

“La ficción infantil frente a la violencia discapacitante”

“Capitán vamos a jugar a la nave”, afirma Felipe (con sus cuatro años, apenas me ve llegar). La postura y la gestualidad acompañan la frase, expectante, agazapado, espera mi respuesta, la mirada cómplice acompaña el ritmo escénico, estamos en la puerta del consultorio, en la vereda, donde nos acabamos de encontrar, repite: “Vamos capitán, tenemos que viajar a la luna, hay que preparar toda la nave”. La vibración corporal y el placer se dejan entrever en el impulso y el deseo de entrar lo antes posible para comenzar la aventura.

Felipe llegó al consultorio hace dos años con un diagnóstico de Trastorno General del Desarrollo No Especificado. Los diagnosticadores de turno, le aclaran a los padres:

“a) El niño aparece en varios momentos del estudio con una sonrisa sin motivo”.

“b) Lenguaje lexical es casi nulo, utiliza pocos gestos, solo realiza llantos o berrinches que el entorno interpreta para satisfacer demandas y necesidades”.

“c) No siempre responde al nombre”.

“d) Se tapa los oídos (con y sin motivo auditivo aparente)”.

“e) Lleva sus manos habitualmente a la boca (conducta de autoestimulación táctil)”.

“f) En varios momentos, se queda mirando el techo o las paredes inmotivadamente”.

“g) A veces mira la ventana sin pestañear o interesarse por lo que sucede en su entorno más cercano”.

Al concluir la grilla diagnóstica, le confirman a los padres que de acuerdo a este trastorno les entregaran “pautas de crianza y comunicación para que instalen con el niño modalidades de intención y conductas efectivas y ricas”.

Cuando Felipe llega por primera vez al consultorio, encuentro a un niño tenso, inquieto, la mirada fugaz, intermitente, no se detiene en un objeto en particular, a veces toma un juguete o una pelota, la tira y sigue con otra. Procuero relacionarme con él, pero da la impresión que el propio movimiento lo lleva a deambular por todo el consultorio. La acción sensorio-motriz invade el espacio, sin respiro ni pausa, se mueve de un lado a otro, no llega a explorar un sitio que rápidamente se dirige al siguiente y así sucesivamente. La inquietud se manifiesta en la inestabilidad postural y la tensión corporal. No puede terminar de estructurar un juego e irrumpe el funcionamiento motriz por el lado del goce y no del placer en la escena.

Felipe usa el cuerpo para moverse, pero ese movimiento no deviene gestualidad, queda ubicado en la acción-reacción que carece de representación escénica. El espacio donde la experiencia infantil tiene que realizarse se desvanece en la tensión gozosa-motriz que no logra mediatizarse por otra escena. Para nosotros, lo sensoriomotriz, implica un enlace de representaciones en tránsito entre el movimiento psicomotriz y corporal que se pone en acto y lo representado de la misma. En el quehacer corporal, el pequeño produce un espacio, que al habitarlo, lo habita, y de este modo se apropia de él al mismo tiempo que lo incorpora conformando sus representaciones.

Si esto no sucede, lo sensorio-motor no puede devenir gestualidad y se consume así mismo en la propia movilidad que no alcanza a transformarse en representación.

Los primeros tiempos del tratamiento estuvieron signados por el intento de constituir una escena, en la cual el movimiento encarnado en la motricidad, pudiera detenerse en función de la demanda relacional y la gestualidad. En este sentido, los muñecos (que encarnaba y personificaba con diferentes matices) proponían jugar con nosotros. Así surgió jugar al fútbol con ellos. Entonces, había muñecos para un equipo y para el otro, tirábamos la pelota y algún muñeco la agarraba e intentaba hacer el gol, otro se peleaba por la pelota. Poco a poco, pudimos hacer unos arcos y el juego del fútbol comenzó a unificar el movimiento sensorio-motor.

Los muñecos comenzaron a ser un referente para Felipe, él llegaba, los acomodaba y podía llevarlos al tobogán, agarraba libros para que se los pueda mostrar y leero reunirlos para compartir una galletita, una canción o agarrar los instrumentos para hacer música. Al mismo tiempo, poco a poco, comenzó a decir más palabras y a orientarse en relación a la demanda de los otros. En el primer año de tratamiento, el trabajo con los padres y con el jardín de infantes, al cual concurría, fue muy intenso y fructífero. La gestualidad de Felipe aparecía cada vez más en la escena que se gestaba e inscribía en el espacio del “entredós”, que se generaba al producirse un encuentro de gestos, miradas, palabras, donde él comenzaba a reconocerse diferente.

Actualmente, Felipe tiene cuatro años, hace un año y medio que concurre al consultorio. El diagnóstico con el cual ha llegado ha quedado completamente desestimado, ahora juega: “Capitán, ¿vamos a jugar a la nave?”. La postura y la gestualidad acompañan la frase, expectante, agazapado, espera mi respuesta, la mirada cómplice acompaña el ritmo escénico, estamos en la puerta del consultorio, en la vereda, donde nos acabamos de encontrar, repite: “Vamos capitán, tenemos que viajar a la luna, hay que preparar toda la nave”. La vibración corporal y el placer se dejan entrever en el impulso y el deseo de entrar lo antes posible para comenzar la aventura. El espacio del “entredós” que venimos construyendo a lo largo de las sesiones, sostiene el horizonte compartido: “Dale, comandante, a sus órdenes, vamos a preparar la nave para jugar”, inmediatamente me da la mano y entramos.

Al llegar frente al ascensor (que se ha transformado en un elevador que nos lleva a la guarida secreta donde podemos hacer la nave). Antes de apretar el botón número cinco para llegar al consultorio, Felipe comienza el conteo: “1, 2 y ...3”, al gritar el último número, aprieta la perilla cinco y subimos, al unísono exclama: “A la nave Capitán” ...respondo: “Si, ya estamos por llegar, falta muy poco” ...

En este ritmo escénico, abrimos la puerta y hacemos de cuenta que llegamos al laboratorio espacial para armar el cohete que nos llevara a otros mundos. Con Felipe construimos un pacto de ficción y

de misterio, hacemos como si fuera de verdad y constituimos otra escena. Nosotros en la clínica, ofrecemos un espacio y damos lugar para que lo pactado, el hacer de cuenta (con su legalidad), se juegue en la ficción escénica. Es un despliegue inverosímil (ya que es imposible que construyamos una nave y viajemos en el espacio hacia la luna), pero que se transforma en verosímil, en la imaginación y la fantasía que se pone en juego al jugar.

Felipe, de este modo, vive otra realidad en la cual crea lo que no existe. Es existencia de lo imposible, y en tanto tal, es simbólica, pues representa lo ausente que cobra presencia como realización de un pensamiento en acto. Es una experiencia que le permite a Felipe exiliarse de sí, del cuerpo, del presupuesto diagnóstico, del pronóstico discapacitante, para introducirse en el campo de la invención y la creencia donde se desenvuelve la riqueza de la experiencia infantil.

En las sesiones con Felipe vamos construyendo la nave-cohete. Al comienzo, en una primera etapa, era una pequeña casa-carpa (de esas que por un dispositivo pueden plegarse), en la cual entrábamos cada uno con un aro y, desde ese instante, viajábamos por las estrellas. Para hacerlo, agarraba a los muñecos (los primeros amigos) que muy alegremente nos acompañaban al viaje, aunque alguno de ellos se asustaba o tenía miedo y junto con Felipe lo ayudábamos. El conteo previo, aceleraba los motores y al terminar nos lanzábamos al espacio. Sin embargo, una vez allí, el juego parecía detenerse, la fantasía jugada disminuía y la imaginación, pobre, no se desplegaba, quedaba fija en el hecho de viajar a las estrellas.

Al principio, era toda una aventura, pero con el transcurrir de las sesiones, el ritmo se detenía, parecía perder vida, Felipe se inquietaba y salía del juego, la movilidad lo invadía nuevamente e inquieto se desorganizaba. El juego incipiente no terminaba de desarrollarse y la consistencia dramática finalmente terminaba abruptamente al salir de la nave para patear una pelota, irse a otra sala o dejar de jugar para distraerse en cualquier otra cosa.

Ante la dificultad en el despliegue escénico, los muñecos que encanaba con diferentes voces, sonidos, tonos, características y prosodia pidieron agrandar la nave para poder viajar más lejos: "Si, vamos a la luna"..."¿Pero cómo hacemos?"... "Podemos usar el tobogán y la pequeña escalera de pintor"..."Si, vamos", a continuación, el espacio de la nave, poco a poco, se va ampliando como si fuera la pieza de un laberintico rompecabezas. La escalera se encastra en la parte posterior del tobogán, que a su vez se une a la puerta de la casita, la cual inmediatamente, pasaba a ser la cabina de control de la nave. Con estos primeros elementos, había que completarla. De otra habitación, llevamos una antigua computadora en desuso, un teclado, un mouse y un joystick de Playstation, que sería para maniobrar el cohete.

Felipe, entusiasmado, al llegar al consultorio, saluda: "Hola capitán, a hacer la nave", sale corriendo, busca la casita, luego la escalera, el tobogán y vamos por la computadora, el teclado y los controles, se arma y construye el espacio. Para volar, hay que apretar las teclas de teclado, aquellas que llevan las letras de nuestros nombres. Hacemos el conteo y de esta manera nos lanzamos al espacio. El pacto esta armado y la ficción entra en escena, volamos en un espacio al decir de Michel Foucault heterotópico "real e irreal" a la vez. En él, lo más extraño, como un viaje por el espacio a la luna se transforma en lo más familiar, y paradójicamente, lo más familiar (el Planeta Tierra, la casa), deviene extraño, ya que viajamos a lo desconocido y para ello tomamos distancia, nos alejamos de lo desconocido.

En este viaje ficcional por el espacio, sin duda, se instituye un placer en el acto de jugar. Es una realización placentera que anuda y articula una escena con otra. Al jugar, en la ficción, el niño siente un singular placer, que a diferencia de otros está desgenitalizado. Lo que tiene de pulsional, es la fuerza y la potencia del quehacer infantil, del hacer uso de lo corporal como fuente de satisfacción no genital. Tampoco es un placer sublimatorio, ya que este supondría un campo representacional ya conformado. Al poner en juego el cuerpo y el movimiento en la escena se erogeniza la función motriz y con ella el aparato tónico-postural. La sensibilidad propioceptiva e interoceptiva toma su funcionamiento a partir de esta experiencia, que conforma una erogenidad sin preeminencia de lo genital.

La sensación cenestésica que implica el movimiento corporal en función de la escena y el escenario, ponen en juego el placer en el uso del cuerpo. Esta experiencia explicita la erogenización corporal-psicomotriz por fuera de la organicidad y la motricidad en sí misma. La nave-cohete lo lleva a Felipe a un viaje del cual regresa diferente, su cuerpo es otro, hace uso de la imagen corporal y se reconoce en otro lugar y donde puede ser capitán, tener amigos y encontrar otros mundos.

Felipe, apasionadamente, vive el instante que produce en la nave espacial, ese espacio en sí no se puede programar y mucho menos planificar, pues es del orden del acontecimiento. El acontecer de la escena -en este caso, la de la nave, el espacio y los planetas- irrumpen en el ritmo impredecible de lo que vendrá, de aquello que puede suceder en la singularidad de dicha experiencia original. Es el origen de la curiosidad como causa de la gestualidad y la exploración corporal infantil.

Estamos en la nave espacial, Felipe pregunta: "¿Para dónde vamos capitán?...". "Vamos por el espacio"... "y"... "¿Si hacemos un mapa?", a continuación, Felipe sale de la nave a buscar los marcadores y las hojas. En este ritmo escénico, en la casa-carpa-cabina de control, hacemos el mapa. Felipe toma el marcador de color rojo y me da otro del mismo color, hace un redondel y dice: "Es la luna, vamos por acá", Del redondel que él hizo, realizo una línea que va para abajo, él la continua, dibuja una especie de rectángulo y exclama: "Es la luna", a continuación propone cambiar de color, ahora es con el azul y seguimos haciendo planetas, rayas, estrellas, piedras y líneas.

Al terminar de dibujar el mapa, hay que despegar. Tocamos las letras y números del teclado del siguiente modo: “Capitán, voy a tocar la letra F (de Felipe)” ...”Si, ahora vos la E (de Esteban)”, para salir hacemos los ruidos de los motores pero hay que apretar los números. Felipe dice: “¿Cuál apretamos?...”El 5 y el 9” ...”Si, ya está capitán” ...”Preparados” ...”Ahora los controles (agarramos el joystick)” ...”Y apretamos el cuadrado; “Después el círculo...el triángulo...el rectángulo y al final la x” ...”Si, al espacio”...

Así comienza la aventura, sesión tras sesión, se va enriqueciendo la escena. En una de las salidas hay una lluvia de estrellas y chocamos, tenemos que buscar la valijita del doctor para curarnos, entonces jugamos a ponernos curitas, inyecciones espaciales y remedios para seguir el camino hacia la luna y Marte. Hacemos nuevos mapas que colgamos con cinta adhesiva en la pared de la casa-cabina de control. Agregamos unos teléfonos, con los cuales nos comunicamos cuando salimos a explorar el espacio o a reparar alguna de las piezas de la nave. También llevamos herramientas como tenazas, martillos, clavos y destornilladores, Felipe sale a arreglar el desperfecto, para poder continuar el viaje estelar.

Finalmente, después de tanta preparación llegamos a un planeta, aterrizamos, para poder hacerlo tomamos los controles (joystick), Felipe maneja el aterrizaje, toca círculo, triángulo, rectángulo y aprieta la x. A continuación afirma: “Tenemos que bajar, hay que explorar el planeta”, agarramos unas sábanas (nuestro traje espacial) y nos disfrazamos de astronautas, avanzamos lentamente por este nuevo planeta. El consultorio sufre la metamorfosis y deviene tierra desconocida. En ese instante, Felipe y Esteban, son otros. Caminamos por una superficie extraña, exploramos, inventamos y encontramos unas pelotas muy duras (son de hockey), Felipe las agarra y dice: “Capitán, tengo unas piedras...a llevarlas a la nave”. De este modo, llevamos unas ocho (piedras-pelotas) y las dejamos una a una en los escalones de la escalera que conforma la nave. Al tenerlas reunidas, Felipe propone, tomar los marcadores y dibujarlas para que tengan nuestras marcas. Son líneas, garabatos, dibujos que dan testimonio de nuestro recorrido, igual que el mapa, dan cuenta de la ficción y el viaje espacial.

Con las pelotas-piedras dibujadas y diseñadas como símbolo de la aventura espacial, repetimos el conteo, tomamos los controles, realizamos el sonido correspondiente y volvemos “a toda máquina” al planeta tierra. Felipe, ensimismado, controla y maneja la nave, y de esta manera como capitán, llegamos a destino justo a tiempo cuando culmina la sesión.

No hay mapa predeterminado acerca de la infancia que nos indique y enseñe como y donde viajar y llegar. La experiencia infantil es un viaje en el cual es necesario saltar, pero nadie sabe en realidad donde se caerá. Es una sorpresa, un asombro que vibra y a quienes nos arrojamos allí, nos arriesgamos, nos hace vibrar junto a ellos.

El cuerpo, lo corporal, no solo le sirve al niño para dar el salto, sino para recuperar el viaje que le permitió saltar, narrar una historia, y a partir de allí, perder el peso del cuerpo real para entrar al campo de la ficción y la escena donde el placer se entretreje entre la representación y el cuerpo, anudándolo, más allá de la organicidad y la genitalidad.

El placer en la realización de la experiencia infantil se estructura en el ritmo escénico que enlaza la sensibilidad corporal al campo del deseo, de la plasticidad, donde un niño se reconoce, no solo como imagen, sino como sujeto. Es una experiencia del orden de la realización, se hace, se experimenta y deja una huella abierta a la siguiente. Estos espacios, como los del consultorio, reales y utópicos, ponen en juego el placer en el uso del cuerpo y afirman la imagen del mismo. Al decir de Michel Foucault: “Los niños conocen perfectamente esas utopías localizadas. Por supuesto, es el fondo del jardín; por supuesto, es el desván o, mejor aún, la tienda de indios en medio del desván; o incluso es el jueves a la tarde-la gran cama de los padres. Es sobre esa gran cama donde se descubre el océano, porque uno puede nadar allí entre las mantas; y además, esa gran cama es también el cielo, ya que se puede saltar sobre los resortes; es el bosque, porque uno se esconde; es la noche, puesto que allí uno se vuelve fantasma entre las sábanas; es el placer, por último, porque, cuando vuelvan los padres, uno va a ser castigado”. Felipe acomoda la postura, extiende el tronco y levanta las piedras (pelotas), del cohete interestelar, expectante exclama: “Este es nuestro tesoro a jugar...”

Lic. Esteban Levin

Lic. Esteban Levin es psicomotricista, psicólogo (psicoanalista), profesor de Educación Física, Director de la Escuela de Formación en Clínica Psicomotriz, Docente de la Facultad de Psicología (UBA), Profesor de la Universidad de Barcelona del Master de Psicomotricidad Terapéutica, Profesor de la Universidad Federal de Fortaleza (Brasil).