

MEMORIAS SOBRE EL TRATAMIENTO DE UN NIÑO

Sofía Tafetani

AKLecturas Clínicas

MEMORIAS SOBRE EL TRATAMIENTO DE UN NIÑO

Sofía Tafetani

AKLecturas Clínicas

Buenos Aires – 2017

ÍNDICE

Memorias del tratamiento de un niño	5
Comentario preliminar	6
Introducción	7
1. El motivo de consulta: Localización del significante Her-mano.	
La caída del niño	9
Primera lectura sobre el cuerpo de Romeo. Sus manos	13
Los encuentros con el niño	15
2. Sobre enfrentamientos y rivales: la disputa, recuperación de lo perdido y acumulación de las riquezas	20
Segunda lectura. La conexión entre la dureza de las manos de S. y las manos de R.	25
3. Sobre la regeneración de R. y sus manos	27
Tercera lectura	32

*“Estamos aquí
Como juguetes de alguien
Que no sabe jugar”*

*Los juguetes
Deben enseñarle a jugar
A quien los hizo”*

Roberto Juarroz, *Poesía Vertical*

MEMORIAS DEL TRATAMIENTO DE UN NIÑO

Comentario preliminar.¹

Buenas Noches, generalmente no suelo transmitir qué es lo que me llevó a escribir sobre un paciente y no otro en este espacio, por el contrario, suele ser algo que reservo para mi espacio de análisis personal y mi supervisión, por ser ambos, espacios donde me enuncio en relación a mi deseo. Sin embargo, dado que considero que indefectiblemente, el deseo del analista marca los alcances de un recorrido clínico donde el encuentro con el niño funciona como causa, debo confesarles que no sé para qué, pero me vi llevada a contarles hoy, sobre la historia de tratamiento de Romeo y los lugares que fue ocupando a lo largo de nuestros encuentros.

Más allá de las preguntas que uno se hace respecto del niño y su historia; la ubicación del niño en el mapa significante generacional, la dimensión del juego no reconocido donde se produce la caída de la escena de la infancia, lo reprimido parental que retorna en el cuerpo del pibe y el lugar que el niño ocupa en la pareja parental. Bien, sabemos que coexisten las preguntas que crea el dispositivo analítico cuando la transferencia se instala y se produce el clisé entre la persona del analista y lo que la persona del analista representa. Coloquialmente, me atrevería a decir, “cuando uno comienza a “jugarla de” en el encuentro con un niño.

Muchas veces uno esta advertido de lo que representa, otras no..., y eso es generalmente –no estar advertidos– lo que nos sitúa fuera de juego y ubica las dificultades del analista para hacer pasar por el juego, algo que no es de jugando para él. Es decir, estoy situando aquí, lo que “no es de jugando” para el analista. Cuando no estamos en la escena del pibe porque no podemos hacer una lectura que nos permita escribir, poner a ese niño y su padecimiento en relación a un texto para que discorra, derive, circule en una escena de ficción. Digo “imposibilidad de leer” y no “falta de saber”, porque el último es necesario para que la sorpresa funcione como potencia reveladora.

Por un lado podemos preguntarnos, ¿de qué la jugamos para un pibe?, lo cual nos lleva a preguntarnos sobre el lugar en el que el niño nos ubica (de objeto de la pulsión, fálico, de Otro, de a), y por otro lado, ¿de qué la juega el analista, o desde dónde la juega en relación a su propia falta?, lo cual nos lleva a preguntarnos sobre la disponibilidad que tenemos para ponernos en juego en tal o cual escena, de qué modo y desde dónde. Con lo cual, fíjense que estoy tratando de situar un borde en el encuentro con un niño y particularmente, el lugar del analista dado que considero que basta escuchar a quien habla para convencerse de que no produce al azar.

La cuestión, es que hice este comentario preliminar para contarles que cuando fui convocada al encuentro, había considerado escribir sobre otro paciente. Y fue a partir del último encuentro con R. y lo que sucedió allí, que me vi llevada a “no poder no escribir” sobre él. Entonces aquí mi producción, realizando el impulso que el último encuentro con R. determinó mi acto de escribir/lo.

Escribir para contar, contar para armar una serie, significar una serie para producir una historia.

¿Para qué escribir sobre R.? ¿Por qué ahora? ¿A qué responde esta producción? Son las preguntas que me determinan in situ. Quizás podamos elaborar una lectura al producir las puntuaciones sobre este escrito. No lo puedo saber de antemano. La respuesta será, lo que sepa después.

¹ Seminario sobre “Juego e Infancia” dictado el 25 de Septiembre de 2015 en “Lecturas Clínicas”.

INTRODUCCIÓN

R. creció, y mucho. Se nota en su rostro y en sus producciones. Él se da cuenta porque desde hace años, cada vez que llega al consultorio, le hace ver a su mamá que le falta cada vez un poquito menos para llegar al timbre con su mano y anunciar su presencia. Actualmente tiene 5 años y 3 meses, pero concurre a tratamiento desde sus 3. Convive con su madre Silvia de 36 años, su padre Fausto de 49 y su hermanito menor Feliciano, de 2 años.

Voy a situar tres momentos en el tratamiento, a fin de ir ubicando las diferentes vueltas en relación al Motivo de Consulta Inicial.

1. El motivo de consulta: Localización del significante Her-mano. La caída del niño.
2. Sobre enfrentamientos y rivales: la disputa, recuperación de lo perdido y acumulación de las riquezas.
3. Sobre la regeneración de R. y sus manos.

1

EL MOTIVO DE CONSULTA: LOCALIZACIÓN DEL SIGNIFICANTE
HER-MANO. LA CAÍDA DEL NIÑO

Al momento en que sus padres consultan, traen un bebé en brazos de 15 días y la preocupación por R., dado que su pediatra de cabecera ha sugerido una evaluación en Psicología para “descartar un principio de autismo”.

Desde hace un año atrás notan en R. un cambio notable en su comportamiento. Ha dejado de jugar con juguetes, y lo notan cada vez más nervioso y aislado, lo cual configura su principal motivo de angustia. Cada vez responde menos cuando lo llaman. Si insisten, R. conversa, los mira y pueden participar de algún juego de la Tablet con él mirando la pantalla. Es decir, mirando el juego que R. juega solitariamente.

Ubican que R. se la pasa haciendo una actividad particular con las manos que para ellos no es un juego: Pone las manos a la altura de sus ojos y rigidiza sus dedos, acompañando el movimiento de los mismos con un sonido particular “nnnnnnnn”. A veces incorpora a esta actividad objetos puntudos, finitos y largos (palitos, sorbetes) y comienza a hablar para adentro.

“Se cierra”, me comentan los padres. F. ubica que en ocasiones R. a él sí le contesta, negándose a lo que le pide, o demorando el tiempo de respuesta. Esto lo enoja mucho porque “no quiere que su hijo le gane”, lo cual deriva en situaciones donde lo termina tironeando a R. en el cuerpo a cuerpo para que haga lo que él quiere.

R. se niega a comer o come muy poquito. Lo consideran un “bebé” que sigue usando mamadera y pañales de noche. Por la noche se despierta y camina en puntas de pie, se cae mucho y no quiere volver a irse a dormir a su cuarto. En el jardín, ha dejado de participar en las actividades grupales, no responde cuando lo llaman y no se manifiesta interesado por sus pares.

La demanda que formulan los padres, se expresa en las siguientes palabras: “Necesitamos descartar que tiene autismo; lo que nos dijo la pediatra nos devastó y ya no podemos actuar con naturalidad con R.”. “Lo controlamos todo el tiempo, lo filmamos y sacamos fotos cuando empieza con lo de las manos y el palito”, “no lo vemos como un nene normal”, “estamos obsesionados y perseguidos”.

A partir de allí, me tomo un tiempo para trabajar con F. y S. e intervenir apostando a desdoblar la demanda de los padres en un deseo de saber que los implique respecto de su hijo, para que puedan recuperar la mirada que tenían de R., del niño que es y ha quedado interrumpida tras el quiebre que se produce en la función de reconocimiento entre el niño y el Otro.

Me comentan: “sacando todo lo del autismo, lo vemos como un nene celoso que está nervioso por la llegada del hermanito”.

Los padres sitúan un primer punto de referencia en relación al comportamiento de su hijo como respuesta al embarazo de Fe. Ambos refieren haber sentido mucha culpa por darle un hermanito. Intento situar la dimensión de la culpa como respuesta, les pregunto a los padres ¿a qué los remite la culpa?

S. refiere que se conectó con el embarazo cuando la panza se le empezó a notar dado que durante el mismo pensaba “¿Cómo iba a hacer con dos teniendo nada más que dos brazos?”, y por otro lado, porque F. “no le dio una mano”.

F. aclara que no le tocaba la panza por temor a que R. se sienta desplazado y se ponga celoso. F. refiere que “tenía que ser el punto de apoyo” para R. y decidió “aislarlo” de todo lo que tenga que ver con el embarazo de Fe para que no sufra dado que el sufrió mucho tener una hermana porque es “muy celoso”.

Tras estos enunciados, los padres me cuentan que R. nunca preguntó por el embarazo y no se acerca al hermanito, pero tampoco lo dejan que se acerque por temor a que “lo lastime”. La madre me dice: “Estoy todo el día con Fe en brazos y a R. lo dejo sólo. Ahí R. agarra el palito, juega solo y no lo escucho. A veces escucho que dice, “se cayó”.

Asocian este hecho con dos manifestaciones de R.

Un dibujo en el que R. dibujó a Mamá y Papá. S. le pregunta. “¿Dónde está Fe.?”, R. responde “en la panza”; luego le pregunta dónde está él, y R. responde “no estoy”, como si hubiera quedado fuera del mapa.

Por otro lado, el pedido de R. de volver a ver una y otra vez, un fragmento *Toy Story* donde Woody es trasladado en un camión de mudanza a otra casa y es separado de su dueño. Woody se escapa de la caja de mudanzas para volver a recuperar su lugar y queda colgando del camión y al no poder agarrarse, se cae y se rompe un brazo. R. llora cuando lo ve.

Hasta aquí ubico algunas preguntas para trabajar con los padres respecto del impacto de los dichos de la pediatra, y principalmente ¿a qué los reenvió el nacimiento de Fe. a cada uno, que no le permiten a R. que descargue su enojo y sea celoso? ¿Cómo vehiculizar la descarga de lo que quedó taponado, estancado, acumulado con la llegada de Fe.? ¿R. tuvo posibilidades de preguntar?

Dado que los padres no generaron condiciones de posibilidad para que hubiera pregunta por parte del niño respecto de la existencia de su hermano, es de esperar que R. no diga para no incomodar a sus padres. En este sentido, escuchó que se trata de un niño muy amable que calla por amor a sus padres.

Pareciera que la llegada de Fe., a R. lo dejó sin soporte. Es decir, R. quedó como Woody, colgado de un hilo y se cayó. Con la llegada de Fe. F. la suelta a S., S. lo suelta a R. y se agarra de Fe. Y al niño, ¿quién lo agarra?, ¿quién amortiguó su caída?

En este sentido podríamos pensar la dimensión de lo finito, largo y puntudo como conector y punto de apoyo para no caerse.

Algunos datos sobre la prehistoria de la pareja parental.

Lo que retorna de lo reprimido parental. La segunda generación.

Los padres se conocen por medio de amigos en común. Ella salía de una relación anterior con quien había planeado mudarse por primera vez y formar una familia. “Ser mamá”, era de los anhelos más arcaicos en su vida y recuerda haber soñado desde muy chica querer tener un bebé. Comenta: “*siempre quise ser mamá, desde que tuve uso de razón*”. Repentinamente, descubre que su ex-pareja sostenía una relación paralela y tras ponerse en evidencia la infidelidad, se separa. En relación a ese entonces, refiere que lo más doloroso de esa separación fue sentirse “*traicionada*” y que se ponga en juego la ilusión de tener un hijo con otro hombre. Enuncia: “*¡Encontrar alguien que quisiera ser papá a esa edad era complicado!*”. Desilusionada por la traición, comienza a salir desenfrenadamente, y en medio de este escenario, una noche conoce a F. Él se define como “*un tipo de la noche*”. Me cuenta que desde joven se habría dedicado a trabajar en bares hasta que logró tener el propio, y a partir de allí sus ingresos se incrementaron. Me dice “*imagine que ya estaba grande para seguir en esa..., tenía la casa, el perro, el auto, tenía todo..., pero me faltaba enamorarme de una mujer!*”. Al poco tiempo de haberse conocido en la fiesta, se cruzan una tarde contingentemente en un mercado. Definen ese encuentro como “*amor a primera vista*” y me cuentan que a partir de allí, “*no se separaron más*”. Al año ella queda embarazada de R. y se mudan juntos.

Refieren que si bien fue un embarazo sin complicaciones, ambos “*tomaron al pie de la letra*” las indicaciones médicas respecto del embarazo y la crianza de R. por temor a que se enferme, y esto los llevó a hacer con su hijo “*todo bajo control*”, motivo por el cual no permitían que lo toquen ni que esté en contacto con el mundo exterior por temor al contagio, con lo cual uno podría pensar que con la llegada de Fe se redobla el aislamiento para este niño. S. dice “*nunca lo dejé solo, porque pensar en que podía llorar me ponía muy mal*”. Me comentan que R. fue un bebé tranquilo, que dormía mucho y ponía distancia “*llorando*” cuando lo alzaba en brazos cualquier persona que no fuera su madre. Pregunto acerca del valor de la maternidad para ella. Me dice: “*ser mamá es estar presente en todo, como mi mamá fue conmigo*”.

A partir de allí comienza a historizar sobre la separación de sus padres y lo que el embarazo de R. puso en juego en relación a su papá (Raúl). “*Mi papá era un Sr. Inglés, pero muy mujeriego. Con una mirada me decía todo, nunca me puso una mano encima*”. Sus padres se separan cuando ella tenía 14 años, momento en el que su madre se entera que mantenía una relación extramatrimonial y

tenía un hijo de la misma edad que ella (Nicanor), medio-hermano que S. nunca conoció, que comporta la dimensión de lo desconocido para ella dado que su madre nunca posibilitó el contacto con él así como tampoco su padre. A partir de allí su padre “desapareció”, su madre entristeció y retorna a la casa materna. En medio del caos que produjo la separación, recuerda haber quedado “en manos de su abuela”. Con tono de reproche S. dice: “*Mi papá no me dio una mano cuando lo necesité, eso no se lo puedo perdonar*”. Su padre continuó en relación con otra mujer, y tuvo otro hijo (Javier), el cual a su vez, tiene la misma edad que R. Es decir, al mismo momento que S. realiza su deseo de ser madre, su padre deja embarazada a otra mujer. Frente a la sorpresa por la contingencia, que en algún punto pareciera actualizarse al ser recordada, exclama levantando la voz el reclamo que le hizo a su padre en aquel entonces: “*;Estas para abuelo, no para seguir teniendo hijos!*”.

Se va despuntando hasta aquí, que la llegada de un hermano para la historia de S. no ha sido nada fácil porque tras este hecho ella queda “fuera de juego” para el padre. ¿Qué valor para un hermano entonces? En este sentido, pareciera que tener un hermano, te deja afuera. Entonces, en este sentido, la llegada de Fe redobla, pondría sobre el tapete este fragmento de su historia que la pone en relación a lo fraternal y la llegada de los hermanos varones para ella. Lo que empiezo a pensar en ese momento, es que la cadena filiatoria en la que este niño se encuentra inmerso queda interrumpida en dos vías. Ya sea porque su padre no termina de ser abuelo con R., ya sea porque N. y J. no terminan de ser reconocidos como hermanos varones para ella. “*¿Entendés qué R. tendría un tío de su misma edad Sofía?*”, “*R. no sabe que J. es su tío*”, “*¿cómo le explico?*”. Escucho que lo que se pone en juego aquí, es precisamente el retorno de una escena donde ella se queda sin explicación. Le digo que es muy importante que ella pueda traer esa pregunta al tratamiento de su hijo, y que vamos a necesitar un tiempo para poder construir una respuesta que ponga palabras a lo que sucedió allí. A partir de allí, decidí mantener entrevistas con los padres del niño con una frecuencia más continua y por separado.

F. se define como un tipo “*rígido*” y “*estructurado*” que necesita tener todo bajo control para que nada lo asalte por sorpresa. Ponemos a trabajar estos significantes, y F me cuenta que aparte de su hermana mayor, tuvo un hermanito menor que murió a los 3 años a causa de un tumor, situación que lo tomó mucho en soledad, dado que sus padres priorizaron a este hermanito y no a él, dejándolo así al cuidado de su abuelo paterno².

F. asocia este momento con la caída y posterior muerte de su padre, con lo cual el odio con su hermano queda coagulado allí. Refiere que fue una situación difícil para la familia y años después de la muerte de su hermanito, su papá se enferma. F., su hermana y su madre, reciben el diagnóstico de su padre (cáncer) y deciden ocultárselo por temor a que al ponerle nombre a su padecimiento, su padre se deprima. Confiesa en una entrevista: “*Mi papá cuando se deprimía, se caía*”. Tal es así, que arman un pacto de silencio dejando por fuera al padre que F. vive con mucha culpa hasta el día de hoy.

F. acompaña a su padre hasta su muerte. Me dice: “*Mi viejo se murió conmigo, hasta el último momento el me tuvo agarrado de la mano..., es una vivencia que no se pudo cerrar*”, “*yo pensé que como uno sufre, no habla*”.

Intervengo diciéndole a F. que considero que es al revés: “*no ponerse en relación al padecimiento por medio de las palabras genera sufrimiento y que, en esas circunstancias las palabras son lo único con lo que los seres humanos contamos para amortiguarlo*”.

F. se sorprende y tomado por un instante de lucidez, me pregunta: “*¿Vos crees que yo tendría que hablar con R. sobre la llegada de Fe.?*”

² Ha sido tan importante este abuelo en la vida de F., que R. lleva su nombre en homenaje a él.

PRIMERA LECTURA SOBRE EL CUERPO DE ROMEO. SUS MANOS

Siguiendo el subtítulo de este apartado, me gustaría formular algunas de las primeras lecturas.

Recuerdo una frase de Jorge Fukelman que siempre tengo muy presente cuando escucho a los padres de un niño. Él sostenía, como ya sabrán, que el juego precedía a la infancia, y entonces formulaba “*El juego es el espejo en el que un sujeto se ubica o se reconoce como niño*”. En este sentido, daba fundamental importancia a la Función de reconocimiento del Otro, la cual implica por un lado, cierta autorización del lado del Otro respecto del niño que allí juega para poder apropiarse “de jugando” de aquello que le fue donado creando su propia versión al respecto. Y por otro lado, la función de reconocimiento del Otro. Se trata de Otro que al reconocer el juego como juego, se puede hacer cargo de aquello que no lo es. En sus palabras:

“*Esto no quiere decir que todo sea juego para un pibe; sino que lo que es juego para un pibe queda reconocido a partir de lo que no es juego para los padres [...] Eso que no es “De jugando” para los padres tiene relación con lo reprimido parental que retorna, pero metido en el cuerpo del pibe. El pibe hace una lectura de “eso” con el cuerpo [...] Si el juego no se reconoce como juego, el niño es ubicado en un lugar de omnipotencia en relación al deseo de los padres. Esto quiere decir que el juego es sostenido desde la relación de sus padres con su propia prehistoria. Un modo de decirlo sería que allí donde los padres faltan a su palabra (y su palabra implica esta relación con la historia), los chicos ponen el cuerpo*”³

¿Qué retorna en las manos de R.? ¿Qué se condensa en esa parte del cuerpo del pibe de la prehistoria de los padres?

Uno podría formular en primera instancia que, entre lo actual y lo vivencial de la infancia, en las manos de R. confluyen dos fantasmas. Del lado materno, las manos condensan la bronca con el propio padre tras darle un hermano. Del lado paterno, las manos condensan el duelo por el padre no resuelto, quien enferma a causa de la muerte de su hermano (“cuando se murió, me quede agarrado”).

Las manos como sentido que viene del Otro, dictaminan la caída que se articula en la frase “me dejaron caer”. Es decir:

- Que el padre de S. dejó caer a la madre tras la separación y también le suelta la mano a ella.
- Que el padre de F. cayó cuando llegó el hermanito y en consecuencia, F. se queda agarrado a él.
- Que R. cae cuando llega Fe. porque S. lo suelta y F. no lo agarra.

En segunda instancia, no puedo dejar de escuchar en el significante hermano, “mano”. ¿En qué serie significante adviene “Hermano”? ¿“Hermano” para F. es la caída de un padre, mientras que para S. “hermano” es el punto donde un padre falta a su palabra como hombre frente a una mujer?

³ Lares, M y Gainza, P: Ponerse en juego, Seminario de Jorge Fukelman en el Círculo Psicoanalítico del Caribe, Ed Lumen, Argentina, 2014.

LOS ENCUENTROS CON EL NIÑO

Puesta en juego del encierro y la caída. Nombrar el enojo.

El día que conozco a R., me encuentro con un niño retraído que se esconde detrás de su mamá cuando lo recibo. Solo deja ver sus brazos y sus manos. Le hablo a S. y le pregunto si sigue siendo la misma o se convirtió en “4 brazos”. Frente a mi ocurrencia, se ríen los dos. Escucho su risa y lo nombro. Digo: “*¡eran dos!, menos mal S.!, sino iba a pensar que te habías convertido en un pulpo*”. La mamá se ríe nuevamente y R. se asoma dándose a ver. A lo que le digo, reconociendo allí un juego: “*¡te descubrí, estabas jugando a las escondidas!*”; y lo invito a pasar. R. se resiste a soltarse de la pierna de su mamá. Entonces les propongo que puedan ingresar juntos. Así fue.

R. explora la caja de juegos hasta la vacía. Arma conjuntos con los juguetes que le interesan. Clasifica a los dinosaurios y a los muñecos de Toy Story: Woody y Booz. La mamá le comenta que también está el Señor y la Señora Papa. R. se enoja y revolea los muñecos hacia su mamá diciéndole: “*Sos vos El Señor y la Señora Papa*”.

Luego agarra un arma (una pistola), y me apunta. Pongo en juego el *susto* y me esconde. R. me dice: “*No te asustes Shofi, llámá a la policía para que te defienda*”. Agarra un muñeco policía y le habla a la pistola: “*Te voy a encerrar*”, luego revolea al policía por el aire y dice “*se cayoooooooooo*”.

Cuando aparece la caída, se quiebra la escena de juego. El juego se le hace muy próximo y sus manos se tensan como si contuvieran algo, sus dedos se cierran. Me da la espalda. Intento reintroducir la caída, animando al policía, haciéndolo protestar porque lo mandaron volando hacia otro lugar. R. no lo toma pero me propone otra escena lúdica donde la caída tiene lugar.

Busca los accesorios pequeños de los Playmovils y los pone parados sobre una mesita. Me mira y propone: “*Vos armá la mesa y cuando esté todo listo yo hago caer a Booz*⁴ *desde arriba y se desarma la mesa*”. Se manifiesta expectante en el armado de la mesa y luego agarra a Booz y lo tira sobre ella. Se ríe cuando se desarma la mesa y los objetos caen. Acto seguido, sus manos vuelven a rigidizarse. En estas circunstancias R., entra en una actividad sobre su propio cuerpo y resulta difícil volver a armar el enlace con él para seguir jugando. Le hablo y me mira cuando lo nombro, pero se manifiesta desinteresado frente a la propuesta de seguir jugando. Cabe destacar que cuando esto sucede, la madre se angustia y cambia el modo en que mira a su hijo, con cierto enojo podríamos decir. Me comenta con un tono de molestia adelante del niño: “*Ves, esto es lo que yo quiero que observes*”.

En los encuentros siguientes, S. y R. siguen ingresando juntos al consultorio pero el niño comienza a venir acompañado por un sorbete y cada vez, me lo presenta con un nombre de un personaje de los dibujitos diferente: “*Shofi hoy vine con Boyer/ Trifuton/ Transfromer*”. Se agarra de este palito, y lo que empieza siendo un juego donde ese objeto se metaforiza y anima cae rápidamente, dando lugar a un uso particular y envolvente con ese objeto que lo domina. Dado que la dificultad para leer esa actividad como juego recae de mi lado y por otro lado, pareciera no tratarse de una escena que al niño le produzca placer, sino más bien una actividad circular de la que no puede salir. No hay corte. ¿Cómo intervenir allí?

Apuesto a intervenir en dos direcciones, hablándole al objeto que supongo juguete (Boyer) pero también, a quien lo sostiene, poniendo a R. en el lugar del sujeto de la acción. R. me dice: “*no, no, no*” y busca un extremo del consultorio alejado de la mirada de su madre. Le hablo modificando el tono de voz, hago que lloro porque Boyer me dejó afuera. En estas circunstancias, cuando hago recaer el sufrimiento de mi lado y R. me oye llorar, deja el objeto y me busca. Me pide que no llore y luego propone volver a armar la escena de *Caída de Booz* sobre la mesa armada: “*dale que yo también me Caía con Booz*” (Booz/vos). Entonces se agarra de Booz y caen.

Esta escena tuvo variaciones: R. agarra a Booz de una mano y yo de otra y nos caemos todos juntos (variando los lugares de cada uno y las manos que se entrelazan). Se sorprende cuando

⁴ Booz-voz. Alusión al Otro.

exagero la caída. Se mata de risa. Voy introduciendo en la caída modos de amortiguarla, lo tomo de la mano y le digo: “*De repente nos salen alas y comenzamos a volaaaaar*”. Introduzco un barco de rescate para los juguetitos, paracaídas. R. comienza a relajarse y se deja tomar por el juego. Demanda “otra vez”.

Esta escena de juego se repite durante varios meses hasta que un día su mamá le pide a R si se puede quedar sólo en el consultorio mientras ella va a hacer un mandado. El niño acepta pero le pide que antes de irse le deje “*La eshpadita de soda*”. Para mi sorpresa, la madre saca un objeto de su cartera inventado por F. que R. conserva desde los 2 años. Se trata un palito de sifón de soda con un cuchillito de plástico introducido en un extremo que el padre le inventa en un momento en que R. se interesaba mucho por los piratas y las espadas.

Luego me pregunta: “*¿Shofi vos tenes eshpadita?*”. Le digo que no y propone buscarme un arma en la caja. Elige una varita mágica y dice: “*Es para transformar un bebé en un pato*”, “*es para convertir un bebé en un huevito*”. Decimos las palabras mágicas e introduzco un huevito al juego. Me lo saca de las manos y lo encierra en el Castillo. Llama a Booz y le pide que lo rescate. R. decide en el juego que la puerta no se puede abrir y dice: “*Que el bebé quede atrapado y no salga*”.

Acto seguido pide por su mamá.

Se angustia, le digo que mamá se fue un ratito para hacer otra cosa y ya vuelve. Me pide llamarla. La mamá nos dice que está con Fe. y que por eso, lo va a venir a buscar el papá. R. se queda en silencio y sale a buscarla, me pide que me fije bien si la mamá no está. Su rostro es de total desilusión. Le digo que mamá sigue estando, pero en otro lugar y en un ratito cuando el vaya, la va a ver porque lo está esperando con Fe.

R. da la espalda a mis palabras, agarra la espadita y se pone nervioso. Me cuesta mucho llegar a él. Se tranquiliza cuando ve al padre llegar y lo abraza. Intento poner palabras a la situación, diciéndole al papá que para R. es importante saber donde se van los papás cuando lo dejan para saber dónde los podemos volver a encontrar. Desde ese día R. no quiere volver a entrar sin la madre. Comienza a decirle que “*no*” cuando S. le pide que se quede solito y además, empieza a formular cierto reproche poniendo en palabras que está “*enojado*” con ella porque lo deja solito en el jardín y Fe se queda en casa con ella.

El enojo por la llegada del bebé comienza a descargarse anudado a palabras y R. busca momentos a solas con su madre para interrogarla respecto del lugar que tiene para ella en su deseo: “*¿Mamá vos te acordás cuando yo era chiquito y vos me encerrabas?*”, “*mamá yo estoy enojado con vos porque estas con Fe. todo el día. Por eso lloro*”, “*¿mamá vos te acordás cuando Fe. salió de tu panza y me dejaste solito?*”. S. me cuenta esto entre lágrimas y lo único que puede decir al respecto es que “*Se queda helada*”, sin poder darle una respuesta a su hijo.

Por primera vez, R. me pregunta si yo sabía que él tenía un hermanito. Le digo que yo sabía que sus papás habían tenido un bebé y que ahora, caía en la cuenta de que ese bebé para él también era su hermano, porque se está nombrando como hermano mayor, con lo cual ya no es el único para sus papás. Acto seguido, comienzo a ridiculizar a Fe.: “*¿Un hermanito que llora toda la noche y no te deja dormir?*”, “*¿un hermanito que se hace caca encima?*”, “*¿un hermanito que esta con mamá y te dan ganas de matarlo?*”, “*¿un hermanito que te robó a mamá y te dan ganas de matarlo?*”. R. me responde que sí y se mata de risa. Aplaudie con sus manos mientras le hablo. Le propongo un juego: “*vamos a ver cómo hacemos para robarle al robón lo que se llevó así lo recuperamos*”.

Sobre Historias de Robos y Pérdidas, Rescates y Salidas.

Es a partir de un cuento de bebés “Baby Toons” que R. comienza a demandarle a su mamá la voz y que juegue con él en sesión. El cuento sitúa un grupo de bebés que se encuentran solos en un bosque y quieren ir a la fábrica de juguetes. Entonces le roban la llave de la puerta al guardia mientras duerme e ingresan. El cuento tiene imágenes de diferentes lugares y puertas plegables que el lector tiene que abrir para descubrir a dónde van los Baby Toons a jugar.

A partir de la lectura del cuento, empieza a nombrar las partes ocultas del mismo y hacer

comentarios graciosos sobre los bebés: “*Buggs usa pañal y se hizo pis*”. Nos reímos de él, hacemos que sale olor a caca del cuento. Ríe, poniendo en juego la dimensión de lo cómico. En ocasiones comienza a cambiar el texto generando una escena de juego del lado de acá. Por ejemplo, en lugar de ir a la Fábrica de juguetes, propone ir al “centro comercial/ el bosque por el “pantano tenebroso”. Comienza a armar una escena de juego en correlato con lo que dice el cuento, donde representa la lectura y se personifica. Entonces, propone que juguemos los 3 a que alguien está atrapado y un “Guardián vigilante” lo controla. El que está atrapado pide que lo liberan y reclama en voz alta su deseo de “ser libre”. Introduce un “policía de Rescate” que en el juego opera como aliado y que libera del encierro. Esta escena se repite varios encuentros, y en ella vamos cambiando los personajes cada vez. Comienza eligiendo ser el “Guardián” que atrapa a “mamá”, otras veces el “policía” que la libera. Mientras juega le habla a la madre: “*mamá te voy a rescatar antes de que otro te atrape*”, “*mamá te voy a dejar una marca para que no te pierdas*”.

Disfruta mucho de hacerse rescatar y el encuentro con su mamá-policía que antecede a la liberación.

Más adelante introduce un títere “Bocón” (títere con la boca gigante) como guardián y jugamos a escondernos de él para evitar que nos atrape. Es el primer juguete que R. pide llevar a su casa y al devolvérmelo, lo trae sin un ojo. Propongo ponerle un parche y de ahora en mas llamarlo “*Bocón Pirata*”. R. comienza a detenerlo cuando está a punto de comerle una parte del cuerpo con un toque de la “varita Mágica” y el truco “*Congelado*”.

Esta escena deriva en un juego que condensa elementos de los anteriores. R. lo titula: “*El Centro Comercial*”. Para el armado del mismo, toma partes de juegos de mesa que tienen relación con el intercambio y la circulación, el azar, los valores y los casilleros. Toma el tablero del Monopoly, la ficha de color verde que nombra “la estatua de la libertad”, y las casitas que metaforiza en “*bombas*” y las tarjetas sobre las cuales imprime un sello que configuran “*Señales*”. Del juego de la oca, toma la oca rosa que nombra “*mamá oca*”, la celeste “*nene oca*”, y los dados. De la caja de juegos extrae el policía, el barco “*de rescate*”, y el títere “*Bocón Pirata*”.

El juego que propone empieza con la mamá oca encarcelada y el nene oca que queda sólo. Hago hablar a la mamá oca desde el encierro y lo mortífero, que no sabe cómo llegó hasta ahí, ni cómo salir, que está desorientada y se siente triste porque quedó afuera de su lugar y extraña sus cosas. Ramiro introduce un peón que llama superhéroe y le dice a la mamá oca: “*Yo te voy a rescatar*” y lo hace luchar contra Bocón para liberarla. Choca los juguetes. Al derrotar a Bocón, pone a la oca junto al nene oca en el barco; Y traza un caminito hacia el castillo con las “*señales*”. Dice: “*mamá oca, tendrás que seguir las señales para llegar al centro comercial y mirar la peli Frozen con tu hijito pero... ¡Cuidado!, tendrán que atravesar el pantano tenebroso y las serpientes*”.

Introduce la Eshpadita como señalador y va indicando cómo llegar a destino. Incorpora un “*amuleto de protección*” (dados) al barco para que estén a salvo del peligro.

Este juego tiene variaciones:

- a) La incorporación de “*papá increíble*” para que frene a las serpientes y los monstruos del pantano y proteja a su familia.
- b) La pérdida de mamá oca en el camino y el rescate de papá increíble
- c) La personificación de R. en el “monstruo del pantano” que vence al papá increíble tirando le “*Bombas*” realizando en el juego la posibilidad de derrotar al padre.

Los efectos.

Cabe destacar que con este juego, donde la hostilidad tiene lugar y aparecen rivales; R. comienza a dejar afuera de la sesión a sus padres y al recibirlas se esconde para sorprenderlos. Me cuenta su plan para que me haga cómplice de su juego: “*le voy a dar una sorpresa a mamá y cuando abra la puerta le tiro bombas para matarla*”, “*le voy a hacer un truco con la varita mágica para hacerla desaparecer..., ¡no te ashustes Shofi que es un Trrrruco engañoso y en broma!*”

Disfruta mucho este momento. La madre puede jugar el lugar en el que R. la ubica y darle un

sentido a sus producciones como juego. Los juguetes empiezan a circular entre su casa y el consultorio. Pide llevarse la varita y las piezas de juego para jugar con sus padres; me pide las “bombas” para “atacar” al papá y producirle un “shusto”. Jugando a atacar al padre, busca detener el oponente y sacar ventaja para obtener su victoria pidiéndole: “*por favor no me destruyas papi*”.

R. comienza a buscar a sus padres para que lo escuchen. Dice: “*Estoy enojado con ustedes y por eso lloro..., porque me dejan solito y se van con Fe. Están todo el tiempo con el teniéndolo a upa*”. Por añadidura, los padres comienzan a habilitar escenas entre Fe. y R., y el niño comienza a acercarse a su hermano desde la ambivalencia que le genera amor-odio. Hace preguntas sobre los bebés cuando S. asiste a Fe. en los cuidados primarios y consecuentemente sobre cómo era él de bebé. Su circulación en el jardín mejora notablemente, R. toma otra forma y va recuperando su posición como niño entre pares. Deja los pañales y la mamadera, comienza a quedarse solo en los cumpleaños y jugar con los compañeritos.

El uso de la espadita queda reducido a cuando R. está en su casa y no recibe una oferta de juego por sus padres, momentos en los que sus padres tienen las manos ocupadas en otra cosa. Intento poner palabras, diciéndoles a los papás que en ese instante claramente R. demanda un modo particular de atención que deja de recibir. Los padres asienten. F. ubica: “*Cuando S. tiene las manos en la comida, yo tengo las manos en Fe. y R. en la Espadita*”. La madre se angustia y ubica: “*soy yo la que tiene un rollo con la espadita*”, “*Cuando lo veo a R. jugar con la espadita me siento entre la espada y la pared, me saco y le grito, le digo que se vaya, no lo puedo ni ver..., él se va y ahí agarra la espada*”.

El peso de la Eshpadita comienza a recaer del lado de los padres, esto produce un gran alivio en R. Tras escuchar que S. se pone en relación a este elemento, comenzamos a trabajar sobre lo que ella ve cuando R. juega con la espadita.

La madre sueña.

Para mi sorpresa, S. confiesa que teme que a R. se le deformen las manos cuando juega con la espada por la forma en que pone los dedos cuando la agarra. Me pregunta si esto es posible. Le devuelvo la pregunta, formulando de dónde viene esta imagen. S. asocia con un recuerdo. Me cuenta que su abuela materna, quien prácticamente ha sido para ella como su segunda madre, ha muerto a causa de artritis reumatoidea, y que nunca se pudo sacar de la cabeza la imagen de su abuela ya deteriorada por la enfermedad, precisamente de los dedos de sus manos contraídos. “*Ya no me podía ni acariciar*”. Reproduce la imagen en acto ante mis ojos. Se angustia. Mientras llora comienza a relatarme un sueño de muerte del día anterior a la entrevista: “*Yo estaba tirada en una camilla, me estaba muriendo. Me tenían que poner algo para morirme y dejar de sufrir y R. me decía: “Mamá no te vayas”. Yo lo vi sufrir tanto porque yo estaba mal..., que..., me mató*”.

Asocia: “*Yo me iba a morir pero tenía que pensar cómo. R. pegaba gritos desgarradores y yo pensaba: “la felicidad de él es la mía”..., “¿será que R. se está desprendiendo de mi porque ya no es más un bebé y se da cuenta que puede sólo? Empezó a entender que “que yo ya no esté, no significa que lo deje”*

A partir de allí la madre se pone en relación a su abuela y no encuentra camino para la recreación de la maternidad. Aparece la identificación con esas manos que se han quedado tiesas y ponen sobre el tapete ¿Cómo agarrar a un hijo?

2

SOBRE ENFRENTAMIENTOS Y RIVALES: LA DISPUTA, RECUPERACIÓN DE
LO PERDIDO Y ACUMULACIÓN DE LAS RIQUEZAS

Para este entonces, R. viene muy enganchado con la peli de “Hércules”. Con gran entusiasmo propone: “*Hoy vamos a jugar a Hércules y traje la espadita para derrotar a los titanes y cortarlos*”. Propone volver al juego del “Centro comercial” y me cuenta una historia:

“*El Monstruo del Pantano se quería llevar al bebé de Zeus para derrotarlo porque piensa que es malo. Los titanes estaban con el monstruo y atacaban el Olimpo para vencer a Zeus. Cuando casi lo están por derrotar, lo defendió el papá y lo salvó. Congelo a Ares, por querer robarse al bebé. El bebé de Zeus se hizo grande y con pócimas mágicas lo hicieron tan fuerte que no podía controlar su fuerza..., es Hércules Shofi, y si le falta la espadita se muere; pierde su vida porque queda indefenso.*”

Escucho esta última frase como una revelación que pone en juego la dimensión del valor de la espada para quien la sostiene. ¿Cuál es el valor de verdad en lo que R. dice? ¿Que la espadita se muere como juguete porque con el nacimiento de Fe. queda coartada la introducción de este elemento en una escena de ficción reconocida por el Otro? ¿Que con la espadita se garantiza la posibilidad de defenderse del robo cuando es tomado por asalto, de recuperar lo que ha perdido, de no perder su vida?

R. interrumpe su relato y hace como si estuviera jugando la transformación del bebé y grita: “*¡Shofi dame mas relámpagos que los monstruos me van a derrotar!*”. Corre en el consultorio y usa la espadita como si estuviera cortando a enemigos imaginarios. Acompaña este gesto con expresiones: “*¡hu,aaaaaaaaaaaaaa, pa-pa-pa-pa-pa!*” y dice: “*los derroté!, ¡ganamos la batalla Shofi!*”, *¡vamos a escribirlo!*”. Agarra una hoja y con garabatos escribe: “*derrotamos a los titanes*”.

En ese encuentro por primera vez, me animo a preguntarle a R. por la espadita, cuánto hace que la tiene y de dónde la sacó. Me cuenta que es un regalo del papá de cuando era chiquito que le dio un día que estaba aprendiendo a cortar y me advierte que no me “ashuste”, porque no es para cortar de verdad, que es para cortar “de jugando”.

Los encuentros siguientes, R. viene con la espadita para luchar, destacando el rasgo cortante del elemento y su potencia fálica. Propone diferentes escenas de juego de lucha entre él y los muñecos, o arma bandos de enfrentamiento entre los muñecos Vikingos. Se interesa particularmente porque estén acompañados por un “arma bien brava” y disfruta de jugar a que los corta y llevarse a la casa a los vencidos para mostrarle al papá cuanta fuerza tiene. La espadita comienza a operar como un elemento de corte con el otro, en lugar de operar como elemento a partir del cual R. se corta sólo.

En las luchas, generalmente el enfrentamiento se despliega a partir de una escena de Robo, donde la misión es del orden de la recuperación. La dimensión del Robo como la causa de que R. juegue se condensa en un juego que el titula “*Los Piratas*”. Propone las reglas:

- Los Piratas que roban mercancías (joyas y oro) a la reina.
- Los Ladrones que roban a los Piratas las mercancías robadas para devolverlas a la Reina, que nombra como “Robones”
- Una bruja que caza ladrones y Piratas además, se queda con las joyas de la reina.

Tomando un papel activo en el juego se enuncia como el agente de la sustracción: “*Yo soy el ladrón Shofi*”. Ante lo cual enuncia: “*El que le roba a un Robón, tiene 100 años de perdón*”. En tanto ladrón como víctima de la Bruja y rival de los Piratas, R. le restituye a la Reina lo que perdió.

Sitúo una pregunta ¿qué retorna del Pirata sobre este pibe con la espada?, a partir de la cual acompaña al niño en el juego intentando ubicar: ¿Cómo el Pirata se cuida de los robones para que no lo persigan o la bruja no logre cazarlo?, ¿cómo se cuida el Robón de los Piratas y la Bruja?, ¿quien cuida a ese robón que es él?, ¿para qué quieren las joyas los piratas?, ¿para qué quiere las joyas de la reina la bruja?, ¿de qué joyas se trata?, ¿cómo hacer para que estos “Piratas” se dejen de robar a la reina su inocencia y sus joyas y la dejen en paz? Mi apuesta es poner en juego cuál es la circulación y el destino de esos objetos valiosos que tienen los Piratas, dado que en algún sentido, escucho que esa joya es él pero no va a ningún lado.

Durante varios meses jugamos con los Piratas, Robones y la Reina. Al terminar nuestros encuentros, R. le restituye las joyas a su mamá y le dice que ella es la reina y que recuperó lo que había perdido, o la juega él de Rey y se va con los tesoros recuperados a su casa. Los guarda en un cofre donde sólo él tiene acceso. Me aclara: “*Es para que F. no me los robe Shofi*”.

Esta escena de juego se complejiza y en la medida que R. Triunfa, crea estrategias para derrotar al rival e introduce nuevos opositores para relanzar el juego de lucha por posesión de los bienes. Me cuenta que con el papá se la pasan mirando películas de guerra, y hace poco descubrió al malo más malo de los dibujitos: “*El Bitz*”, un muerto que roba almas y se queda con la vida de los demás.

La escritura del juego. La ubicación del niño en el Ma-Pa.

Comienza a reemplazar lo que tiene entre sus manos: la espadita por fibrones. Suelta la Eshpadita y agarra un lápiz. Dibuja Mapas de donde estamos y se representa con un monigote en el gráfico. La orientación de los trazos que definen las rutas por donde circularemos para escapar del Bitz, se definen en función de esquivar la sangre de las víctimas muertas. La clave es poder cruzar de una extremidad del mapa hacia la otra, logrando escapar del peligro que el Bitz impone: matarnos y quedarse con nuestras joyas. En estos recorridos aparece el laberinto, serpientes venenosas que nos persiguen, vigilantes súbditos del ejército del Bitz, y la *caida* en un agujero que comporta lo que R. designa como “*La dimensión de lo Desconocido*”. Se trata de un agujero que lleva a otro agujero y a otro..., y otro..., como si uno cayera en saco roto y no terminara de hacer pie. Noto que lo que no termina de armar en estos mapas, es *la salida*.

Me cuenta que el peligro de este recorrido, es la sangre de las víctimas asesinadas por el Bitz. “*Ellas no querían morirse Shofi y ahora son fantasmas que están muy enojadas... Tené cuidado porque nos persiguen, y si su sangre nos toca la mano, nos perdemos, no shabemos dónde estamos*”.

Va tiñendo la hoja de color rojo y yo voy dibujándonos de la mano en diferentes lugares del mapa para escapar de la sangre. Luego R. comienza a incorporar diferentes colores y me dice: “*en el camino purpura y naranja estamos a salvo*”. Nos dibujo, pero rápidamente R. dibuja sangre sobre nosotros. Nos vuelvo a dibujar en otra parte. Le pregunto si conoce algún atajo. Responde: “*el purpura nos lleva al fin del camino donde está el súper papel donde nosotros nos escribimos, nos caemos en un tobogán y quedamos fuera de servicio*”. Le pregunto ¿qué es fuera de servicio? Me contesta que eso significa que nos pasa algo, que algo está roto en el camino y no podemos cruzar al otro lado donde está la salida. Le propongo que hagamos una conexión..., un puente. R. lo dibuja, pero nuevamente me dice: “*nos caímos del puente y nos quedamos en la guarida secreta... Acá estamos a salvo, pero no nos conecta con nada*”... “*Hace silencio Shofi: ¡Shhhhh!, ¡Que los fantasmas no nos escuchen!*”. Caerse y quedarse en silencio, aparece en el juego como una suerte de refugio. Caerse, callarse, silenciar aparecen como una especie de resguardo. Un silencio en reserva pensé, algo que se reserva para el silencio..., sin entender muy bien de qué se trataba.

La representación del juego del Bitz. Sacarse el muerto de encima.

Propone recrear la escena que anteriormente escribimos. Introduce un muñeco de esqueleto para representar al Bitz. Comienza a extraer muñecos piratas y de Dragon Ball. Arma dos ejércitos y los enfrenta. El ejército de los muertos liderado por el Bitz y el ejército de los Vivos liderado por Freezer que son los “*cazadores de tesoros*” (donde incluye muñecos piratas y de la serie de Dragon Ball). Nos incluimos en esta última serie, y en lugar de la espadita R. agarra una varita mágica. Dividimos el consultorio con una tela. De un lado los vivos, y del otro los muertos. Los muertos asesinados están congelados, y tenemos que sacarles el tesoro que le han robado a la reina antes de que se descongelen, pero para eso debemos cruzar el portal y adivinar la contraseña. La contraseña la sabe el dragón y para que nos la diga, tenemos que juntar las 7 gemas. Oculto las gemas en lugares del consultorio difícil de agarrar, y R. las empieza a buscar con las manos. Cuando logramos

cruzar el portal, los muertos comienzan a despertarse. R. me dice: “*Todos los muertos se están liberando de la prisión, me quieren atrapar Shofi, ayudame, dame la varita que tiene el poder de congelar*”.

Oscila entre quedar capturado por el Bitz o ser congelado por los muertos asesinados. En ambos casos, cae en el lugar de los muertos. Me pide ayuda y me tiende la mano para que lo agarre. Intervengo para sacarle los muertos de encima, R. se deja rescatar hasta que finalmente vuelve a quedar del lado de los vivos. Son incontables las escenas donde R. se sitúa del lado de los muertos y me pide que lo rescate. Nuestras manos se entrelazan una y otra vez. R. se deja agarrar.

Este juego cesa una vez que R. decide personificarse en Freezer y mata al Bitz dándole “pinchitos” en todo el cuerpo. “*JLo derroté Sofí, lo rematé!*”, “*Ahora va a venir Aladino y se lo va a llevar a una nube en su alfombra*”. Intervengo diciéndole que nos falta una parte de la historia y no sabemos qué lo hizo tan, tan, malvado al Bitz, que ahora que se fue al cielo si va a poder descansar en paz y nosotros también, porque del cielo es imposible volver.

Tras estos juegos, los padres me cuentan que R. está “*Loco con el tema de la muerte*”, y se la pasa preguntando por los muertos de la familia, reitera “*¿A dónde está la abuela de la mamá?*”.

Apropiarse del Territorio.

Noto que las manos de R. se aflojan notablemente y durante varios meses deja de traer la espada al consultorio. Cae la rigidez y comienza a hacer uso de ellas para jugar juegos de mesa: El T.E.G., El Monopoly.

Escucha muy atento las reglas y saca ventaja cada vez que puede para ganarme, hace trampa, me engaña, reinventa las reglas cuando se ve en riesgo de perder para dejarme atrás, congelada y sin poder avanzar. Saca cuentas para no caer en casilleros que lo perjudiquen y avanzar rápidamente hacia la salida para llegar primero. Se comporta como un verdadero estratega. Bajo ningún modo soporta estar en segundo lugar, quedarse atrás o ser desplazado.

En ocasiones invita a los padres a jugar y me ubica como espectadora. Hacen trucos con las manos como cábala al momento de tirar los dados, lo cual se vuelve un ritual previo al azar. Comienza a circular la tensión puesta en las manos de los padres y el niño.

Se fascina con las cartas del Monopoly sobre preguntas para poder seguir avanzando y volverse millonario. Me pide que lea y luego él comienza a ocupar el lugar del lector de las preguntas. Me advierte:

“*Shofi las letras te dicen las cosas que te pasan, lee ahí*”.

Formula preguntas al padre y a la madre como condición para que pueda avanzar en el juego:

R: ¡Qué le faltaba al pirata de Peter pan?

F: Un brazo.

R: ¿Con qué lucha?

F: Con un garfio.

R: ¿Con qué arma luchaba?

F: Con una espada.

R: ¿Dónde tenía Elsa el poder?

S: En las manos.

R: ¿Por qué eran peligrosas sus manos?

S: Porque Elsa no podía controlar su poder y congelaba todo sin querer

Crea reglas que regulan la circulación de los peones en el tablero. Por ejemplo, para cruzar el puente que conecta un casillero con otro, hay que cantar una canción con las manos, o “libre soy” de Frorozen. Repetidamente R. hace retroceder a la madre o quedarse en un mismo lugar sin poder avanzar. S. le pregunta “*¿Hasta dónde me querés mandar?*”. R. le responde: “*Al pasado*”.

Tiempo después R. se interesa por el juego de CLUE. Disfruta de descubrir las pistas que llevan a la escena del crimen, encerrar al asesino y dejarlo –según sus palabras–, “*Fuera de juego*”. Casi siempre elige el cuchillo para la escena del crimen en la que él se sitúa como detective.

El síntoma de la madre.

Hacia fines de este segundo período de trabajo, un suceso me toma por sorpresa. Una tarde la madre se adelanta al ingreso de R. y me muestra sus manos. Entre lágrimas me dice: “*Mira lo que me está pasando*”. Les voy a confesar que cuando vi de lo que se trataba me quede helada. Me estaba mostrando sus manos moradas con el gesto exacto que tenían las manos de R. Me cuenta que se está haciendo estudios porque repentinamente ha empezado a perder fuerza en las manos y se le corta la circulación. Lo notó principalmente cuando comenzó a querer agarrar a Fe. en brazos y no pudo. Teme tener artrosis como su abuela. Escucho que trae a la abuela entre manos y la invito a conversar sobre esto: Las manos de su abuela. Le pregunto si ahora, a la distancia, ella puede imaginar qué veía cuando miraba las manos de su abuela. S. responde: “*Cada vez que veo manos de gente vieja, me angustio. Nunca pude agarrarle las manos a mi abuela por la impresión que me daban sus dedos todos deformados..., a R. tampoco le puedo agarrar las manos, ¿sabes?... El tampoco se deja agarrar las manos*”.

SEGUNDA LECTURA

LA CONEXIÓN ENTRE LA DUREZA DE LAS MANOS DE S. Y LAS MANOS
DE R.

Lugo de que R. acumula riquezas y provisiones, advienen las guerras para conquistar territorios y la Espadita retorna como arma de defensa. Comienza a armar diferencia entre la espadita y el que sostiene la espadita. Esto a su vez, le permite usar sus manos en otra cosa.

Comienzo a pensar que este objeto ha sido hasta ahora en la vida de R., el arma que tuvo para defenderse, para no estar tan solo de una soledad compleja. El acento se desliza de la espadita a las manos. Es decir, ahí donde la madre estaba preocupada por la espadita, el problema era ¿cómo agarrar a este pibe con las manos? En este sentido, considero que con las manos de R. retornan las manos de la abuela que la dejó tan sola al morirse; y es por ello que cuando se ablandan las manos del niño, se endurecen las de la madre. Lo que las manos concentran está recayendo en la madre, ahora es a ella a quien se le corta la circulación y sus manos se ponen violetas. Apunto al padre para que acompañe a R. en su *circulación*, reforzando lo que él puede hacer con el hijo, para que se vuelva soporte de que hay otras cosas de qué agarrarse para no caer en un agujero más allá de lo materno. Mientras tanto, la transferencia me ubica como conector entre R. y su mamá, como soporte para que R. no caiga en un agujero y la dimensión de lo desconocido que hace que su madre lo vea como un niño “raro”.

3

SOBRE LA REGENERACIÓN DE R. Y SUS MANOS

Luego de las vacaciones, R. vuelve con mucho entusiasmo. Se encarga de golpear la puerta y anunciarle, así como también de dejar afuera a la madre y aclararle: “*mamá andate que tengo que hablar con Shofi cosas privadas*”. Vuelve con muchas ganas de contarme que estuvo jugando mucho con Fe y llevándolo de la mano. Está preocupado porque tuvo un sueño: “*Que mamá y papá le prendían fuego la espada*”, entonces les prometió que cuando termine salita de cinco la va a dejar. Mientras enuncia esta promesa la agarra fuertemente entre sus manos y la tira al piso. Libres sus manos, libre la espada.

Decido empezar a hablarle a sus manos. Le pregunto: “¿Qué les pasa que se cierran así?”, mientras las acaricio. R. me dice: “*Es que se ponen nerviosas mis manos Shofí, no sé qué les pasa. ¿Vamos a jugar?*”.

Acto seguido va en busca de los muñecos de Dragon Ball Z y mientras me cuenta la historia arma dos ejércitos enfrentados. Me cuenta que están los buenos y los malos, que tienen diferentes niveles de potencia y posibilidades de transformación, el poder de cada uno radica en técnicas de posicionamiento de las manos para emitir energía destructiva contra el oponente (Hameha). Se trata de personajes que si mueren, pueden revivir mediante cámaras de recuperación hasta 3 veces, o de lo contrario encontrar las 7 esferas de Dragón para que Shailom (genio), les conceda sus deseos.

Juega a recrear escenas de capítulos de la serie durante un tiempo prolongado del tratamiento. Me anticipa que vamos a jugar un juego “*muy bravo*”, y que si siento miedo “*con un abrazo se me pasa*”. Que se lo pida y él me lo da.

Se transforma en Freezer, que es el jefe del ejército de los malos. Me amenaza que me prepare para “*abrazar la muerte*” porque está muy enojado por “*haberme cruzado en su camino*”. Noto que con este juego cambia la posición de sus manos. Lo que comienza a anudarse es que para poder tener poder, tiene que saber cómo posicionar las manos, y para saber esto, las manos tienen que estar libres. De lo contrario, las manos se tensan.

Él domina en este juego, me deja en un lugar pasivo absolutamente donde no me puedo defender. Me acorrala. Me mata una y otra vez en el juego hasta llevarme a lo que denomina “*La perdición*”. Si eventualmente, en el juego permite que mi contra-ataque le haga marca, me engaña diciéndome: “*R. ha muerto!*” Y se tira al piso. Cuando me acerco se pone de pie y se ríe: “*¡Era un chiste, no podrás vencerme porque tengo ADN de Piccolo y cada vez que me cortes una parte del cuerpo, ¡me va a volver a crecer!*”. Y de esta manera, se regenera una y otra vez.

Los juegos de regeneración decantan cuando R. se anoticia de que Freezer no era invencible como él pensaba. Descubrió en un capítulo, que en la última generación de la serie aparece Trunks, que es el único que lleva consigo una espada. Entonces me cuenta que Trunks lo derrotó con su espada y me pregunta: “*¿Sabes cómo Shofi? Lo cortó todo en pedacitos*”. A partir de allí se identifica a este personaje y se presenta como un “*Supersayayin con espada*”. Durante varias sesiones nos dedicamos a entrenamientos con espadas para practicar diferentes modos de corte.

El secreto Familiar. Lo que retorna para un niño de la 1era generación.

Me reúno con S. Me cuenta que R. pide fotos de su bisabuela y a ella se le hace difícil responder. Invitándola a ponerse en relación a esto que le sucede, la convoco a conversar sobre sus abuelos y su posición como nieta. Me cuenta una historia: Sus abuelos maternos se separan a causa de que su abuelo mantuvo una relación extramatrimonial con otra mujer con la cual tuvo un hijo llamado Franco (Fr.), que S. me aclara, tiene un año menos que ella. Sorprendida, saca cuentas con las manos y enuncia: “*Yo tengo un tío más chico que yo y R. tiene un tío más chico que él*”. Con un tono humorístico y armando resonancia entre su propia madre y R. le digo: “*¡A la mierda que es complicado tener un hermano!*” S. se ríe y continúa:

“*Mi abuelo se muere cuando Fr. tenía 12 años. Fr. no tenía trato con mi mamá. Mi mamá y mi tío nunca tuvieron “relación de hermanos” porque siempre discutían por los bienes de la familia. Solo se hablaban por obligación para arreglar las cuentas. Sin embargo, cuando mi abuelo se muere, Fr. se acerca a mi mamá y mi vieja se sintió con el legado de cuidarlo como si fuera su hijo,*

no su hermano menor... La cuestión es que Fr. compartió mucho tiempo conmigo y mi hermana."

Se detiene en su discurso y rompe en llanto. Se agarra la cara con las manos y continúa:

"Se me cae la cara de vergüenza, no sé cómo es que te estoy contando esto Sofía porque nunca quise ni pensarla... es la vergüenza de mi familia... La cuestión es que en 2001 Fr. mató a puñaladas a la mujer delante de su hija bebé. Fue una escena de celos, pero él estaba drogado... El está preso pero yo igual le tengo terror. Nunca más lo pude volver a mirar".

Que entregue este secreto, fue realmente conmovedor por el valor significante que tuvo para mí escucharla y para ella, escuchar-se. Tomo a decisión de no calificar ya de "entrevista" lo que sucedió ese día, sino de "sesión". Como si estuviera siendo testigo de un efecto dominó; se resignificaron todas las escenas jugadas hasta ahora: Caigo en la cuenta de que en 2001 nace R., su nacimiento coexiste con una escena de crimen con un elemento cortante, una escena donde los celos llevan a la muerte, la repetición de hombres piratas que tienen hijos extra-matrimoniales y se retiran, la existencia de hermanos desconocidos, hijos que acompañan la soledad de la madre.

Clue ó "El juego del asesinato".

Al mes de que la madre confiesa esta escena, R. que venía a full jugando a Dragon Ball Z, viene al consultorio y me pregunta si sigo teniendo el juego del asesinato que jugábamos el año pasado, que quiere volver a jugarlo. Elige representar al Sr. Moradillo y a mí me atribuye el personaje de la Sra. Scarlata. Plantea un problema:

"La Sra. Scarlata le robó la lámpara al genio, y el Sr. Moradillo la tiene que atrapar pero tiene un problema, está enamorado de ella."

Le pregunto: ¿Cómo va a ser para atraparla si la ama? R. me contesta:

"La ama pero están peleados. Se pelearon porque la Sra. Scarlata le dijo que se iba a buscar otro novio".

Acto seguido agarra a la Sra. Scarlata y la manda presa, mete el peón en una jaula y dice: "para que no te escapes y nunca puedas salir". Intervengo diciéndole: "Al Sr. Moradillo lo que más le dolió es que la Sra. Scarlata le robara su corazón y se haya buscado otro novio me parece". R. me mira y dice: "Y a la Sra. Scarlata lo que más le dolió es que la pusieran en la cárcel". Le repregunto: ¿Por qué estaba presa del amor que sentía por otro novio? R. agrega: de otro novio más grande. Le digo: ¿Y por qué tendría que ir presa por eso? Se enamoró de otro hombre..., eso no es un delito. R. me dice: "No sé Shofi... ¿Me estás obligando a un Crimen? ¡No te quejes de mi!". Le hablo a R. y le digo: "No me quejo de vos, estoy tratando de pensar cómo me las arreglaría en esta la situación si fuera la Sra. Scarlata. Que se quedo sola, presa, separada de su amor... Creo que al final a la Sra. Scarlata también le robaron su libertad de amar". R. me dice: "Por hacer crimen va preso Shofi y por robar una lámpara ella también. En 40.000 años la libero". Acto seguido saca a la Sra. Scarlata de la cárcel y dice: "Shofi la Sra. Scarlata se escapa!", y manipulando un policía la captura y dice: "El policía la esposa!". Introduciendo la dimensión del equívoco, le digo a R.: "¡Entonces la Sra. Scarlata si se casó... y con el policía!". R. se mata de la risa.

El juego de los caz(s)adores.

La sesión siguiente a este hecho, R. trae el relato sobre una serie "Looney Tunes" que quiere reproducir en sesión. Me aclara:

"Son capítulos de Cazadores con cosas de minas. Los cazadores son Mineros que les gustan las minas y la explosión para sacar oro; y otros se las quieren robar".

Entonces arma una escena de juego con punto de partida y otro de llegada en las extremidades, una zona intermedia de obstáculos y trampas que recrea con los objetos pequeños que usaba al principio del tratamiento. Cada uno arma su plan. R. se identifica con los personajes perseguidos: correcaminos, Pato Lucas, Jerry; mientras que a mí me ubica como perseguidor: Coyote, Cazador,

Tom.

Disfruta de armar planes dejándome por fuera del saber, de controlar mis planes para impotenciarlos, de hacer caer a los perseguidores en una emboscada y que exploten, de volver los planes propios en su contra, de huir justo cuando va a ser capturado. Pone en juego la retaliación-pacificación, el doble sentido de las palabras y el humor. Se trata de juegos con una secuencia lógica que marca un inicio, un desarrollo y un final, donde a partir de los significantes que metaforiza, va desdoblando las escenas y derivando el sentido de las mismas en otra cosa. Por ejemplo, el Pato Lucas que al robar el tesoro se vuelve Rico, entonces el cazador ya no quiere perseguirlo para sacarle el tesoro sino para comérselo. En este sentido, el desafío para el Pato Lucas deja de ser dónde esconder el tesoro, sino cómo arreglárselas para no convertirse en el menú del cazador. Plantea una pregunta en el juego: “Si yo te cazo con una trampa, ¿me vas a decir tramposo? Le respondo que no, que le voy a decir “esposo”. Se ríe y reformula:

“Es así el juego Shofi: todos corren por alguien, pero ese alguien no se deja casar”.

Entonces empieza a introducir la dimensión del amor y relatos sobre desengaños amorosos en los que equivoca el significante cazar con casar:

“La Demonia se enamora del Demonio de Tazmania y lo persigue para casarlo. El demonio huye y ella cae en su trampa porque a él no le gusta que ella entre en su casa (caza)”

“Silvestre se hizo malo porque se escapó de su familia porque lo obligaron a casarse con una mina desconocida. Entonces el día del casamiento se escapó a la tienda de mascotas y ahí conoció a la abuelita. En verdad, su familia lo quería casar porque era muy grande y tenían miedo que todos tengan novia menos él”.

R. entrega la Espada.

La antepenúltima sesión previa a la producción de este escrito, R. me confiesa que estuvo pensando que va a dejar la espadita por cuatro días porque está viejita y necesita descansar. Le digo que me parece muy importante lo que estuvo pensando, porque el que define cuando la espadita descansa y cuando no, es él. Que lo acompaña en lo que pensó. Entonces le armo una camita a la Espada y la invito a que se recueste así descansa mientras nosotros jugamos. R. la tapa con una frazadita.

Acto seguido, se queda en silencio durante un tiempo mientras arma la escena de juego de los Looney Toons y retomando algo del encuentro anterior me dice: “¿Vos sabias que mi mamá tiene 38 y mi papá 51?, porque los machos son más grandes que las hembras..., a mí me gusta Camila pero es más chiquita que yo. El otro día le dije “Gorda” porque no quería jugar a mi manera. Yo quería jugar a que estaba muerto y ella no se preocupaba por mí”... “Silvestre al final se casó con la que quería la familia Sofi”..., “mejor ahora juguemos capítulos del Pato Lucas y el Cazador con cosas de minas”

Y pasa a otra cosa.

Luego de jugar, R. se va a su casa y por primera vez, deja la espadita en el consultorio. Me anticipo a comunicarme con S. para avisarle y decido sacarle una foto a la espadita durmiendo. Le digo a la mamá que sólo si R. pregunta por la espada, le diga que me pidió que le saque una foto para mostrarle que está durmiendo como “La bella Durmiente” y descansando como hace mucho tiempo no podía. S. me contesta que R. no ha hecho mención alguna sobre la espada.

Al día siguiente nos volvemos a encontrar. Transcurre el primer tiempo de sesión sin hacer mención de la espada, jugando a los “cazadores”. Hacia el final de la sesión me dice: “Shofi, yo ya sé que la espadita se quedó acá, ¿Dónde está?”. Le digo que la espadita estaba tan, pero tan cansada que durmió como un tronco todo el tiempo y sigue acostada en la cama donde la dejó porque necesita seguir recuperándose. R. enuncia: “Yo también descansé las manos Sofi”... “Mis manos ahora pueden descansar”.

Tras este acontecimiento, comienzo a intervenir poniendo a R. en relación a la espada. Le hablo con un tono de voz firme apostando a producir un efecto de corte proscriptivo –por lo que inhibe–,

y prescriptivo –por lo que posibilita–, que es el alivio. Le digo:

“Déjala en paz, tus manos me lo piden por favor. Vos no las escuchas pero yo sí”. “Tus manos respiraron R.; Así como vos me dijiste que tus manos descansaron, la espadita también. ¡Hacía rato que no dormía tan bien!”. “Acá déjala, cuando terminamos la espada se va con vos”.

La última sesión. Lo primero que hace R. es dejar la espada en la camita para ir a jugar. Luego realiza un comentario: *“¿Sabés Shofi que estoy requeté olvidadizo? ¡El fin de semana me olvidé la espadita en lo de la abuela y anoche en el auto de papá!”*

TERCERA LECTURA

El secreto de confesión de S. sobre la existencia de este preso en la familia, al ser depositado en otro lado, deja de recaer sobre R. y esto permite que por añadidura, su juego se torne inofensivo, “impotente” como decía el Dr. Fukelman. La vergüenza que S. siente al contarla, es la brújula que denuncia que la situación de Fr., pone al desnudo la verdad de esta familia: El engaño, los celos, el crimen y la muerte. El hermano con el que la madre de S. comparte el apellido, y en algún punto, con el que S. ha compartido un vínculo fraternal al ser “adoptado” por su madre como hijo, se convierte en Asesino. Ahora puedo escribir que lo desconocido, lo siniestro que recaía sobre R. retornaba sin metáfora (no reprimido) de lo que era lo ominoso en relación a estos hermanos varones.

Un niño lee con el cuerpo, y escribe con el juego.