

El Garabato y las imágenes emergentes en la psicoterapia psicoanalítica a través del arte

Pamela Rodríguez Hernández

Psicóloga y Arteterapeuta. CIDEM (Centro Interdisciplinario de las Mujeres) en Santiago de Chile ✉ 

<https://dx.doi.org/10.5209/arte.90107>

Recibido: 25 de junio de 2023 • Aceptado: 10 de enero de 2024

ES Resumen: La técnica del garabato de Winnicott es una herramienta de gran valor clínico debido a su complejidad y dinamismo. Puede ser utilizada como entrevista en una aproximación inicial al paciente y también, en etapas posteriores donde el vínculo terapéutico permite un mayor despliegue creativo. El garabato abre la posibilidad de trabajar con el acto espontáneo. A través de la improvisación, del dejarse llevar “sin memoria y sin deseo”, como lo enuncia la consigna psicoanalítica, tenemos uno de los dispositivos que mejores posibilidades diagnósticas y psicoterapéuticas presenta.

Este artículo pretende, en un primer momento, hacer una aproximación a la técnica del garabato y al empleo que Winnicott le daba; luego plantearé algunas consideraciones acerca de la importancia del juego y la creatividad; continuaremos haciendo una revisión histórica de la técnica del garabato desde sus orígenes, al ser un dispositivo frecuentemente utilizado por el expresionismo, dadaísmo y surrealismo como forma de dar cuenta del mundo interno y funcionando como objeto encontrado. Posteriormente, abordaremos el empleo terapéutico del garabato y cómo permite ir desplegando conflictos inconscientes que abren la puerta a un trabajo de co-interpretación de lo reprimido, olvidado o perdido. Finalmente, se presentará una viñeta clínica que muestra las imágenes emergentes de este dispositivo, que combina juego, representación y simbolización. Este ejemplo clínico nos permitirá entender cómo en el garabato coexisten imágenes, palabras, sonidos y sensaciones convocadas por los principios del proceso primario que pone en marcha pulsiones que encuentran soporte en la creación artística.

Palabras clave: Garabato, juego, creatividad, inconsciente, imágenes emergentes.

ENG The squiggle game and the emerging images in psychoanalytic psychotherapy through art

Abstract: Winnicott Squiggle game is a tool of great clinical value due to its complexity and dynamism. It can be used as an initial approach to the patient in a first interview; as well as, in later stages where the therapeutic bond allows a greater creative deployment. The squiggle facilitates the engagement in a spontaneous act. Through improvisation, letting oneself go “without memory and without desire”, as the psychoanalytic motto states, we have one of the devices that presents the best diagnostic and psychotherapeutic possibilities.

First of all, this article intends to make an approximation to the technique and how Winnicott used it; then, we will explain the importance of playing and creativity; we will continue by making a historical review of the squiggle technique from its origins, as it is a device frequently used by Expressionism, Dadaism and Surrealism as a way of accounting for the internal world and functioning as a found object. Afterward, we will present the therapeutic use of the squiggle and how it mobilizes unconscious conflicts that allows a work of co-interpretation of what is repressed, forgotten or lost. Finally, a clinical vignette will be presented showing the emerging images of this device, which combines playing, representation and symbolization. This clinical example helps to understand how images, words, sounds and sensations coexist in the squiggle assembled by the principles of the primary process that sets in motion drives that find support in the artistic creation.

Keywords: Squiggle game, creativity, unconscious, emerging images.

Sumario: 1. Introducción. 2. Winnicott y el juego del garabato 3. Juego y creatividad 4. El garabato en la historia del arte. 5. El Garabato en el espacio clínico. 6. Las imágenes emergentes en el garabato. 7. Conclusión. 8. Referencias bibliográficas.

Cómo citar: Rodríguez Hernández, P. (2024). El Garabato y las imágenes emergentes en la psicoterapia psicoanalítica a través del arte. *Arteterapia. Papeles de arteterapia y educación para inclusión social* 19 (2024).

1. Introducción

La idea de juego es central en la teoría y práctica clínica de Winnicott (1971), quien considera el espacio terapéutico como la superposición del área de juego del paciente con la del terapeuta. Aparece lo que sería una zona intermedia o espacio transicional creado entre ambos/as. El juego, así como el acto espontáneo son inherentes al ser humano, son productores de subjetividad. A través del juego la persona alivia la tensión constante que genera la puesta en relación de la realidad interna con la realidad externa. El juego se presenta entonces como parte constituyente y constitutiva del ser.

En su teorización respecto al juego y la zona de juego, Winnicott nos presenta un dispositivo terapéutico que implica un hacer creativo: el juego del Garabato. El juego del garabato o *squiggle game*, como lo nombra Winnicott originalmente en inglés, combina juego y expresión espontánea. Pontalis (en Duval, 2018) recalca que la traducción de la palabra *squiggle* sería más bien trazo libre y no garabato informe. El garabato va desde lo informe en el caos de los trazos espontáneos a algo que adquiere forma.

Como lo indica Malpartida (2010, p. 274) la “expresión libre, expresión espontánea y apoyo a la dinámica del juego abren el mundo de lo informe clausurado y posibilitan el surgimiento de imágenes con sus contenidos afectivos reprimidos, tanto visuales como estéticos”. La psicoterapia psicoanalítica a través del arte, basada en el modelo relacional y en la configuración vincular, pone en escena a dos psiquismos en relación con un objeto, constituyendo un fenómeno y una experiencia triple y única.

Entenderemos por imagen emergente el objeto creado dentro de las sesiones de un proceso arteterapéutico. Esta creación constituye una imagen que ocupa una función esencial, ya que está fuertemente investida tanto por el/la paciente como por la/el arteterapeuta en cuestión. En arteterapia la imagen se une a la relación diádica que se establece entre paciente y terapeuta. La presencia de la imagen en el interior de la relación terapéutica hace de la misma una relación triádica (Dalley, 1987).

La imagen como tercero complejiza la relación terapéutica, ya que su materialidad le confiere una otredad imprevisible y desconcertante en muchos casos. La imagen, al ser en su mayoría perteneciente a su creador/a, le pertenece como una extensión de sí mismo/a, pero a la vez forma una entidad independiente de sí mismo/a, lo que le confiere múltiples potencialidades. Se abre un espacio dinámico donde se une el campo de percepción de paciente y de arteterapeuta, así como de lo interior y lo exterior. En la práctica clínica se abre el diálogo con una imagen personificada que transforma más que ilustra la psique de su creador/a. Se tratan de imágenes vivas con las que entramos en relación.

En esta relación, se hace necesaria la comprensión de las múltiples funciones de la imagen emergente dentro de los procesos arteterapéuticos. Las funciones conjuntas de la imagen como mediadora, terceridad, contenedora, agente de distanciamiento, y objeto transicional se hacen evidentes en dispositivos como el juego del garabato. Una forma de arte que corresponde a los orígenes del ser humano y de sus relaciones, por lo mismo tiene una larga historia dentro de los procesos y espacios psicoterapéuticos.

2. Winnicott y el Juego del Garabato

Winnicott desarrolla en su práctica clínica infantil una modalidad de terapia llamada consulta terapéutica (*therapeutic consultation* en inglés). En ella emplea el juego del garabato como forma de entablar comunicación con sus pacientes y profundizar en las primeras entrevistas. Al entrar en comunicación con el/la paciente se entra en contacto con sus fantasías y conflictos, y por ende estamos favoreciendo desde ahí su integración psíquica. Winnicott comienza a utilizarlo como forma de facilitar su trabajo analítico con niños/as, de modo equivalente al modelo de la asociación libre planteado por Freud en la terapia psicoanalítica (Lacruz, 2010).

El juego del garabato es un juego espontáneo para favorecer el contacto y la comunicación terapéutica, específicamente con niños/as y adolescentes. Se trata de una técnica gráfica sin reglas en la que terapeuta y paciente realizan garabatos de forma alternada para luego ser intervenidos, completados y/o transformados el/la otro/a participante del juego (Lacruz, 2010). Para su ejecución solamente se necesitan hojas en blanco y lápices, y a partir de esto se va siguiendo al niño/a en su avance fantasmático, que se va completando en aspecto figurativo y se va organizando en un espacio gráfico (Fernández-Manchón, 2012).

Winnicott lo presenta como una herramienta psicoterapéutica en los años 50 mientras teorizaba uno de sus trabajos más importantes *Los objetos y fenómenos transicionales* (1951), donde presenta el concepto de espacio transicional, una zona que no es interna ni externa, sino un espacio intermedio que participa de ambos. Utiliza este concepto para describir la consulta terapéutica que se vuelve una zona potencial de desarrollo o tercera zona que permite el despliegue de la creatividad y espontaneidad. En los años sesenta presenta una idea más completa de la técnica del garabato en su artículo *El juego de garabato* (1964-68). También, describe el juego en su libro *Clínica psicoanalítica infantil* (1971), donde presenta una serie de casos clínicos atendidos en estas consultas terapéuticas aplicando el juego del garabato.

En su práctica clínica, Winnicott veía en este juego de dibujo una forma de acompañar al infante de un estado en el que no podía jugar hacia uno en el que lo hacía. En sus artículos y libros donde presenta su trabajo analítico utilizando el garabato nos va mostrando la elaboración del concepto de fenómeno transicional a través de una mirada fenomenológica y psicoanalítica. Para Winnicott, el juego del garabato inaugura la posibilidad del despliegue de las potencialidades creadoras del paciente, proceso esencial de toda psicoterapia. Este juego abre el camino hacia la simbolización en imágenes y en palabras, situando a la persona (niño/a o adulto/a) en una situación relacional inmediata con su terapeuta (Stilelmann, 2012).

Winnicott describe la técnica con la premisa de no tener reglas y enfatiza en ello para no perder de vista lo fundamental del juego, que es la libertad y la espontaneidad de la expresión. Por lo mismo, se opone a formalizar y conceptualizar la técnica ante el riesgo de perder su espontaneidad, dinamismo e interactividad. Otros

pensadores y psicoanalistas consideraran que esta ausencia de teorización responde más bien a la incapacidad de abarcar las complejidades de lo que esta técnica suscita y despliega del psiquismo del paciente.

En *El juego del garabato* (1964-68, p. 27), Winnicott describe la técnica así:

Una vez que ha llegado el niño, en el momento adecuado (por lo general después de pedirle a la madre o al padre que pase a la sala de espera), le digo: “Jugamos a algo. Te mostraré a qué me gustaría jugar a mí”. En la mesa que hay entre el niño y yo tengo papel y dos lápices. Primero tomo algunas hojas de papel y las rompo por la mitad, dando así la impresión de que lo que vamos a hacer no tiene una importancia desmesurada, y luego empiezo a explicar: “Este juego que a mí me gusta no tiene reglas. Simplemente tomo el lápiz y hago esto...”, y probablemente mirando hacia otra parte trazo un garabato a ciegas. Continúo entonces con mi explicación: “Me dirás a qué se parece esto que yo hago, o si puedes lo conviertes tú en alguna cosa; después tú harás lo mismo para mí, y veré si puedo hacer algo con lo tuyo.

Vemos entonces cómo el juego del garabato se vuelve un entredós donde el juego creativo resulta en una creación transicional de autoría compartida (Lacruz, 2010). Los ejemplos clínicos que Winnicott presenta muestran que no utilizaba la técnica del garabato siempre de la misma forma, sino que iba modificando y adaptando el juego a cada niño/a (Cassan, 2014). Recordemos que lo principal es la espontaneidad y el carácter lúdico empleado que resulta en lo que se encuentra en ese espacio transicional. Un paso de lo informe a la forma. El garabato tiene las características de objeto encontrado, un objeto generado en la subjetividad mediado por la creatividad.

3. Juego y creatividad

Para Winnicott la capacidad de vivir creativamente es una necesidad y una experiencia universal que todos/as podemos desarrollar. Si existe un adecuado ambiente facilitador esto va a suceder en las primeras etapas de vida del bebé. Para Winnicott existen dos nacimientos: el biológico y el psíquico, mediado por la relación establecida entre bebé y su madre o cuidador primario. Recordemos que según sus teorizaciones el/la bebé no existe, sino que lo que existe es la pareja de crianza. La madre o figura cuidadora, al satisfacer las tres funciones estructurantes del psiquismo del bebé (*holding* o sostén, *handling* o manejo/manipulación y *object presenting* o presentación objetal), asegurará la continuidad existencial del bebé y garantizará un espontáneo desarrollo emocional y creativo (Lacruz, 2010). El espacio transicional se origina en la más temprana infancia, que luego trasciende y pasa a ser un espacio donde se desarrolla el juego, la creatividad y experiencias culturales como el arte, entre otras.

La creatividad atraviesa todas y cada una de las zonas del psiquismo. El juego es central en el sentido que permite vivir e imaginar y como resultado crear. Hacer garabatos es una expresión fundamental e inherente a todo bebé. Malpartida (2010, p. 213) relaciona los garabatos con lo que será el estilo expresivo de quienes los dibujan. Los palotes, las manchas y los garabatos estarían vinculados con “el arte de los orígenes y el origen del arte de todo ser humano”.

El garabato antecede al surgimiento de la figura humana, siempre como acto espontáneo. Mediante sus primeros dibujos y garabatos, el niño/a va dando cuenta de sí mismo/a y de su entorno. Los garabatos abren espacios mentales, son expresiones, pulsiones en busca de un objeto. Llama la atención que los niños/as conocen muy bien sus garabatos, sus manchones y rallados que terminan siendo muy claros para ellos/as y difíciles de entender para los adultos que observan. Los componentes primigenios de la creatividad encuentran su expresión en los garabatos. Malpartida también señala que se trata de formas únicas, distintas que se despliegan y se transforman en otras que continúan emergiendo del inconsciente hasta anclarse en imágenes.

La arteterapia se sitúa en el espacio donde no hay palabras, a través del juego creativo se posibilita el hacer y el deshacer. Para Winnicott el juego en sí mismo es una terapia, por ende, lo mismo sería el arte espontáneo que también es un juego. Desde una mirada antropológica, el juego es algo central y se convertiría en una especie de columna vertebral que sostiene el aparato cultural al que recurren los miembros de esa cultura. El juego ha sido asociado a rituales de sanación en diferentes culturas (Malpartida, 2010). Vemos cómo el juego y el acto espontáneo forma parte del ser humano, viéndolo desde una filigrana intersubjetiva, intrasubjetiva y transubjetiva basada en la comunicación y los afectos.

4. El juego del garabato en la historia del arte

Si bien Winnicott lo introduce al mundo del psicoanálisis, la metodología del garabato ya era conocida y practicada en el mundo del arte desde sus orígenes. Cuando vemos algunas de las pinturas en las grutas prehistóricas, las de Lascaux, por ejemplo, descubrimos que las formas y particularidades de las rocas sobre las que fueron pintados los frescos influenciaron los trazos de quienes pintaron. Así, una prominencia de una roca, una fisura o una sombra daban paso a la elaboración de figuras de animales y otras usando esos elementos como punto de partida. Los/as artistas, en este caso, parecen haber ocupado los garabatos ofrecidos por las rocas para enraizar el imaginario y prolongar la expresividad que el soporte ofrecía (Stitelmann, 2012). El espacio de creación permitía la confluencia entre las potencialidades del soporte y el mundo interno de quienes pintaban y de la cultura en la que vivían.

En su diario, Leonardo da Vinci cuenta cómo disfrutaba caminar por las callejuelas cercanas al río Arno en Florencia para observar los muros de las casas donde la humedad y sus efectos formaban manchas a partir de las cuales el artista “veía” paisajes y personajes. Aquí también descubrimos la manera con la cual

el artista aprovechaba los garabatos de la naturaleza para anclar la fuerza de su imaginación. En su *Tratado de pintura* (1651) Da Vinci recomienda al artista en búsqueda de inspiración: “Vaya a un muro manchado, con manchas irregulares, ante un muro viejo y se entregue ahí a la contemplación de todas las formas habidas y por haber de paisajes, de caballeros, de doncellas” (en Solana, 2002, p. 16).

Es sobre todo a partir de los expresionistas alemanes, los dadaístas, los surrealistas y los expresionistas abstractos que se va vinculando más explícitamente el acto creativo de hacer garabatos dentro de la historia del arte moderno (Malpartida, 2010).

El dadaísmo marcó una revolución en la manera de hacer arte y de aproximarse al mundo. Fueron ellos quienes instalaron el juego como propiciador de la creatividad y elemento estructurador de los cuestionamientos de la sociedad y de ellos mismos como grupo. Introduciendo estas nuevas formas de aproximarse a la realidad y a la comunicación presentaban una faceta arteterapéutica de sus encuentros y de su forma de hacer arte. Un arte considerado antiarte, es decir fuera de cualquier estética clásica, que tal como el que aparece en las sesiones de arteterapia, despliega la esencia humana en lo más profundo.

Tenemos las construcciones del “cadáver exquisito” de las reuniones de los poetas surrealistas como una de las formas en las que el juego y el acto espontáneo caracterizaban la forma de crear propiciando la expresión del inconsciente. Se empleaba la fórmula de Tristan Tzara, inaugurada en su periodo dadaísta, como una aproximación al funcionamiento inconsciente a través del principio de la libre asociación. Un ejercicio que invitaba a realizar un poema a partir de recortes de fragmentos y palabras de artículos de periódicos que luego se unían de forma asociativa para dejar emerger la nueva creación. Los artistas buscaban libertad creadora intuyendo que todos/as tenemos un potencial creador.

El Surrealismo toma fuerza respaldado por la teoría freudiana que invitaba a los/las artistas a expresar el deseo por intermediación de la imagen y de la palabra. Se retoma la técnica ya explorada por los dadaístas, que viene siendo el centro del surrealismo: el automatismo. Instaurada por André Breton, el automatismo moviliza la expresión fuera de cualquier control ejercido por la razón, fuera de toda preocupación estética o moral. Se vuelve la técnica para escribir y fabricar obras surrealistas, desde la “idea de lo impulsivo, instintivo y primigenio que yace en el inconsciente de la persona creativa” (Malpartida, 2010, p. 80). Tenemos entonces un arte espontáneo claramente influenciado por los escritos de Freud, cuyas ideas psicoanalíticas formaban parte de la atmósfera cultural del momento.

A través de esta breve presentación histórica podemos ver hasta qué punto la utilización del garabato y del juego espontáneo como movilizador de procesos creativos existía de manera continua y habitual en el campo del arte. Movimientos artísticos en paralelo con la teoría y práctica psicoanalítica sentaron las bases para que ahora como arteterapeutas usemos la expresión libre y todo lo vinculado a la imaginería, intuición, simbolización, puesta en escena de aspectos intrapsíquicos como vehículos de significados y de vínculo con nuestros/as pacientes.

5. El garabato en el espacio clínico

El garabato convoca los principios del proceso primario. Pone en marcha las pulsiones que se dirigen hacia el soporte utilizado. Lo pulsional es un acto que busca un destino y que puede transformarse en forma, color, sonido, movimiento, en objeto bidimensional o tridimensional.

Para Winnicott el juego del garabato abre procesos transicionales que ofrecen al encuentro terapéutico numerosas propuestas. Duval (2018) describe los alcances y facetas que el garabato puede llegar a tener, enumeradas a continuación:

1. Facilita una situación lúdica.
2. El trazo realizado como un juego permite enfrentar la dificultad y la angustia que genera para algunos niños/as el exponerse a dejar trazos de sí mismos/as.
3. Es una experiencia sensorial compartida. Una solicitud de creatividad recíproca donde el/la terapeuta tiene que poner sus capacidades imaginarias, simbólicas y creativas. Lo anterior puede incluso ayudar al paciente a hacerle frente al no saber cómo.
4. Es una situación de placer, perteneciente al registro de lo primario.
5. Es una situación de expresión que pone en juego el imaginario, una puesta en escena entre sueño y realidad (experiencia transicional).
6. Es una situación de comunicación, de intercambio entre dos, que pone en juego la alianza y la transicionalidad.
7. Es una demanda explícita de puesta en forma, de doble simbolización (gráfica y luego verbal).
8. Es una situación de equidad entre dos mediada por una obra que adquiere el estatus de mediador.
9. Es una solicitud de creatividad recíproca.
10. La co-construcción de un objeto intermediario en el cual el trazo de uno es articulado por la asociación del otro, lo mismo con respecto a la palabra.
11. Es una alternancia entre un posicionamiento activo (productor, creativo) y un posicionamiento pasivo (recibiendo lo que viene del otro/a y aceptándolo).
12. Es un soporte de identificaciones posibles.
13. Es un trabajo de la relación y de la alteridad frente a la pérdida y a la separación, al cabo de una serie de intercambios lúdicos.

En el juego del garabato participa el inconsciente del paciente y del terapeuta, en ese espacio potencial donde se vuelve posible crear, construir y elaborar conflictos (Fernández-Manchón, 2012). El análisis en conjunto de las imágenes emergentes proporciona un registro de la interacción inconsciente entre paciente y terapeuta.

Para Fernández-Manchón esta técnica brinda información en diversos planos: dinámica objetal, interacción del sujeto con su entorno, prueba de realidad, capacidad de integración, maduración emocional, mecanismos defensivos, y áreas y contenidos conflictivos. “La tarea se desarrolla en el seno de una relación binaria, por lo que es esperable la aparición de contenidos primarios. (...) El juego de garabato reproduce en cierta medida la relación maternal primaria y genera el espacio potencial depositario de las introyecciones y proyecciones del paciente” (2012, p. 44).

En la dinámica del juego del garabato, el/la terapeuta interviene en el garabato del niño/a evocando en ocasiones emociones enmascaradas y representándoselas, o bien dibujando aquello que se evita. Se confiere al dibujo una apariencia coherente que comporta en el niño la coherencia de su propio Yo. Fernández-Manchón también sostiene que el/la terapeuta está involucrado en la creación y se vuelve un Yo auxiliar del sujeto.

La participación activa de la/el terapeuta con el componente lúdico y sin reglas de la situación logra contener la angustia y la suficiente desestructuración como para vehicular emociones y deseos inconscientes. No tiene reglas establecidas y cada terapeuta puede modificarlo o adaptarlo a la situación terapéutica, incluyendo color, por ejemplo, u otros materiales, explorando las configuraciones repetidas o rechazadas, generando una historia a partir de los contenidos emergentes, que puede también ser en conjunto o individual. Las posibilidades son infinitas.

A través del juego compartido, el/la terapeuta deviene sujeto y objeto a la vez: puede explorar e intervenir en la subjetividad del niño/a y simultáneamente ser depositario de sus impulsos. La expresión gráfica del juego del garabato pone de manifiesto la interacción de ambas subjetividades, facilitando la comprensión del vínculo terapéutico (Fernández-Manchón, 2012).

Terapeuta y paciente participan en la construcción de un objeto común, objeto intermediario de la relación. El garabato hace referencia a lo más arcaico en el niño/a. Para Winnicott este soporte extrapola el modelo freudiano de los sueños al juego. En la medida que los trazos se despliegan del imaginario, de lo fantasmático, podríamos decir que son una puesta en forma de sus deseos, de sus miedos, de sus pulsiones. Es el/la niña quien pone en palabras y quien da sentido, entendiendo que el sentido nace del efecto de lo simbólico en lo imaginario. El garabato pone en juego la articulación de lo real, lo imaginario y lo simbólico (Duval, 2018).

En la realización del dispositivo del garabato el/la paciente encuentra placer, se estimula el deseo de saber, de descubrir el enigma en él/ella mismo/a, y por el deseo de saber, de conocer. Lo que Melanie Klein llamaría la pulsión epistemofílica. Encuentra placer al hacer jugar los registros de lo real, lo imaginario y lo simbólico, en la puesta en juego de un proceso transicional en el núcleo del vínculo. Esta articulación de lo real, lo imaginario y lo simbólico sería lo que Lacan denominó el nudo de Borromeo.

Los garabatos son señales de pulsión y de vida. Ese acto informa de lo informe y de las sensaciones y emociones más primigenias. A continuación, presentaremos una viñeta clínica que nos ayudará a ilustrar cómo la espontaneidad, el dejarse llevar por las fantasías abre la posibilidad de autoexpresión a través del juego. En el garabato vemos “la poética del inconsciente haciéndose presente” (Malpartida, 2010, p. 271).

6. Las imágenes emergentes del garabato

Con la finalidad de presentar las imágenes emergentes del garabato optaremos por el estudio de caso como perspectiva metodológica, ya que se prioriza la particularidad y la complejidad de un caso singular. El análisis y las hipótesis presentadas se formulan en base a la triangulación de la teoría, la supervisión del caso, y los registros y observaciones de la arteterapeuta tratante.

Pía (nombre ficticio) tiene 6 años, llega a consulta luego de una revelación de abuso sexual por parte de un miembro de la familia. Pía vive con su madre y sus abuelos maternos. Sus padres se separaron cuando ella tenía 2 años y 8 meses. El padre vive con su pareja y la bebé de ambos de casi 2 años, la media hermana de Pía. Ve a su padre fin de semana por medio. A lo largo de las entrevistas diagnósticas, Pía mostró su necesidad de apoyo y contención emocional. Exhibía una muy baja autoestima manifestada en una fuerte desaprobación por todo lo que es y hace, y en un profundo asco por su apariencia y lo que crea. Pía se mostraba muy ansiosa y su presencia se hacía notar por el ímpetu y la fuerza con la que se imponía en el espacio y en la relación. Algo que Pía, desde sus primeras aportaciones, llevaba al espacio arteterapéutico, fueron obras de descarga caótica, como lo llama Kramer (1985). Durante la realización de estas obras, en las que derramaba pintura generando capas sobre capas que iban cubriendo o tapando la anterior, me buscaba siempre esperando una reacción de mi parte. Daba la impresión que era buscando un castigo o una negativa frente a lo realizado. Lo mismo pasaba en su juego, siempre mostrando miedo en su proceder, y buscando complicidad y secretismo (me pedía guardar en lugares secretos algunos de los elementos que creábamos para jugar). En estas primeras obras vemos mucho caos y desbordamiento de elementos que ella misma interpreta como “sangre y caca”. Obras que comienzan siendo alguna historia terminan siendo una mancha indefinible de estos fluidos corporales, luego de que vierte una cantidad importante de pintura y la va mezclando.

La experiencia de arteterapeutas británicos/as sugiere que cuando se trabaja con niños/as abusados hay una abundancia de desastre. Las palabras empleadas para describir estos procesos de descarga como verter, mezclar, gotear, inundar, derramar, ilustran las experiencias basadas en la sensación. Esto sugiere que el uso de materiales puede ser más sensorial que cognitivo y que los materiales pueden utilizarse como sustancias corporales o suciedad, transmitiendo la sensación de estar en mal estado por dentro, o como intentos de encontrar límites (Sagar, 1990; Douglass, 2001; Drucker, 2001; Gillespie, 2001; Levens, 1989; Thomas, 1998;

Aldridge, 1998; Brown y Latimir, 2001; Murphy, 2001; Bissonet, 2001; Aldridge y Hastilow, 2001; Albridge, 2001, en O'Brien, 2004). Consideramos que las cualidades sensoriales de los materiales logran acceder a la memoria somática de la experiencia emocional almacenada en el cuerpo. En el trabajo con trauma lo más importante no es la expresión verbal del recuerdo traumático, sino la memoria no verbal manifestada en elementos sensoriales y emocionales (Peral, 2021). Es a través del cuerpo que los recuerdos sensoriales y motrices asociados al trauma son accesibles (Van der Kolk, 2015). Gracias a la creación y a sus componentes sensoriomotrices se produce una conexión con la memoria corporal implícita de la experiencia (Elbrecht, 2018).

Cabe mencionar que la destructividad se relaciona con la creatividad, siendo ambas formaciones intrapsíquicas. Lo relevante es saber distinguir cómo, cuándo y dónde se le hace necesario a la persona aplicar la destrucción y, sobre todo, qué necesidad manifiesta (Malpartida, 2010). En el gesto y acción impulsiva se tiene que descubrir el acto y el sentido de la creatividad. Se busca entender qué aporta de creativo ese acto destructivo. La función creativa permite que la destrucción y la muerte no arrojen al ser hasta el campo de la autodestrucción y el derrumbe de sus facultades.

Con el objetivo de entender mejor esta destructividad manifiesta, así como generar mayor comunicación y confianza, en una etapa inicial del tratamiento donde el conseguir un vínculo, con el apoyo de un encuadre seguro es la única forma en la que podemos garantizar la ejecución de un proceso creativo reparador, le propongo hacer un garabato. El garabato de Pía se fue dando en diferentes etapas o niveles que nos fueron llevando a un espacio vincular de repetición del trauma, pero a su vez a lo que considero podría ser de aprendizaje de vínculos alternativos al experimentado durante la relación abusiva.

En el caso que presento de abuso, con los emergentes del juego del garabato, aparece algo crucial: el tema de la creación de un vínculo seguro con la paciente. Esta temática es relevante ya que cuanto más cercana es la persona que comete el abuso al niño/a mayores serán las probabilidades de que haya un daño severo, que se manifiesta en esa desconfianza extrema que se desarrolla hacia los/las adultos/as (Malchioldi, 1997). Por lo mismo, la creación de un vínculo terapéutico sólido basado en la confianza es primordial y fue justo lo que el garabato facilitó en todas las etapas que suscitó.

La imagen 1 muestra la primera imagen emergente del juego. En el garabato la paciente encuentra un rostro que identifica como "una monstrua". Se trata de un rostro con los ojos cerrados, con pestañas largas, una boca sonriente y abierta con dientes filosos y una nariz en forma de corazón. Al indagar en lo que la monstrua genera en la paciente, solo surge la voluntad de realizar un nuevo dibujo, por lo que podríamos pensar que el garabato actúa como mediador de contenidos que dan paso a otras representaciones. La imagen que la paciente crea como reproducción de la monstrua que aparece en el primer garabato es la misma monstrua a la que agrega otros elementos, mencionando que quería "hacerla mejor, para que se viera mejor".

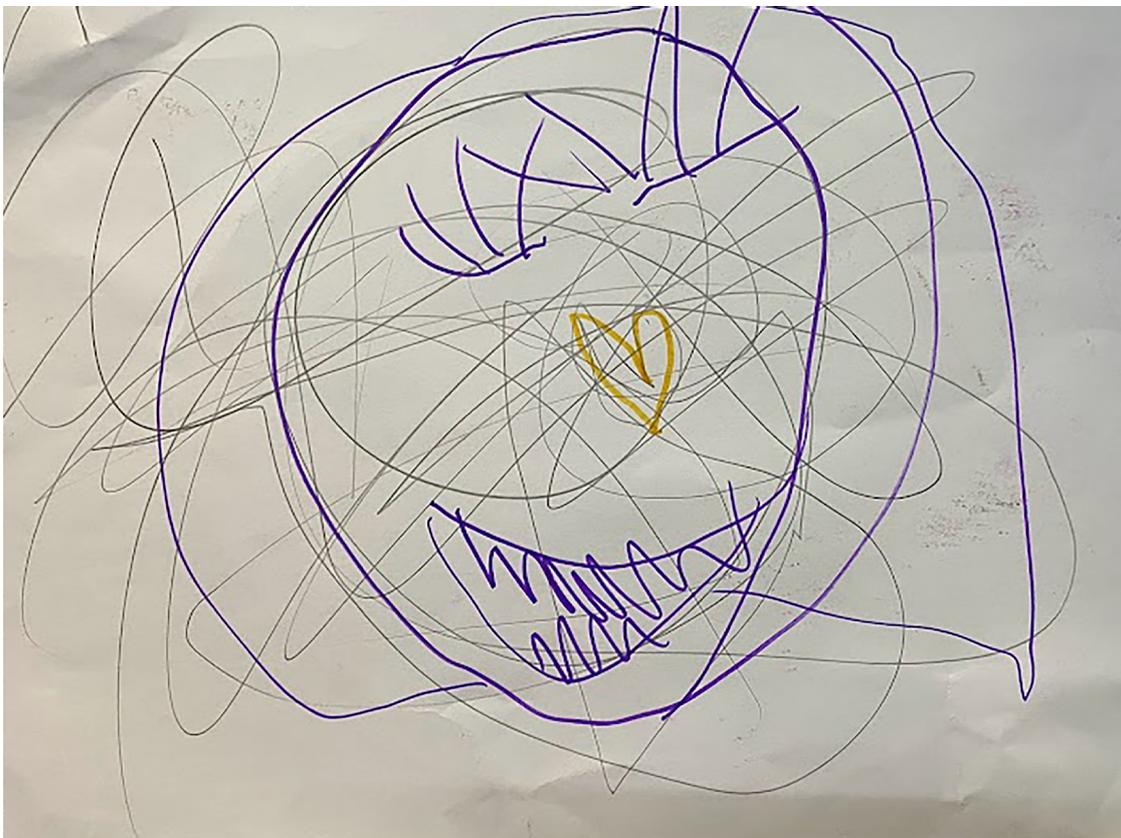


Imagen 1. Garabato inicial realizado en sesión por Pía

El juego del garabato con Pía permite que aparezca una imagen poderosa que ella luego desea hacer por separado. La imagen 2 muestra su creación. La monstrua adquiere otras características descritas por la niña

como extremidades de veneno (que las pinta con una mezcla de color negro y morado), grandes ojos llenos de lágrimas y una boca de dientes filosos como en el dibujo anterior. Cuando nos detenemos a ver la imagen que aparece, Pía empieza a personificarla haciendo la onomatopeya del llanto de la monstrea que describe como una bebé de 1 mes (lo escribe en la parte superior del dibujo). También, escribe en la obra el sonido del llanto: "JUAJUA". Mientras sigue jugando a emitir el llanto de la bebé, dibuja una niña al lado derecho que está gritando de desesperación por el llanto de esta monstrea. En este momento toma una témpera sólida color café y comienza a remarcar la boca de la monstrea. Esta gran boca café recuerda a sus obras de descarga caótica y ella misma señala que la monstrea "está llena de caca". Birtchnell (1987) plantea que la obra permite llevar a cabo actos no aprobados o prohibidos como comportarse de forma agresiva, cruel, sádica o destructiva. En este caso hipotetizamos que Pía, a través del juego y la creación artística, ha llegado a expresar lo que su media hermana le genera (fuente de celos y angustia) y a ser ella al mismo tiempo. Cabe destacar el ímpetu con el que pintaba la boca, haciendo movimientos circulares fuertes y agresivos que dan paso a un tercer momento propiciado por el juego del garabato.



Imagen 2. Dibujo realizado por Pía a partir del emergente del garabato inicial

Siempre sosteniendo la témpera café, me pide que estire mis manos hacia ella, las sujeta y las comienza a pintar de la misma manera, verbalizando que está pintando "caca" en la palma de mis manos. Entre risas e incomodidad (muy desde su defensa maníaca) me pide que me coma la caca que ha dejado en mis manos. Buscando mantener el encuadre, a pesar de la intensidad del momento y de lo que genera la demanda en mí, logro conectar con lo que considero es mi persona y la empatía que el momento necesita, por lo que le digo que prefiero sostenerla en mis manos, recordándole que este espacio está para sostener cualquier cosa que le esté pasando. La consistencia y la firmeza de los límites da la estructura, seguridad y confianza que el vínculo terapéutico necesita en el trabajo con víctimas de abuso (Malchioldi, 1997).

Seguido al comentario, ella pasa su dedo por mis manos (como untándose de la caca que ha pintado) y acerca su dedo a mi boca invitándome a que me lo coma. Aparece en este momento lo que sería una repetición del trauma, una erotización del vínculo y una transgresión del vínculo. Ante esto, sin manifestar ningún juicio, castigo o culpa hacia ella, le comento que no es apropiado que ponga su dedo en mi boca, repitiéndole que puedo sostener lo depositado en mis manos. Representa un gran desafío en las terapias reparatorias poder trabajar con la erradicación de los comportamientos sexuales inapropiados y al mismo tiempo generar vínculo (Mesa, 2021).

La experiencia suscitada por la imagen que acerca a la paciente al material y da paso al tacto, al piel con piel con la arteterapeuta, nos recuerda a los trabajos de Elbrecht. Dicha autora plantea que el contacto con la materia conecta inevitablemente con los recuerdos implícitos de las experiencias anteriores con tocar o ser tocado, se trate de experiencias positivas o dolorosas. Cozolino (2014, en Peral, 2021) afirma que el tacto, al ser uno de los principales sentidos desde que nacemos, sostiene la percepción de amor y seguridad por

parte de los niños/as, a través del ser sostenidos y acariciados. Por lo mismo, cuando Pía toca el material y manipula las manos de la arteterapeuta va convocando nuevas sensorialidades y percepciones corporales (Elbrecht y Antcliff, 2014).

Vemos cómo la imagen emergente a través del juego del garabato se transformó en un dispositivo vincular complejo, que puede analizarse en muchas capas y que contiene a la vez una relación actual y una relación transferencial. La persona va a intentar expulsar lo que la habita. Sin embargo, la pulsión no encuentra su objeto y no logra ser liquidada completamente, ni por el grafismo, ni por la agitación corporal. Hay siempre una parte que moviliza hacia la repetición. En nuestro vínculo, Pía me asigna una función contenedora, que recibe su angustia, me entrega lo sucio en ella, lo insostenible. Esta función contenedora descontamina. La imagen emergente se convierte en la formación de sus producciones fantasmáticas. Un doble registro simbólico aparece: el gesto gráfico bajo la forma de un dibujo convergiendo cuerpo e imaginario, y las palabras que permiten un primer distanciamiento. La terapeuta expresa sus resonancias personales en la recepción del garabato de su paciente, se ofrece a la relación, pero propone igualmente una toma a dos, una toma simbolizante del mundo interno de su paciente, al igual que de los procesos relacionales.

Si nos remontamos a las tópicas del psiquismo creador de Fiorini (1995), la creación sigue una serie de fases ubicadas en tres lugares de esta tópica: Lo dado, lo imposible y lo posible. Así, se inicia con las exploraciones que implican una instalación del caos creador, desde lo dado. Siguen las transformaciones que permiten las nuevas ocurrencias y producción de nuevas formas. Se entra al espacio de lo posible con la fase de culminación, donde se finaliza la etapa de búsqueda, para entrar a la última fase: la separación. En esta fase de separación se da un proceso de duelo ante la separación de lo creado.

En este sentido, la imagen emergente y su proceso dentro de este espacio transicional le permite ir experimentando de forma segura sensaciones que difícilmente podrían ocurrir en otro contexto. En el dibujo, y cómo este es abordado por paciente y terapeuta, se expresa la entidad relacional de la díada terapéutica que es desplegada en imágenes emergentes que son entendidas en el campo vincular (Ferro, 2006). La lectura vincular de la imagen emergente se vuelve la verdadera obra.

Como ilustra el empleo del garabato en este caso, vemos cómo la función de la creatividad es la restitución. Como afirma Malpartida (2010, p. 199) "la creatividad no es únicamente producto del caos, del desorden o de la patología; debemos insistir en que la creatividad está más allá o más acá de la enfermedad, de los síndromes o de la neurosis; esto quiere decir que su indagación debe ir dirigida al más alto grado de salud en la existencia (...). Destruir y crear y destruir y volver a crear son actividades reparatorias que confieren a la persona la certidumbre de que siempre puede enfrentar su propia destrucción, doblegándola y transformándola en creatividad saludable". En este sentido, podríamos describir estas imágenes emergentes del garabato como acto de salud.

7. Conclusión

El presente artículo nos fue mostrando cómo el garabato y el acto espontáneo acompaña al ser humano desde sus orígenes. El reflejo del material interno de la persona sobre su garabato puede ser de gran utilidad en la actualización y resolución de conflictos. Representar en las obras momentos atemorizantes o perturbadores permite, a su vez, expresar emociones contenidas y obtener conocimiento sobre las mismas. La imagen emergente vehicula el poder asumir los aspectos menos tolerables de sí mismo, lo que alivia la angustia de estar negando su existencia.

La capacidad creativa hace posible que, en la psicoterapia psicoanalítica a través del arte, los/as arteterapeutas usen sus objetos y su libertad para co-crear un espacio transicional. Las obras se entienden siendo producidas por la entidad relacional paciente-terapeuta (Stitelmann, 2009). El potencial está en la capacidad del acto artístico de transformar al paciente y al vínculo terapéutico.

Las imágenes en el contexto del juego funcionan como intermediarias o mediadoras. La idea de imagen viviente o activa es también presentada por Schaverien (1992), para quien la imagen tiene una vida intrínseca por su contenido simbólico, pero también una vida extrínseca en cuanto objeto tangible. Se trata de lo que llama, respectivamente, la vida en la imagen y la vida de la imagen. Así, la imagen tiene una función mediadora en varios niveles: primero en su contenido, luego en la relación terapéutica, en lo que concierne a las manifestaciones transferenciales y contra transferenciales. La angustia extraída no desaparece, sino que queda transferida en el vínculo terapéutico y velado por la imagen del/la terapeuta que se vuelve objeto de todo tipo de fantasías (Marugán, 2016).

La función contenedora es descrita por Winnicott en relación a la madre suficientemente buena que responde a las necesidades fundamentales del infante. En la relación terapéutica, la función contenedora se constituye en la capacidad del terapeuta de recibir todas las proyecciones, recibir su agresividad, destrucción y todas las manifestaciones pulsionales, hasta las más arcaicas. Vimos cómo el juego del garabato, dispositivo vincular, permite ejercer esa función contenedora, pudiendo ayudar al paciente a elaborar afectos transformándolos en significados.

Para Kaës (1979) la función contenedora corresponde al restablecimiento del proceso psíquico gracias al trabajo de transformación de los contenidos de destrucción por un contenedor humano activo y apto que permita esa metabolización. Frente a la dificultad de poner en palabras, tanto para niños/as como adultos/as, el juego del garabato aparece como una alternativa para mirarse sin mirarse, para decirse sin decirse, en el placer del juego y de la relación.

El psicoanálisis ha ido abriendo la mirada hacia espacios mentales que aparecen como un tercero, diferente del externo y del interno, así como el de las configuraciones vinculares intrapsíquicas, intersubjetivas y

transubjetivas. Todo esto desde una perspectiva que considera que el psiquismo se expresa a través de imágenes y, por lo mismo, más que descripciones clínicas o diagnósticos se necesitan experiencias subjetivas de un trabajo compartido entre terapeuta y paciente (Malpartida, 2010).

8. Referencias bibliográficas

- Birtchnell, J. (1987). La Terapia artística como forma de psicoterapia. En Dalley, T. (Ed.). *El Arte como terapia* (p. 75-93). Herder.
- Cassan Toesca, É. (2014). Le squiggle, une invention de Winnicott revisitée avec Lacan. *Psychanalyse*, 31, 53-61. <https://doi.org/10.3917/psy.031.0051>
- Duval, J. (2018). *Le Squiggle, un dispositif transitionnel pour dire et se dire. De la trace a la parole*. <http://www.psychasoc.com/Textes/2018-jeudi-7-juin-Atelier-Squiggle-Congres-FNAREN-Rouen-texte>
- Elbrecht, C. (2018). *Healing trauma with guided drawing: a sensorimotor art therapy approach to bilateral body mapping*. North Atlantic Books. <http://capitadiscovery.co.uk/derby-ac/items/1112691>
- Elbrecht, C., & Antcliff, L. (2014). Being touched through touch. Trauma treatment through haptic perception at the Clay Field: A sensorimotor art therapy. *International Journal of Art Therapy*, 19(1), 19-30. <https://doi.org/10.1080/17454832.2014.880932>
- Fernández-Manchón, A. (2012). Aportaciones del juego del garabato de Winnicott en la psicoterapia de adolescentes. *Cuadernos de Psiquiatría y Psicoterapia del Niño y del Adolescente* 54, 41-47.
- Ferro A. (2006). Técnicas de psicoanálisis infantil. Biblioteca Nueva.
- Kaës, R. (1979). *Crise, rupture et dépassement*. Dunod.
- Kramer, E. (1985). *El arte como terapia infantil*. Diana.
- Lacruz, J. (2010) *El juego del garabato (squiggle)*. <https://docplayer.es/15406431-El-juego-del-garabato-squiggle.html>
- Malchiodi, C. (1997). *Breaking the silence. Art therapy with children from violent homes*. Bruner Mazel.
- Malpartida, D. (2010). *Psicoterapia psicoanalítica a través del arte. Teoría, técnica y práctica*. Noveduc Libros.
- Marugán, J. (2016). Las cinco fases de la intervención psicoterapéutica frente al trauma. *Arteterapia. Papeles de arteterapia y educación para inclusión social*, 11, 343-353.
- Mesa, R. (2021). Fases del proceso terapéutico con una niña que ha sufrido abuso sexual intrafamiliar. La niña de las tiritas. *Arteterapia. Papeles de arteterapia y educación para inclusión social*, 15, 179-189.
- O'Brien, F. (2008). The making of mess in art therapy: Attachment, trauma and the brain. *Inscape*, 9:1, 2-13.
- Peral, C. (2021). *Arteterapia como vía de abordaje del trauma y la violencia hacia las mujeres: Diseño, aplicación y análisis de metodologías y registros de intervención*. [Tesis doctoral]. Ministerio de la Igualdad. https://violenciagenero.igualdad.gob.es/violenciaEnCifras/estudios/Tesis/pdfs/Tesis12_Arteterapia_trauma_violencia.pdf
- Schaverien, J. (1992). *The revealing image: Analytical art psychotherapy in theory and practice*. Tavistock/Routledge.
- Solana, G. (2002). *El surrealismo y sus imágenes*. Fundación cultural Mapfre Vida.
- Stitelmann, J. (2012). Développements thérapeutiques des phénomènes transitionnels, les formes essentielles en psychothérapie expressive. *Psychothérapies* Vol. 32 (2): 99-113.
- Van der Kolk, B. (2015). *El cuerpo lleva la cuenta. Cerebro, mente y cuerpo en la superación del trauma*. Eleftheria.
- Winnicott, D. (1985). *Realidad y juego*. Gedisa.
- Winnicott, D. (1968). El juego del garabato. *Exploraciones Psicoanalíticas II*, Paidós.