tapa la cara. El niño está ansioso: "¿Dónde está mamá?". La madre observa por entre los dedos la cara del niño, lo ve ponerse ligeramente ansioso y, a continuación se descubre la cara. ¡Y ahí está ella de nuevo! La madre observa, advierte que la ansiedad del niño crece hasta cierto nivel, entonces vuelve a mostrarse y reina de nuevo la felicidad.

Y así es como se debe llegar a un nivel óptimo, específico y psicodinámicamente decisivo. Lo importante es que la empatía de la madre mida con exactitud el momento preciso en que la separación del objeto ha creado suficiente ansiedad como para que el súbito retorno a la reunión resulte dichoso.

Es claro que la descripción de Kohut está referida a una etapa evolutiva anterior. En esta fase preverbal, el niño no tiene aún la capacidad física-muscular de esconderse, y es entonces una madre bien conectada quien realiza la tarea en forma gradual de acostumbramiento y elaboración de la separación, estimulando el proceso en el bebé. Habrá que esperar poco tiempo, meses tal vez, para que se inviertan las cosas y sea el niño quien se sustraiga, y tal vez hasta proponga el juego, bajo la modalidad que todos conocemos. La madre empática dirá: "¿Dónde está el nene?... ¡Acá está!", etc.

Puede decirse que el juego de las escondidas, básicamente en su esencia, es una variante del fort-da freudiano. Es una forma de elaboración de la lógica de la secuencia de ausencias-presencias de la madre, o figuras primarias significativas. Implica también, obviamente, hacer activo lo pasivo y tomar control de la intermitencia del vínculo. La complejidad que implica es que no hay un elemento-objeto (carretel), que simbolice al objeto que desaparece, que se aleja-acerca. Lo que se esconde es la persona misma. Es decir, que implica otra inversión: quien se sustrae a la mirada, quien desaparece y se ausenta, es el chico mismo, no la madre. Él debe ser buscado, mirado, encontrado. Él es quien debe preocupar a los otros. Desde una perspectiva más global, puede decirse que, al igual que muchas conductas y síntomas humanos, es una forma de elaborar lo traumático. En este caso, lo traumático de la separación, de la ausencia. Desde el punto de vista de la simbolización, podría decirse que es más primario, tal vez menos simbólico, que el fort-da. No hay un objeto que simbolice al otro. Aunque sí, puede pensarse, hay una ausencia que simboliza otra ausencia.

Obviamente el juego de las escondidas también participa de las cualidades generales de otros juegos. En este sentido, puede ir adquiriendo distintas significaciones para cada chico, en cada análisis, y aún para el mismo niño en distintos momentos de un tratamiento. Puede, por ejemplo, fácilmente convertirse (y sin perder las motivaciones inconcientes ya mencionadas), en un juego clásico de competencia (usualmente con connotaciones de rivalidad edípica), donde lo predominante será quién le gane a quién, en cuanto a esconderse mejor, o encontrar más rápido al otro. Lo que cuenta, en ese caso, es ganar. Quién es el "ganador" y quién el "perdedor". Dando lugar, por otra parte, a todas las consideraciones y complejidades de los juegos de competencia en sí, como por ejemplo la observancia o la transgresión de las normas, etc.

En el caso de R existió, a lo largo del tiempo, cierta gradación, cierto "in crescendo", que no está cabalmente expresado en el material clínico. En un principio él necesitaba ser encontrado muy rápidamente. Si yo no lo hacía, R producía algún indicio para que lo haga: una risa, una tos, un flato, etc. No toleraba demasiado el estar solo. No tenía una confianza cabal en el vínculo: en que yo me preocupe y fuese a buscarlo. Lo que se infiere en consonancia con la probable desconfianza en sus vínculos primarios. Esto fue gradualmente modificándose, a partir de experimentar, una y otra vez, que yo sí me interesaba realmente en encontrarlo. Poco a poco pudo ir esperando más y más. Creo que midiendo cuánto tiempo él mismo podía aguantar. Su forma final fue que toleraba estar oculto la totalidad de la sesión, casi como indagando su capacidad de esconderse sin ser encontrado en absoluto. Y al mismo tiempo, gozando de la representación simbólica, es decir, gozando del hecho de que yo quiera, que me preste, a actuar el no poder encontrarlo, respetando su ilusión y su necesidad de juego.

Podría entenderse el jugar a las escondidas (en R y en cualquier niño), no solo como una manera de elaborar lo traumático de la separación, sino también (y al mismo tiempo) como una forma singular de experimentar y practicar la necesidad de explorar las emociones inherentes al hecho de estar solo, de sustraerse, de tomar distancia, y especialmente, de diferenciarse del objeto. Esta capacidad de separarse, de diferenciarse, o bien de estar sólo o en contacto, cuando él lo decida, no estuvo dada desde un inicio. Hubo una maduración gradual. Conjuntamente con logros de R obtenidos en otras actividades lúdicas (Ej: "matar al analista"), sumado a la diferenciación que de por sí produce la defensa del encuadre (en el sentido que debilita el intento inconciente de fusión, de no límites, inherente a la omnipotencia infantil), fueron disminuyendo la confusión y la indiferenciación sujeto-objeto. Esto fue una adquisición que logró "en análisis", y que, como veremos más adelante, coincide con el alcance de la posición depresiva.

Hay que tener en cuenta que diversas descripciones clínicas demuestran que la capacidad de esconderse es un logro evolutivo. Y en algunos casos desfavorables puede

no conquistarse, o bien alcanzarse con ciertas deficiencias. Esteban Levín (Artículo en Revista "Imago Agenda", Nro. 167.) describe como pacientes niños severamente perturbados (en muchos casos con patologías orgánicas) no logran esconderse, o lo hacen deficientemente, o no toleran que el otro significativo lo haga.

José Valeros (2013), relaciona la capacidad de tolerar que la madre se esconda con la confianza del niño en el vínculo, y lo conecta con la posibilidad de desarrollar posteriormente una imaginación creativa:

Cuando la mamá se tapa la cara con la servilleta y pregunta ¿Dónde está Pedrito?, Pedrito ve en la ausencia de la cara de la madre, una estructura que remeda a la ausencia física de la madre que ya conoce. Pero la presencia física del resto del cuerpo, el tono de la voz de la pregunta y la acción deliberada de taparse con la servilleta, es un marco que le permite reconocer que están jugando, con sucesos dramáticos virtuales. Para interesarse y abandonarse a ese juego hay que tener la confianza de que la madre volverá.

Si hacemos un dibujo y no aparece lo que queríamos, hay dos caminos: si eso nos confirma que mamá no va a aparecer, no dibujamos más. Si no apareció mamá –el dibujo que esperábamos- pero la experiencia no destruyó la confianza en que ella aparecerá, seguimos dibujando.

Todos estos elementos están presentes en la emocionalidad del caso de R. Pero hay algo más. Para R, jugar a las escondidas, mezclado con el jugar a asustarme con su desaparición, fue también su forma de hacerme sentir, de realizar, de poner en acto, la preocupación, el miedo, la angustia que él sintió cuando sus padres "desaparecieron", en el episodio específico y singular, cuando se perdió en la playa a los tres años. En este sentido, la conducta lúdica de R tiene el valor de una identificación proyectiva comunicativa, tal como la describe Bion, mediante la cual intenta hacer sentir al analista lo que él mismo sintió, o siente. Al mismo tiempo que parte de la función del analista al tolerar (sin enojos, sin temores) las conductas de R, es funcionar como continente de los contenidos angustiosos descriptos del niño.

Por otra parte, más allá del hecho concreto puntual (episodio en que se pierde en la playa), lo traumático también remite a un patrón más frecuente de interacción con sus padres: el no sentirse mirado, el no sentirse buscado, el no preocupar(los). Hay que recordar, como ejemplo presente, que la madre "desaparece" yéndose a vivir al country.

"Matar al analista"

Nadie puede dudar de la universalidad (y atemporalidad) del juego de "matar al otro". Ni siquiera es posible diferenciarlo, fehacientemente, de cualquier tipo de juego de

ataque, agresión o lucha con otro (sea un otro real o fantaseado). Hay reseñas de existencia de juguetes (u ornamentos) que representan armas bélicas desde hace, por lo menos 4.000 años atrás, es decir, desde el nacimiento de la humanidad.

El juego "Matar al analista" es sumamente rico en las evocaciones que despierta, y condensa diversas significaciones y sentidos. Diversos analistas podrían interpretarlo como una forma de expresión del odio, instinto de muerte y/o agresividad primaria. Puede implicar un deseo de destruir al objeto, o bien de controlarlo. Puede entenderse como un retoño de expresión de transferencia negativa. También puede ser una forma maníaca de triunfo sobre el objeto. Otra forma, clásica, de entenderlo es su versión de triunfo definitivo sobre el rival edípico.

Probablemente sea algo de todo eso. Pero lo que yo más pude sentir, en esa experiencia emocional privilegiada que es la contratransferencia, y sin negar lo anterior, fue algo diferente. Lo que sentí, y que creo fue lo predominante de todo el proceso, es que R necesitaba sentir, experimentar, vivenciar, que alguien significativo pudiera recibir su odio, su bronca, y los contenga, los tolere. Que alguien ejerza esa función de reverie, de continente. Pero que lo haga no sin esfuerzo, no sin dificultad, no sin incomodidad. Creo que si hubiese sido algo cómodo no hubiese sido auténtico; de hecho hubo momentos en los que se llegó al "límite" de lo tolerable. Lo más primordial fue que necesitó que ese alguien (el analista) lo tolere sin asustarse, sin irse, sin enojarse, sin morir, sin desbordarse, y sin iniciar conductas retaliativas. Creo que, tal vez, eso haya sido una experiencia inédita para él. Hay que recordar que los padres no podían lidiar con su enojo: o bien se desbordaban (se "sacaban") con conductas retaliativas (la madre llegaba a pegarle o a romperle sus pertenencias), o bien se asustaban y lo dejaban que hiciese lo que quisiese, generando un vacío en la función. Esto último nos lleva a pensar que solo tolerar la bronca de él, no hubiese servido. Si el análisis no hubiese incluido un principio de autoridad y de hacer frente a su agresividad mediante la defensa del encuadre, aún a costa de forcejeos físicos, la experiencia no hubiese sido útil. R necesitaba sentir que su enojo no me asustaba, y que yo no iba a dejarlo "hacer lo que quiera".

Vale la pena tener en cuenta y poder reflexionar en una de las variantes del juego de matarme, que fue el "llenarme de basura". Básicamente puede entenderse como un intento de reexperimentación, y lo más importante, de reelaboración (una vez más: elaboración de lo traumático), de la fase anal y el control esfintereano. Podría pensarse que tolerar su basura equivale a tolerar sus heces (lo cual también equivale a bronca). Cabe inferir entonces, que la etapa anal, y especialmente el control esfinteriano, probablemente se hayan atravesado con alta conflictividad, si bien no tengo registro directo al respecto. Sí tengo una presunción, ya que, por ejemplo en distintas ocasiones, luego del juego de pintarme con fibras de colores, mientras yo me estaba limpiando, R

se burlaba de mí diciéndome "¡Sucio! ¡Sucio! ¡Lavate!" y "¡Asqueroso!", y también "¡Cochino!". Lo cual está, presumiblemente, en relación a la dificultad en la tolerancia concreta de sus otros significativos hacia sus heces, orina, olores, berrinches, etc.

Por supuesto que "Matar al analista" también implica un *enactment*, una manera de realizar y hacerme sentir (y puede entenderse como una identificación proyectiva comunicativa) lo que él sintió, o siente. Hay que pensar en la alta probabilidad de la existencia de una fantasía inconciente de muerte, como telón de fondo, en el susto de la madre al llegar a pensar que no quiere vivir más con él, que quiere que se vaya. (Hecho que posteriormente ella concreta, simbólicamente, al no vivir más con él). El juego, es una manera peculiar de hacer sentir al analista como lo "mataban" a él, el odio hacia él mismo. Coincidiendo con lo anterior, es también una forma concreta de hacerme sentir la agresividad que también recae sobre él, y que él siente, por ejemplo, con los castigos físicos concretos y reales de la madre.

Pero hay algo más importante aún. Creo que todo el juego de "Matar al analista" implica un deseo inconciente esencial: que yo sobreviva a sus ataques. Es, en este sentido, también una forma subjetiva de elaborar y experimentar, el proceso de alcance y atravesamiento de la posición depresiva. Proceso que seguramente fue deficientemente instaurado. Winnicott describe como el sujeto ataca y destruye (en su fantasía) al objeto, innumerables veces en el día. Lo que permite alcanzar, a lo largo de muchos ataques y muchos días en un proceso largo, la posición depresiva, es la supervivencia del objeto. Es de suma importancia entender qué quiere decir que el objeto "sobreviva". Por supuesto que está la supervivencia física real, que es indispensable para la continuidad de todo el proceso. Pero sobrevivir también es no tomar conductas retaliativas, no enojarse desmedidamente, no irse, no deprimirse, no sustraerse a los ataques, no enloquecerse, etc. Sobrevivir es poder contener esa agresividad. Es lo que permitirá que el sujeto pueda apropiarse de su agresividad y sentirla como propia, no temiéndola, impidiendo que ésta quede, por ejemplo, escindida o proyectada. (Un ejemplo clásico de esto último se observa en los niños con una intensa inhibición de su agresividad, donde ésta es encarnada y actuada por los otros). Es claro que los padres de R no sobreviven, ni han sobrevivido, a los ataques: o toman conductas retaliativas (la madre le termina pegando o rompiéndole pertenencias), o se alejan (se va a vivir al country), o se "enloquecen" (están sobrepasados, desbordados), o le temen (no pueden hacer nada ante sus enojos, no pueden ejercer autoridad), etc.

Lo que también plantea Winnicott en *Realidad y Juego* (1971), es que la supervivencia del objeto es lo que posibilita su emergencia, por fuera del área de omnipotencia del chico. Es decir, el objeto se erige y se reconoce como parte de la realidad externa, con una existencia por derecho propio, a partir de su supervivencia. El niño siente que el objeto tiene entidad propia al no rendirse ante su omnipotencia,

percepción que también es apuntalada por la defensa del encuadre. Aparece un reconocimiento del objeto-analista, como objeto real perteneciente al mundo externo, con vida propia, intimidad, y hasta deseos propios. Esto es lo que sucede en el instante en que R comienza a interesarse por mí, por mi vida personal, por mi intimidad, mis cosas, etc. Y eso es lo que después le permitirá el uso (analítico) de ese objeto-analista. El reconocimiento de que "no me enoja", habla de un registro de la supervivencia, en el sentido de que no inicié reacciones retaliativas.

En el capítulo 2 de *Fuerzas de destino*, Christopher Bollas (1989) se refiere en varias oportunidades a la temática de "matar" y usar al terapeuta:

En la posición depresiva, el infante advierte que su odio podría dañar al objeto de amor (interno) y se impone un trabajo reparativo para restaurar al objeto interno aunque desde luego esto implica también acciones en el mundo real.

El concepto de uso del objeto parte de la base de que el niño se siente tan completamente seguro de su amor hacia el objeto que es admisible el odio sin que el yo ni sus objetos se desintegren. Este trabajo interno da reconocimiento apreciativo de que el objeto real, a pesar de todo, ha sobrevivido a su propia destrucción como objeto interno. La supervivencia del objeto real vale como un alivio y también como un nuevo comienzo. El niño sabe ahora que puede dar por supuesto su amor del objeto para usarlo (en la fantasía y en la realidad) sin consideración por su bienestar. (p. 40).

Y en relación a su paciente Jerome:

Pudo abstraerse de mis sentimientos, abandonar su preocupación sobre si me hacía daño, y consiguió dejar de mostrarse serio como modo de prevenir una venganza imaginaria de mi parte.

El paciente debía ser rudo en el uso que de mí hacía. Debía estar libre de preocupación. En esto me parece que lo asistió mi leve celebración de su derecho a destruirme (...) Pero se vio habilitado en mayor medida a destruirme sin persecución interior porque me divirtió. Lo que hice no fue distinto de lo que hace una madre lo bastante buena cuando celebra la agresión del infante.

El juego de pintarme también es rico y complejo en sus significaciones. En forma idéntica a cuando un chico intenta dejar marcas en el consultorio, aquí también hay un intento de "dejar una marca", concretamente en el cuerpo del analista, como forma de pacto implícito. Pacto no escrito que dice que no me olvidaré de él, que lo tendré en mi piel, que lo llevaré a todos lados, que permaneceremos juntos. Por momentos aislados parecía que había un intento de ridiculizarme, similar al "llenarme de basura". E igual a éste en cuanto a "ensuciarme", compartiendo también el objetivo inconciente de librarse de sus contenidos intolerables, negativos, suciedad-heces, bronca.

Finalmente podemos decir que casi todos los juegos predominantes de R: el pintarme, llenarme de basura, golpearme con objetos, intentar lastimarme, todos ellos,

son una forma de dirigir su agresión-excitación hacia mi cuerpo. Experiencia "en el cuerpo" que probablemente, no haya sido tolerada por sus otros significativos, especialmente la madre. Agresión-excitación que ha podido ser, en tratamiento, bienvenida y aceptada por el analista, quién, además, ha sobrevivido a los ataques, posibilitando el desarrollo en el paciente de la posición depresiva.

Por último, podemos decir, que en las fases finales, apareció en R la capacidad de apreciación y consideración por el otro (analista), lo que queda en manifiesto en su interés y curiosidad por mí, y por mi vida personal. Al mismo tiempo, podemos registrar el surgimiento de conductas depresivas reparatorias, tal como queda expresado en el episodio en que se siente consternado, ante la posibilidad de haberme lastimado un ojo. Durante varias sesiones posteriores, compasivamente R me cuida y me protege, de su propia agresión-excitación.

Lenguaje verbal e interpretación lúdica

En ocasión de presentar el material clínico ante colegas, me preguntaron, más de una vez, por qué yo no interpretaba. Sorprendido, respondí que en la viñeta aparecían varias interpretaciones lúdicas (o dramáticas). Es decir, interpretaciones realizadas "dentro" del juego del niño, o que se incorporan naturalmente a éste. Agregué que algunas de ellas incluían verbalizaciones, otras no. Pero me di cuenta que mis respuestas no conformaban al auditorio. Entendí que muchos no consideraban que las interpretaciones lúdicas fueran interpretaciones en absoluto. Creo que esperaban mayor presencia de interpretaciones "verbales clásicas", o bien "no dramáticas", lo cual es decir, interpretaciones verbales "por fuera del juego". (Incluso, pese a mí mismo, realicé algunas de ellas). El riesgo de utilizar predominantemente interpretaciones verbales clásicas, creo, es que podría producir una interrupción, una detención del juego. Además de lo cual, en muchos casos, es un adultocentrismo querer forzar al niño a un lenguaje o medio de expresión que no es el que espontáneamente utiliza, aún cuando hable fluidamente. El niño trae el lenguaje del juego, y el analista-adulto responde con el lenguaje verbal formal. (Sirota, Alicia. 2013. *Las "objeciones" del niño al lenguaje verbal*. En *La autoimagen onírica*). Muchos analistas, y padres, piensan, en el fondo: "*Bueno, está bien un poco de juego, pero lo importante es hablar*". Obviamente, un niño puede escucharnos y entender (a veces y hasta cierto punto), pero la "vía regia" de acceso a su emocionalidad, a su inconsciente es, creo, siempre la interpretación lúdica. A menos que el mismo niño, espontáneamente, elija el lenguaje verbal no dramático para expresarse. En ese caso prefiero seguir el medio de expresión utilizado por él.

Ante los distintos juegos yo sentí, y también posteriormente pensé muchas ideas, pero nunca le dije verbalmente demasiado. Más bien me parecía innecesario. Creo que lo esencial, lo predominante de la experiencia, fue el intercambio de emociones entre ambos, no el verbal. Tal vez insistir demasiado en interpretar verbalmente por fuera del juego, hubiera arruinado el clima lúdico, hubiera destruido la ilusión necesaria para que se desarrolle un juego. R podría haber sentido que yo no quería realmente jugar con él, que el juego era una mera excusa para mi objetivo real: explicarle verbalmente cosas.

Por otra parte, gran parte de las conflictivas que presentaba R estaban en relación a adquisiciones o logros deficientemente constituidos, que él arrastraba desde periodos preverbales de su desarrollo. Motivo por el cuál es entendible que en su despliegue hubiese puesto en juego fantasías y motivaciones en su forma de expresión conductual, más que mediante verbalizaciones. Y este tipo de desarrollo lógico, creo, no puede forzarse externamente, para que un niño presente un determinado tipo de formato de expresión, como el simbolismo verbal, que corresponde más bien, a una etapa de evolución psíquica posterior.

Tal vez, como fruto de todo el esfuerzo, una comunicación más simbólica-verbal sea la fase, el ciclo siguiente a advenir en éste análisis. Hanna Segal (1991), en el capítulo *El simbolismo, en Sueño, fantasma y arte*, explica cómo la simbolización es, puntualmente, un logro evolutivo coincidente con el alcance de la posición depresiva.

Sólo es con el advenimiento de la posición depresiva, la experiencia de estar separado, la separación y la pérdida, cuando la representación simbólica entra en juego.

El presente trabajo no pretende explicar el manejo de la agresividad en cualquier análisis de niños. Solo puedo responder por la complejidad y la especificidad del caso que me tocó analizar, sin que las direcciones tomadas en este análisis sean aplicables mecánicamente a otros casos.

Transcripción de una sesión

R llega a la sesión con una expresión que interpreto como mezcla de angustia y enojo. Está particularmente silencioso, al entrar no me responde el saludo. Se sienta sin hablar y sin hacer nada durante unos minutos, mirando y dando vueltas un sacapuntas que toma del escritorio. Al poco tiempo saca un Ipod de su bolsillo y se pone a jugar con él. No me invita a jugar, como en otras oportunidades, y tampoco permite que yo mire la pantalla mientras juega. Lo hace con cierto desdén, sin alegría. Esta conducta dura gran parte de la sesión, unos quince o veinte minutos. Mientras juega no habla ni comenta nada, cosa que sí había hecho en otras ocasiones. Lo hace en silencio. Pasan los minutos. Yo empiezo a sentirme, claramente, excluido e ignorado. Percibo que él no

está bien, que está angustiado por algún motivo. Imagino que le pasó algo. Se me ocurre una pelea en la escuela. Me siento incómodo porque quisiera transmitirle lo que siento, pero por algún motivo no me siento seguro. No sé bien que hacer, o decirle. Temo invadirlo. No hago nada.

Pasan varios minutos así y con voz lastimosa, pero no de reproche, le digo: *"¡Che me siento mal! Hoy no me das ni bola. Estoy acá solo."* R no dice nada, pero aparece una breve sonrisa en su cara y vuelve rápidamente a su gesto de angustia-enojo. Pasan varios minutos más de esta forma y noto que su expresión va en aumento, lo mismo que cierta tensión en el ambiente. Empiezo a pensar la posibilidad que toda la sesión sea así, y eso me genera un malestar intenso.

Repentinamente apaga el Ipod y lo mete en su bolsillo. Se queda callado y me mira con angustia, sosteniéndome la mirada. Le digo *"¿Qué pasó?..."*. Se le humedecen los ojos. *"Me peleé con mamá."* Pasan unos segundos y yo dudo si me va a seguir contando o no. No sé si preguntarle o esperar. Espero. *"Yo estaba en lo de papá, ayer, después del cole, porque tengo casi una hora antes que él llegue para jugar a la compu. Estaba jugando ese juego que te conté, el del mundo subterráneo, Wormworld. Estaba a punto de pasar de nivel, cuando me llamó mamá por teléfono. Ella me hablaba y quería que yo le cuente cosas. Tipo cosas del cole. Yo le dije que no podía hablarle ahora, que estaba jugando. Ella se enojó, y me gritó y me cortó el teléfono. Después de terminar de jugar la llamé y no me atendió. Después vino papá y a la noche escuché que hablaban ellos. Después a la noche hablé con mamá y ella seguía enojada. Me dijo que este fin de semana yo no iba a ir para allá, para el country, que me quede en capital con papá, que ella estaba enojada y no me quería ver. Después me dijo que habló con papá y habían decidido que en el country no iba a haber internet. ¡Cualquiera! Eso igual es imposible porque a veces yo tengo que hacer la tarea y la tengo que subir a la página de la escuela, así que eso no creo, a menos que no quieran que entregue la tarea..."*

Se queda callado y yo me quedo pensando. Se me ocurre que la excluyó a la madre tal como lo hizo conmigo cuando jugaba con el Ipod. Y que él también, seguramente, debió haberse sentido excluido el fin de semana sin ir al country, sin ver a su mamá y su hermana. No supe como armar una frase para decirle algo de todo eso que pensé. Me quedé un rato callado y le dije: *"¡Qué feo lo que pasó! Seguro te sentiste triste el fin de semana solo con papá"*. Sin hacer mención a mi comentario dijo: *"Mamá no entiende que en esos momentos no la puedo atender. No puedo. No puedo hablar. No puedo. Cuando estás jugando no podés hablar. No podés, no podés. Hay momentos que no podés poner pausa. Podés perder todo lo que avanzaste hasta ese momento, y es difícil llegar a pasar de nivel en este juego"*. Y se me queda mirando con una expresión que yo entendí como si me dijese algo así como: *"Espero que estés de acuerdo en que es obvio que fui víctima de una injusticia terrible"*. Mayormente yo pensaba algo similar,

ya que supuse que la madre se había descontrolado, dejándose llevar por su propio enojo. Aunque, por algún motivo, también me identifiqué con ella que quiso hablarle y charlar con él, y quedó excluida. No supe bien que decir, entonces me quedé callado.

"Además, eso de que me quieren dejar sin internet, me dijeron que es porque es caro y no tienen plata por todo el tema de la mudanza. Pero eso es medio verso, lo dicen porque dicen que estoy re enviado con la compu... ¿Te conté de otro juego que estoy jugando ahora? Es un juego que sos un náufrago y tenés que sobrevivir en una isla desierta, tenés que ir consiguiendo cosas, y tools para ir logrando conseguir también comida, te hacés una casa y vas consiguiendo más cosas. Primero llegás como en un barco..."

R siguió hablando un rato bastante largo, unos diez minutos, describiendo el juego. Como en otras oportunidades, llega un momento en que me pierdo en las explicaciones complejas y detalles pormenorizados. Incluso esforzándome en prestar atención encuentro difícil seguir la lógica de las reglas del juego, aunque retengo cierta idea general del mismo. R toma una hoja de papel y comienza a hacer un dibujo con fibras de colores para ilustrar algunas cuestiones del juego. Es un boceto precario realizado con trazos rápidos. Se divisa la proa de un barco, con diversos elementos que no recuerdo bien, en la cubierta del mismo. Se me ocurre decirle: *"Pobre náufrago. Está solo, sin nadie. Olvidado por todos. Lejos de su familia. Tiene que arreglárselas solo para comer, para conseguir casa, para todo. Se debe sentir triste. ¿Tendrá miedo?"*

R no dice nada pero se sonríe. Me mira. Noto que aparece un brillo de picardía en sus ojos. Rompe el dibujo en varios pedazos y los tira al piso. Luego aprovecha que tiene una fibra en la mano y se me acerca maliciosamente. Yo digo *"¡No otra vez no! ¡Es insoportable! ¡No, No!"*. A lo que él, acercándose, responde *"¡Si! ¡Siii!"*, *"¡No! ¡No!"*, *"¡Si! ¡Siii!"*. Entonces comienza a pintarme la cara con las fibras de colores. No encuentro una lógica en cómo me pinta, pareciera que son solo manchas. Se concentra especialmente en mi nariz, a la que cubre casi completamente. Luego quiere disponerse a pintarme las manos. Empieza por pintarme las uñas de la mano izquierda. Ya es la hora, suponiendo el tiempo que me tomará limpiarme. Le digo que nos tenemos que ir. R dice que no, que todavía me tiene que pintar las uñas de la mano derecha. Yo le vuelvo a decir que no hay tiempo, e intento tomar la fibra que tiene en la mano. Se produce cierto forcejeo. Finalmente deja las fibras y riéndose sale corriendo del consultorio. Yo me adelanto y digo que no puede bajar todavía, que no puede bajar solo, y que yo todavía tengo que limpiarme. Que ya lo habíamos hablado. Se vuelve a producir una pulseada porque él intenta abrir la puerta del consultorio que da al palier. R con la mano en el picaporte y yo frenando la puerta con mi pie. Los dos hacemos fuerza. Yo soy más pesado. Por suerte tengo las llaves en el bolsillo. Las saco y cierro la puerta con llave. Pese a la tensión de la situación, R se ríe. Le digo que me espere en la sala de

espera mientras yo me lavo en el baño. Lo acepta, y mientras estoy en el baño lavándome con la puerta entreabierta escucho que me dice, varias veces: "¡Sucio! ¡Sucio! ¡Laváte!", y también: "¡Cochino!", y: "¡Asqueroso!". Yo termino de lavarme y salimos juntos. En el ascensor, mirándome, dice: "¡Jaja! Ahí te quedó un poco sucio! ¡Ja!". Yo me miro al espejo y noto que es verdad, quedó un sector manchado con fibra debajo de mi oreja. No se despide de mí al irse, pero se lo nota contento.

Referencias bibliográficas

- Bollas, C. (1989). El impulso de destino. En *Fuerzas de destino*. Buenos Aires. Ed. Amorrortu.
- Kohut, H. (1987). El ambiente empático y el sí mismo grandioso. En *Los Seminarios de Heinz Kohut*. Buenos Aires. Comp. Miriam Elson. Ed. Paidós.
- Levín, E. (2013). El acto de jugar: la representación en escena. Artículo en *Revista Imago Agenda*, Nro. 167. Buenos Aires. Ed. Letra Viva Libros.
- Segal, H. (1991). Simbolismo. En *Sueño, fantasma y arte*. Buenos Aires. Ed. Nueva Visión.
- Sirota, A. (2013). Las objeciones del niño al lenguaje verbal. En *La autoimagen onírica*. Buenos Aires. Ed. Letra Viva Libros.
- Valeros, J. (2013). Status teórico y clínico de la realidad y la imaginación en la obra de Donald Winnicott. *controversiasonline.org.ar, No 14*, (2014)
- Winnicott, D. (1971). El uso de un objeto y la relación por medio de identificaciones. En *Realidad y Juego*. Barcelona. Ed. Gedisa.