

El instrumento mental como organizador de los trastornos en los comportamientos motores y de los hábitos del lenguaje: caso práctico.

Maribel Carracedo Baña y Vicent Pi Navarro¹

RESUMEN Se intenta describir una viñeta de tratamiento logopédico en una Institución Escolar, de un alumno con grave trastorno en su desarrollo, por mediación de una técnica que hemos llamado del doble. Consiste en establecer una relación comunicativa con alumnos desintegrados o aislados, como autistas, psicóticos y caracteriales, por mediación del juego. El ejemplo sirve además para fijar en la experiencia, algunos conceptos que utilizamos en la investigación.

PALABRAS CLAVE Instrumento mental, psicosis, violencia, imagen visual, significativo autista y psicótico, significado.

1.- INTRODUCCIÓN

Armando es un niño de 5 años con una psicosis asociada a deficiencia mental y con un trastorno de lenguaje disfásico. Tiene otro hermano, año y medio más joven que él. Sus padres son jóvenes, tienen un estatus socioeconómico medio-alto, trabajan ambos y le llevan a la guardería con siete meses. En un principio los padres le rechazan. No habla. Se comunica mediante un repertorio limitado de gestos.

Las primeras sesiones que tuve con Armando, al principio de su escolarización, eran difíciles. No hablaba y yo no lograba comunicarme con él. Se dirigía directamente a los lugares donde había objetos, los cogía, los mordía o los chupaba, los desgarraba o los rompía, y los tiraba al suelo. No se cansaba, no se sentaba y correteaba por toda la clase sin parar. Me agredía tirándome objetos en el momento en que menos lo esperaba y me miraba esperando una respuesta de enfado por mi parte.

Después de analizar la situación entendí que la respuesta adecuada a su conducta no consistía en un simple enfado, sino en una respuesta más elaborada y comprensiva por mi parte. La actitud de Armando, realmente, no iba dirigida hacia mí — lo cual hacía que me sintiera menos agredida — sino más bien hacia lo que yo representaba: un adulto que le saca fuera de su aula, posiblemente en contra de su voluntad, que le lleva a otro lugar para exigirle que nombre objetos que pueden o no tener representación para él. Por lo tanto, era necesario encontrar elementos que sirvieran de puente entre él y yo, y que nos permitieran abrir una vía de comunicación. El «juego del doble» parecía un método apropiado en este caso.

Limitado el espacio y la cantidad de objetos, comenzamos a jugar. Cualquier acción, en un principio, era válida y se podía transformar en un juego. Por ejemplo, cuando él tiraba objetos, yo verbalizaba esa acción (le ponía palabras a lo que sucedía) y le imitaba como si fuese un espejo, tirando los mismos objetos. De esa manera él podía distanciarse y verse; jugaba a hacer de doble.

Los juegos se saturaban y derivaban, transformándose y dando paso a otros más elaborados. Así es cómo a partir del juego del «escondite» y del «tirar» Armando llegó a elaborar muchos más juegos, como se puede ver en el esquema. Hay unos particularmente interesantes, concretamente el de «las pinzas» y el de «aparecer/desaparecer».

El juego de las pinzas comienza un día en que coge las pinzas del maletín de médicos y empieza a desgarrar papel. Entonces actúo como su doble y verbalizo. Esta acción la repite durante cuatro sesiones. En la cuarta, en el momento de recoger y de irse a su clase, coge sus pinzas y las mías y se las lleva. Al llegar a su clase se coloca frente al espejo y reproduce más o menos la sesión que acabábamos de tener. Mueve los labios como si hablase, sin emitir sonidos, y sonríe. Se mira y se toca con las pinzas los pies, las piernas, se estira del pelo con ellas y gesticula. Todos los movimientos son lentos; él está tranquilo y parece contento.

El uso de las pinzas expresa ya un nivel simbólico, es un instrumento físico, que representa un uso mental, es un artificio, que en otros lugares hemos definido como la “mano de dios”. Ahora incorporada y apropiada, es mi propia mano (nivel metonímico de las representaciones mentales y del lenguaje en

¹ Equipo de trabajo “Logopedia Psicodinámica” del SPE de Torrent, inscrito en el CEFIRE de Torrent

Servei Psicopedagògic Escolar V-4 Torrent · Carrer Virgen del Olivar, 40 - 46900 - Torrent - Telf.: 96.157.20.41 i 96.158.84.04

Fax: 96.157.20.41 - E-Mail: 46202081@centres.cult.gva.es

la psicosis), es un útil por el cual se hace intermedio entre él y el mundo perceptivo, puesto que es una herramienta para coger objetos, ya hay un tercero, se ha roto la simbiosis y se entra en el juego simbólico (aunque no llega a discriminar perfectamente entre el objeto y lo representado –ecuación simbólica-); sin embargo, Armando las empleaba de una forma violenta y agresiva, desgarrando con ellas. Al introducir la figura del doble, él puede utilizar la visión para darse cuenta en el otro de las consecuencias que tiene su acción —la forma en que utiliza las pinzas— de tal manera que podría transformar ese instrumento en una experiencia significativa siempre y cuando ordenase los elementos.

A partir del momento en que se establece una relación entre nosotros, se introduce el significado de las pinzas dentro de ella. En este caso se trata de una relación terapéutica, en el sentido de que voy a poder matizar, alargar, condicionar, suavizar la agresividad, diciéndole: “mira, pues ahora ya no se rompe” o “pues ahora en vez de romper el folio vamos a romper...”. Armando va a poder cambiar, crear otras cosas, incluso le puedo decir: “vamos a dejar las pinzas y ahora vamos a romper con los dedos”. Es posible, poco a poco, establecer una relación con el niño que va a permitir la matización, la discriminación, el introducir nuevos elementos —se puede romper el folio, un cuaderno, una tela con la pinza o con el dedo. Él, y el «otro», son unos dobles, pero no es el adulto exactamente como él. Puede observar y controlar lo que yo estoy haciendo y ver las consecuencias, con lo cual va a hacer funcionar sus órganos sensoriales discriminatorios, como pueden ser la vista y el oído. Ahí comienza el crecimiento, el desarrollo físico percibido como figuración externa, por el cual se crea la imagen visual interna, ideográfica, en el sentido que es una imagen con un instrumento, las pinzas mentales, que permiten dinamizar la escena mental. Se han introducido nuevos elementos que son disruptivos, e incluso operadores socialmente nuevos. El juego del doble sería el elemento disruptivo que permite el aprendizaje de los sentimientos porque rompe las conductas autistas o psicóticas; es el instrumento terapéutico representado por las pinzas.

Desde la perspectiva del psicoanálisis, los celos, la rivalidad con los semejantes, son entendidos como la primera forma de relación del sujeto con los otros. En toda relación humana, por amistosa que sea, existe un trasfondo de agresividad que plantea al sujeto una dualidad esencial: “o él o yo”. La identificación, el amor, supone una apropiación por parte del sujeto de la imagen de otro y por tanto, una pérdida narcisista. Se confunden así odio y amor. Es bajo esa contradicción como el sujeto se inscribe en la sociedad.

Desde la perspectiva del psicoanálisis, los celos, la rivalidad con los semejantes, son entendidos como la primera forma de relación del sujeto con los otros.

2.- LA IMAGEN VISUAL

Los niños autistas y psicóticos, con estereotipas, los definimos como niños que se organizan alrededor de significantes, por lo cual hacen un uso exclusivo de ciertos órganos sensoriales, de manera autónoma y narcisista. Si son autistas, son los órganos internos o difusos como el tacto, las cinesias, el gusto, el olfato que no permiten la discriminación (no les permite separarse de sí mismos y observar al mundo exterior). Si son niños psicóticos, utilizan ya los órganos distales pero de manera controladora para imponer su propia imagen visual interna, es decir, difuminan la percepción exterior y no toman contacto con la realidad.

En nuestro caso, había disrupción y violencia, sin tener en cuenta al otro. Estamos describiendo ahora, con nuestro modelo, un mecanismo psicótico, por el cual el niño creaba en el otro su imagen interna (identificación proyectiva masiva), sin tener en cuenta la identidad ajena.

Cuando se establece el juego del doble se forma una relación que tiene varias consecuencias:

- Los significantes autísticos y psicóticos se convierten en significados porque están dentro de una relación y pueden ser matizados, ahora el significante es la imagen visual o escena del juego.
- Los órganos distales vista y oído, toman cierto predominio y control de la relación en el juego con el terapeuta o la logopeda, facilitando la relación y la representación de lo que luego será el objeto ausente.
- La imagen visual, ahora se puede contrastar con la realidad porque la relación está mediada por el doble que cada vez es más autónomo. El doble piensa, habla, comprende y usa de operaciones mentales. Finamente el doble podrá decir que soy yo, soy otro, con vida propia, no su creación.
- La imagen visual, apoyada por la verbalización de la logopeda, queda incorporada mentalmente, por lo cual se facilita el recuerdo y la previsión de las consecuencias del juego, que se puede experimentar en la realidad. El recuerdo es la imagen visual del objeto cuando no está presente y se puede evocar ante la necesidad.
- La imagen visual o pictograma mental, se vuelve dinámico, es un ideograma que tiene acción, es un instrumento mental que se alarga en el espacio y el tiempo. Son las pinzas mentales que cogen objetos (es la preconcepción del sueño).
- La imagen mental o el ideograma, queda contenido como significado mental de la palabra que permite una mayor articulación.
- La palabra que antes era un elemento significativo de la escena mental, ahora es significante, hace emerger la experiencia emocional de la relación terapéutica.

3.- EL INSTRUMENTO MENTAL

El ideograma, las pinzas, o las representaciones mentales, como elementos representativos de la “mano de dios” (concepto definido en el equipo, como la acción que tiene el niño autista al salir del aislamiento y desarrollar escenas donde coge la mano del terapeuta para acercarse a los objetos con coloridos, brillantes o rítmicos, pero tiene miedo), y de la relación terapéutica, son unas expectativas internas que permite la combinación con múltiples objetos, con tal de volver a representar la experiencia emocional. El instrumento permite la experimentación y la planificación con el desarrollo de las funciones mentales de memoria, atención e indagación.

Los ideogramas internos son preconcepciones de posibles juegos internos, es decir, de los sueños. Cuando se puede soñar, a raíz de la experiencia con un doble reparador, el niño elaborará los significantes autísticos y psicóticos originales, transformándolos por el artificio del sueño, en significados, con un desarrollo, con una historia, que modulamos, matizamos y elaboramos. Ahora, es el sueño, el significante heredero del juego del doble, el que contiene la emoción (terror, amor, dolor del trauma). Solo podemos transformar.

Los significantes originales quedan, pero quedan, además, contenidos por un instrumento mental, un artificio de representación psíquica, una estructura, un significante más complejo y elaborado que permite la matización y, la dimensión en el espacio y el tiempo.

Las pinzas son la logopeda, pero no una simple imagen estática; es una posibilidad, una previsión de acción, una expectativa de crear una historia, de generar una figuración; es el tercer elemento mediador que permite la representación más abstracta de un objeto-acción. Finalmente posibilita el encontrar objetos sustitutorios para satisfacer y condicionar los significados emocionales (crean campos semánticos, estructuras de representación). Con el sueño y la fantasía se crean posibilidades de transformar el mundo interno y los contextos del mundo exterior.

El hecho de que yo juegue con las pinzas supone para el niño una relación gratificante porque le permite ver que él mismo no es destructivo; por ejemplo, que no es «desgarrador». Armandose lleva mis pinzas y las suyas porque se ha posesionado de significados míos, que son terapéuticos, en el sentido que facilitan una relación, imagen visual distinta de su experiencia emocional, con lo cual ya hay diferencia, se puede comparar, se puede secuenciar, se puede matizar y se puede transformar. Por eso, no las quiere soltar y empieza a hacer, a vivir, a poseer los significados, que ya tienen que ver de alguna manera con lo que luego será la palabra.

Con el sueño y la fantasía se crean posibilidades de transformar el mundo interno y los contextos del mundo exterior.

Con las pinzas consigo, representar un objeto, una función (el trabajo del doble) y, además, manifiesta externamente a la memoria. Es decir, que con las pinzas, puede recordar todo lo que he significado para él. Las pinzas dejan de ser un instrumento de violencia y agresión para convertirse en un símbolo.

Por otra parte, cuando él se mira al espejo, al volver al aula, ya se soporta porque existe un doble, un doble que le responde, en ese sentido es terapéutico ya que modifica una experiencia insostenible.

El instrumento, las pinzas, permiten reconocerse en el espejo, porque la imagen visual tiene un operador, representante del “pecho bueno”, que le permite prever las consecuencias de sus acciones, de la relación. Las pinzas, finalmente, hacen que el niño acceda a la posición depresiva de Melanie Klein, aunque de manera precaria por el objeto instrumento que le da confianza, y así consigue una visión sintética de su esquema corporal. Las pinzas son los ojos de la logopeda por los cuales puede ver su imagen corporal en el espejo, se reconoce como algo querido, valorado, noble, sin necesidad de ser un dios.

Además, el espejo, es el límite donde el niño se reconoce en su esquema corporal: cuando uno se ve en el espejo y se ve como un cuerpo entero, es que tiene una identidad personal. El espejo enmarca una experiencia, un doble igual en lo visual, y una operación, una función, las pinzas, que lo constituyen como una unidad reconocida por la relación (el recuerdo de la logopeda). Esto hace soportable la percepción de su

imagen y el posterior análisis (las pinzas en acción y sin violencia).

En teoría, el niño se ve en el espejo como propio porque reconoce la mirada de la mamá, quien a su vez lo reconoce como un ser entero e independiente; es la expresión de la alegría. El espejo real es el espejo de los ojos de la mamá y del papá, que lo miran como un ser íntegro. Nosotros, en el juego del doble, lo que estamos haciendo al repetir las acciones, es reconocer los significados del niño donde lo vivimos como un ser íntegro. Por eso hacemos las operaciones de seriación. Se repite y se crea presencia, que permanece cuando hay ausencia, es el recuerdo.

El uso de «la herramienta» es de carácter positivista; es una preconcepción, en el sentido que crea un campo conceptual de acciones propias, porque si uno sabe usar una pinza sabe coger canicas, tomates, pimientos, manos, etc. O sea, que posibilita el aprender las cualidades de los objetos, así como los conceptos asociados a través de la acción. Enseñando el uso de herramientas lo que enseñamos es a tener «mediadores» en la vida. Los mediadores son importantes, o las herramientas son importantes, porque matizan las emociones, es decir, que si se consigue jugar

con las pinzas se matizan los afectos, la rabia, y no es lo mismo desgarrar un jersey con una mano que desgarrar un papel, o no es lo mismo hacerlo de una manera brusca que de una manera suave, para darse cuenta de las consecuencias que tiene el romper.

Si una relación basada en el juego entre el niño y el terapeuta se repite, se puede crear una historia, al principio rutina, con lo cual el niño genera memoria y prestará atención a las cosas que se están haciendo. Con la curiosidad y la investigación se debe violentar los secretos del inconsciente y del mundo externo, cuando se tienen objetos-instrumentos con los cuales apropiarse de los significados ajenos. El niño ahora es ladrón de proyectos, amores (la ciudad de Ur de Bion).

4.- JUEGO DE LA PRESENCIA Y LA AUSENCIA

Otro de los juegos, también interesante, es el de «aparecer/desaparecer». Me recogí el pelo, por casualidad, y él se asustó (el pelo había desaparecido). Enseguida volví a soltarlo, se acerco y después de tocarlo hizo ademán de recogerlo de nuevo. Entonces iniciamos un juego: yo me recogía el pelo y él lo soltaba. Podríamos suponer que el niño se asusta porque para él el pelo no se esconde, sino que desaparece.

Al jugar a «pelo recogido o pelo suelto» transformo el juego en una herramienta mental porque hago un uso, en el sentido de que el pensamiento psicótico, que es «existe o no existe» -por eso él se asusta y siente terror cuando yo me lo recojo, porque ha desaparecido-, se convierte en «aparecer y desaparecer», que es más tolerable porque se puede repetir, siendo entonces un elemento terapéutico. Se hace una serie que tiene internamente un ritmo.

Este juego tiene que ver con las presencias y las ausencias, por lo tanto es una preconcepción: se puede expandir. Puede jugar ahora a estirar la manga, a esconder la mano (dos juegos que él inicia posteriormente), y hacer que aparezca y desaparezca —él va a integrar su mano, su cuerpo, los pies en su cuerpo, el pelo en su cuerpo, etc-. Con el juego de aparecer y desaparecer integra su esquema corporal. Además tiene que ver con lo simbólico porque la palabra surge en sustitución del objeto que nos falta.

El niño construye una imagen mental de la mamá, porque la mamá desaparece pero tiene sus manos, la posibilidad de las acciones o de jugar con instrumentos juguetes que la vuelven a hacer presente, y por eso hay una «permanencia del objeto». Con ese juego del «aparecer y desaparecer» el niño va formando en la imagen interna la sonrisa de la mamá, los ojos de la mamá, en el

sentido de instrumentos mentales, es decir, que la mirada de la mamá —o de la logopeda, o del psicólogo— lo reconoce en sus significados. Por eso no reconocen los labios, sino los labios que sonríen.

En la actualidad, Armando pide ir al aula cogiéndome la mano y señalando el lugar, emitiendo sonidos que poseen la melodía del lenguaje corriente. Emite palabras correctamente en situaciones de aula muy concretas, pasa lista señalando a sus compañeros y nombra correctamente a algunos de ellos. Tiene un repertorio de gestos que le permite comunicarse tanto con adultos como con sus compañeros. Siempre acompaña los gestos con vocalizaciones.

5.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bion, W. R., *Aprendiendo de la experiencia*, Paidós, Barcelona, 1984.

Bion, W. R., *Elementos del psicoanálisis*, Paidós, Buenos Aires, 1980.

Freud, Sigmund, *Obras completas*, Nueva Visión, Madrid, 1972.

Klein, Melanie, *Obras completas*, Paidós, Buenos Aires, 1980.

Pi, Vicente, *Adaptaciones curriculares*, Promolibro, Valencia, 1995.

Pi, Vicente, *Una nueva didáctica del grafismo*, Promolibro, València, 1998.

Pi, Vicente i Pla, M^a Dolores, Recursos metodológicos en el área del lenguaje: análisis gramaticales, Marfil, Alcoi, 1991.

Pi, Vicente i Pla, M^a Dolores, Recursos metodológicos en el área del lenguaje: juegos gramaticales, Marfil, Alcoi, 1991.

Piaget, Jean i altres, *El lenguaje y el pensamiento del niño pequeño*, Paidós, Buenos Aires, 1978.

Tustin, *Autismo y psicosis infantil*, Paidós, Barcelona, 1984.

Vigotsky, *Pensamiento y lenguaje*, La Pléyade, Buenos Aires.

Winnicott, D. W., *Realidad y juego*, Gedisa, Barcelona, 1982.

