

## El juego del garabato (*squiggle*)

*But tell me where do the the children play*

Cat Stevens

El nombre de Winnicott está asociado a la idea de juego, o mejor, al acto de jugar. Para este autor, la capacidad de jugar se vincula, indefectiblemente, a la creatividad y, por extensión, a la vida. Es más, la considera un indicador de salud. Winnicott, bien es sabido, diferencia entre *game*, el juego con reglas, y el *play*, el juego libre y espontáneo. Especialmente le interesa este último, y no tanto el juego en sí sino el hecho de jugar. Solidario con lo anterior, en su pensamiento, en función de cómo jugamos, somos.

Su idea de juego es medular en su teoría y define su clínica, tanto de adultos como de niños. Considera la terapia como la superposición de dos áreas de juego: la del paciente y la del terapeuta. El intercambio se da en la zona intermedia o *espacio transicional* creada por ambos participantes. A partir de estos postulados, en la clínica infantil desarrolla una modalidad de terapia alternativa: la *consulta terapéutica*. Y una técnica de dibujo (aunque prefiere hablar de juego) complementaria: el *juego del garabato*.

Donald Winnicott (Plymouth, 1896 – Londres, 1971), médico de formación, se especializa en Pediatría, Psicoanálisis y Psiquiatría infantil. Tras la labor pionera de Sigmund Freud, y junto a Melanie Klein y Jacques Lacan, entre otros, es uno de los autores de referencia dentro del pensamiento psicoanalítico. A diferencia de Klein y Lacan, Winnicott no construye escuela de pensamiento y carece de discípulos (salvo Masud Khan), lo que lo sitúa como un *rara avis* en el universo del psicoanálisis. Básicamente, es el analista que pone en valor la influencia ambiental (materna) en el *desarrollo emocional temprano* del bebé. Sus intereses teóricos se centran en la capacidad de jugar como indicador de salud. La amplitud y fecundidad de su obra exige una lectura laboriosa y profunda, pues es un autor que hace de la *paradoja*, el *jugar*, la *creatividad* y el *espacio transicional* el hábitat de su teoría.

Winnicott considera primordial el papel de la madre en la crianza del niño. Punto de partida en su teoría que fija mediante su paradoja primordial: <<El bebé no existe, lo que existe es la pareja de crianza>>. De ahí desarrolla sus conceptos de *preocupación maternal primaria*, *madre suficientemente buena* y *madre devota corriente*, y asigna a la madre (o persona sustituta) tres *funciones maternas* esenciales: el *sostén* (*holding*) o urdimbre afectiva, el *manejo* o *manipulación* (*handling*), o cuidado físico, y la *presentación objetal* (*objet-presenting*), su entrada a la realidad. Las *funciones maternas* son funciones estructurantes del psiquismo (de la subjetividad) del *infans*, ejercen la representación del *ambiente facilitador* (*suficientemente bueno*) y establecen un *estado de confianza* basal que determina el adecuado desarrollo emocional del bebé. Mediante estas funciones la madre provee al bebé de la suficiente *confianza*, *seguridad*, tranquilidad y estabilidad para sus logros madurativos. La constancia en el cuidado materno permite la *continuidad existencial* del bebé, esto es, el desarrollo de su *self verdadero*, y su ingreso en el mundo de forma gradual y *bien temperado*. En suma: la madre facilita al bebé el logro de su *gesto espontáneo*.

La idea del juego es central en el pensamiento de Donald Winnicott. El jugar es una actividad inherente al desarrollo humano que se establece en los primeros intercambios entre la madre y su hijo. La *madre suficientemente buena* con su presencia y su participación deja al bebé que experimente y descubra el mundo, que despliegue su

*gesto espontáneo*. El jugar es un logro en el desarrollo emocional del individuo: <<El juego no es simplemente placer, es algo esencial para su bienestar>>, dice Winnicott. Y considera que el juego es en sí terapéutico; <<una forma básica de vida>>. Su dedicación al conocimiento de la vida infantil y adulta lo convierte por derecho propio en un estudioso de la naturaleza humana. En su tarea terapéutica destaca su labor con niños y adolescentes. Campos donde desarrolla la modalidad de *consulta terapéutica* y la técnica del *juego del garabato* o *squiggle*.

### **El juego del garabato**

El juego del garabato (*squiggle game*) es una variedad de juego espontáneo, creada por Winnicott en su trabajo clínico para favorecer el contacto y la comunicación terapéutica, preferentemente con niños y adolescentes. Una técnica gráfica sin reglas en la que el terapeuta y el paciente alternativamente realizan sus garabatos, que son transformados (intervenidos, completados, etc.) por el otro miembro del juego. El juego del garabato es un entredós donde los interlocutores gráficos se aplican en un proceso de juego creativo, cuya resultante es una creación transicional de autoría compartida. Su función es la de establecer contacto con el paciente, lograr que despliegue su capacidad de jugar –desde el *área de ilusión* (omnipotente) al *espacio transicional* (compartido)– asociado a su capacidad para *usar* al terapeuta. El objetivo terapéutico consiste en facilitar la comunicación con el paciente, esto es, tomar contacto con las fantasías y conflictos del paciente y, por ende, favorecer su integración psíquica.

Winnicott introduce en su práctica clínica el *squiggle* como un instrumento de trabajo creativo y lúdico, que dinamiza la *consulta terapéutica* y permite obtener resultados precoces y fiables. Muchas veces él mismo lo ejecuta con los ojos cerrados, librado a la máxima espontaneidad del inconsciente. Winnicott es un hombre humorado y dinámico –se le ha asemejado a un gnomo o a un elfo– al que le gusta la música, bailar y dibujar, una afición que incorpora a su tarea terapéutica. Su esposa, Clare, recuerda que se entretenía <<haciendo interminables garabatos que formaban parte de la rutina cotidiana. En ellos jugaba consigo mismo; hacía dibujos a veces terroríficos y a veces divertidísimos...>> (1).

Winnicott crea y desarrolla esta modalidad de dibujo infantil acorde con su clínica para favorecer la tarea terapéutica de la dupla analítica, de modo equivalente al modelo de la *asociación libre* que plantea Freud a sus pacientes en la terapia psicoanalítica. Esta técnica de juego la desarrolla a comienzos de la década de los cincuenta, al socaire de su más importante trabajo: <<Los objetos y los fenómenos transicionales>> (1951), donde describe la que se ha denominado la tercera tópica, el *espacio transicional*. Un espacio que no es totalmente ni externo ni interno, es un espacio intermedio que participa de ambos. En la década de los sesenta, en su fecunda etapa de madurez, Winnicott escribe el artículo <<El juego del garabato>> (1964-68), donde presenta la idea del *squiggle* de forma más acabada. Este artículo corresponde a la amalgama de dos artículos: uno inédito, escrito en 1964, y el otro publicado en *Voices: The Art and Science of Psychotherapy* n.º 1, vol. 4, en 1968, la revista de la American Academy of Psychotherapists. En *Voices*, escribe: <<Hay una técnica útil que ha sido denominada *juego del garabato*, que consiste simplemente en un método para establecer contacto con un paciente cuando éste es un niño. Se trata de un juego que pueden jugar dos personas cualesquiera, pero por lo general en la vida social pierde pronto su sentido. La razón de que tenga valor para la consulta terapéutica es que el

consultor utiliza los resultados de acuerdo con lo que, según ha averiguado, el niño quiere comunicar. Lo que mantiene el interés del niño es la forma en que se utiliza el material producido mientras se juega>> (2). También describe el *squiggle* en el libro *Therapeutic Consultations in Child Psychiatry* (1971) –editado póstumamente y traducido erróneamente como *Clínica psicoanalítica infantil*–, una colección de 21 casos clínicos atendidos con la modalidad de la *consulta psicoterapéutica* en la que aplica el juego del garabato.

El juego del *squiggle* consiste en realizar un primer garabato, que empieza uno y que debe ser completado por el otro, tratando el terapeuta de dar un sentido al dibujo común a partir de la imagen resultante de la interacción. El *squiggle* enmarca un espacio confiable: la *zona intermedia* de la experiencia terapéutica. El *espacio potencial* como lugar del juego: <<Para asignar un lugar al juego postulé la existencia de un espacio potencial *entre el bebé y la madre*. Varía en gran medida según las experiencias vitales de aquel en relación con esta o con la figura materna, y yo lo enfrento: a) al mundo interior (que se relaciona con la asociación psicósomática); y b) a la realidad exterior (que tiene sus propias realidades, se puede estudiar en forma objetiva y, por mucho que parezca variar según el estado del individuo que la observa, en rigor se mantiene constante)>> (el subrayado es nuestro) (3). Esta modalidad técnica de aplicación del Psicoanálisis a la Psiquiatría infantil la introduce en las denominadas *consultas terapéuticas* del hospital Paddington Green Children's –a cuyo consultorio llama *Psychiatric Snack Bar* (cafetería psiquiátrica)–, como una forma de aprovechar la *primera entrevista* (o primeras entrevistas) en casos de niños a los que no es útil ni práctico aconsejar un tratamiento psicoanalítico o a aquellos que por diversas circunstancias no puede llevarse a cabo. Winnicott, y esto es característico de su proceder terapéutico, se adapta a las necesidades del paciente como la madre se adapta a las de su hijo.

El primer caso publicado por Winnicott donde plantea la técnica del *squiggle* es en <<La tolerancia de síntomas en Pediatría>> (1953), correspondiente a la alocución presidencial a la Sección de Pediatría de la Real Sociedad de Medicina el 27 de febrero de 1953, donde relata el caso Philip. Un historial clínico de enuresis, de un niño de nueve años, atendido mediante el modelo de *consulta terapéutica* y *squiggle*. De la *primera entrevista*, comenta: <<No hubo ninguna dificultad inicial. El paciente era un muchacho atractivo e inteligente, algo retraído, que no daba grandes muestras de estar haciendo observaciones objetivas sobre mí. Evidentemente, estaba preocupado por sus propios asuntos y ligeramente divertido. Su hermana le acompañó y él se comportó de manera natural con ella, dejándola tranquilamente con su madre mientras él y yo entrábamos en la sala de juegos. Adopté una técnica idónea para estos casos, una especie de prueba proyectiva en la que yo también participo. Las figuras que van del número uno al ocho son una muestra de los dibujos. Se trata de un juego en el que yo primero hago un garabato y el paciente lo convierte en algo; luego es él quien traza el garabato y yo quien lo transforma en algo>> (4).

En su último libro *Playing and Reality* (1971) –traducido como *Realidad y juego*–, Winnicott presenta el caso de un niño de siete años con un trastorno de carácter, el denominado *caso del cordel*, atendido en marzo de 1955. En este contexto describe muy someramente la técnica del *squiggle*. Lo describe: <<Después de la entrevista con los padres recibí al chico. Se encontraban presentes dos asistentes sociales psiquiátricos y dos visitantes. El niño no ofrecía a primera vista una impresión de anormalidad y

pronto me acompañó en un juego de garabatos. (En este juego trazo en forma impulsiva cierto tipo de líneas e invito al niño entrevistado a convertirlas en algo; luego las traza él y me invita, a su vez, a encontrarles alguna forma)>> (5).

Winnicott crea y desarrolla el *squiggle game* dentro de su modelo teórico, en tanto que este juego compartido participa de la paradoja motriz de lo *creado de nuevo*, y potencia su formulación posterior de que la psicoterapia se hace en la zona de superposición entre el juego del paciente y del terapeuta. En el *caso Hesta*, uno de los casos compilados en su libro sobre la *consulta terapéutica*, lo define como <<el juego de imaginación creativa>> (6); y considera que puede analizarse en términos de *apoyo al yo*. En otro historial, el caso Alfred, apunta: <<Es siempre una satisfacción cuando un niño utiliza su propio garabato, de modo que su dibujo es totalmente personal. El dibujo hecho por un niño y basado en su propio garabato es muy diferente de cualquier otro que pueda hacer como dibujo o cuadro>> (7).

### **La espontaneidad del *squiggle***

Winnicott se opone a formalizar la técnica del *squiggle* ante el riesgo de perder su espontaneidad y viveza. En el citado artículo de <<El juego del garabato>> (1964-68), Winnicott manifiesta cierta cautela a divulgar su técnica del *squiggle* ante el riesgo de que un mal uso pierda su carácter dinámico e interactivo, es decir, su plasticidad. Escribe: <<A pesar de todo, he vacilado en describir esta técnica –que vengo usando mucho desde hace varios años– no solo por tratarse de un juego espontáneo que pueden practicar dos personas cualesquiera, sino también porque, si me pongo a describir lo que hago, es probable que alguien empiece a reformularlo como si fuera una técnica fija, con reglas y normas. En tal caso se perdería todo el valor de este procedimiento. Si describo lo que hago, existe el peligro muy real de que otros lo tomen y lo conviertan en algo semejante al Test de Apercepción Temática. La diferencia entre esto y el TAT es, en primer lugar, que el consultor aporta su propio ingenio casi tanto como el niño. Naturalmente, el aporte del consultor es excluido, porque no es él sino el niño el que está comunicando su desazón>> (8). Sobre los beneficios de la técnica, apunta: <<El hecho de que el consultor cumpla libremente con su papel en el intercambio de dibujos tiene, sin duda, gran importancia para el éxito de la técnica; este procedimiento no lo lleva al niño a sentirse inferior de ningún modo –como sucede, por ejemplo, cuando un paciente es examinado por un médico clínico para averiguar su estado de salud o, a menudo, cuando se le somete a un test psicológico (en especial a un test de la personalidad)–>> (9).

Sobre el papel de los padres, Winnicott comenta: <<Surge asimismo una significación práctica del garabato o material dibujado, por cuanto ofrece la ventaja de ganar la confianza de los padres al permitirles saber cómo se comportaba su hijo en determinadas circunstancias de la consulta terapéutica. Esto les resulta más real que si me limitara a transcribirles lo que el niño dijo. Si bien los padres reconocen el tipo de los dibujos que adornan las paredes del cuarto de juegos o los que el niño trae a casa de la escuela, a menudo quedan sorprendidos ante la secuencia de esos garabatos en los que se manifiestan rasgos de su personalidad y aptitudes evidentes que acaso no se habían revelado en el seno del hogar... Por lo demás, es obvio que no siempre resulta conveniente comunicar a los padres estos detalles íntimos (que pueden ser de tanta utilidad). Los padres pueden abusar de la confianza que el terapeuta ha depositado en ellos y echar a perder así una tarea que depende de esa confianza entre niño y

terapeuta>> (10). Y como corolario final, agrega: <<Contrariaría mis propósitos que el juego del garabato fuera estandarizado o descrito con excesiva claridad. *El principio es que la psicoterapia se produce en un lugar donde se superponen la zona del juego del niño y la zona de juego del adulto o terapeuta. El juego del garabato es un ejemplo de cómo puede favorecerse esa interacción*>> (el subrayado es mío) (11).

Un temor que se reitera en la <<Carta a Joseph Stone>> del 18 de junio de 1968, donde escribe: <<Soy renuente a iniciar una *técnica del garabato* que rivalice con otras técnicas proyectivas. Si surgiera de esto algo estereotipado, como el test de Rorschach, se frustraría el objetivo principal del ejercicio. *Es esencial la libertad absoluta, de modo tal que cualquier modificación sea aceptada en caso de que resulte apropiada. Tal vez una característica distintiva no sea tanto el uso de dibujos como la libre participación del analista actuando en calidad de psicoterapeuta.*

Me encanta hablar sobre estas cosas, que ilustran el uso de los garabatos por referencia a los ejemplos de consultas terapéuticas, pero al mismo tiempo, como confío en que usted lo advierta, soy muy renuente a ponerlo definitivamente por escrito, para siempre. Más bien preferiría que cada trabajador en este campo desarrollase su propio método, tal como yo desarrollé el mío>> (el subrayado es mío) (12).

Robert Rodman, en el prólogo del libro *El gesto espontáneo* –que compila los intercambios epistolares de Winnicott con sus colegas– señala: <<Quería engendrar en otros el placer por la acción experimental, que desde su perspectiva era un pensamiento inspirado que se manifestaba en el contexto de una relación personal confiable. Procuró, pues, crear condiciones que promoviesen el deseo de los pacientes, analistas y ciudadanos comunes y corrientes de hacer cada cual su propia contribución singular, de correr el riesgo de su gesto espontáneo. Celebró el surgimiento del mundo interior plasmado en formas que otros pudiesen contemplar>> (13).

### **La técnica del *squiggle***

En <<El juego del garabato>> (1964-68), Winnicott describe la técnica del *squiggle*: <<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. Continuo 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”.

La técnica se limita a eso; y es preciso destacar que aun en esta etapa temprana soy absolutamente flexible, de modo tal que si el niño en vez de dibujar quiere charlar, o jugar con los juguetes, o hacer música, o corretear, me siento en libertad de amoldarme a sus deseos. Con frecuencia los varones quieren jugar a lo que llaman *a puntuación* [*points game*], o sea, un juego en el que se gana o se pierde; pero en una gran proporción de primeras entrevistas el niño se amolda durante un tiempo suficientemente largo a mis deseos y a lo que a mí me gusta jugar, como para que pueda hacerse algún

progreso. Pronto empiezan a recogerse los beneficios, de modo que el juego prosigue. A menudo en una hora ya hay veinte o treinta dibujos hechos por ambos, cuya significación fue haciéndose más y más profunda y el niño la siente como parte de una comunicación importante>> (14).

Acto seguido añade: <<Con respecto a los garabatos en sí, es interesante señalar que:

1. Yo los hago mejor que los chicos, y estos son, normalmente, mejores que yo para el dibujo.
2. Contienen un movimiento impulsivo.
3. Son locos, a menos que los haga una persona sana. Por esta razón, a algunos niños les parecen aterradores.
4. Son incontinentes, salvo por el hecho de aceptar limitaciones, y es así que algunos niños los consideran una travesura. Esto se vincula con el tema de *forma y contenido*. El tamaño y forma de la hoja es un factor que interviene.
5. En cada garabato hay una integración proveniente de la integración de lo que es parte de mí; a mi entender, no se trata de una integración típicamente obsesiva, la cual contendría el elemento de la *renegación del caos*.
6. Con frecuencia el resultado de un garabato es satisfactorio en sí mismo, en cuyo caso es como un *objeto encontrado* –por ejemplo, una piedra o un trozo de madera vieja que tal vez un escultor encuentre y emplee como una especie de expresión, sin trabajarlo–. Esto tiene su encanto para los niños perezosos, y echa luz sobre el significado de la pereza. Cualquier trabajo que se le agregue arruinará lo que empezó siendo un objeto idealizado. Quizá un artista sienta que el papel o la tela son demasiado hermosos, que no deben ser arruinados; potencialmente, *son* la obra de arte. En la teoría psicoanalítica tenemos el concepto de la pantalla del sueño (Lewin), como lugar en el cual, o sobre el cual, puede soñar su sueño>> (15).

Winnicott es un autor que, de forma creciente, alza prima el sostén (*holding*) sobre la interpretación. Y lo hace tanto en sus pacientes de diván como en las *consultas terapéuticas*. Lo que le interesa es que la interpretación sea descubierta y creada por el propio paciente (lo *creado de nuevo*). En muchas ocasiones interpreta para mostrar los límites de su comprensión y, en otras, evita formular interpretaciones para no interferir o arruinar el proceso terapéutico del paciente. Su idea de la cura es que <<el paciente, y solo él, conoce las respuestas>> (16). En <<El juego del garabato>> (1964-68), comenta: <<Si bien surgen oportunidades para el comentario interpretativo, estos comentarios pueden reducirse al mínimo, o en verdad omitirse deliberadamente. Así, este trabajo puede llevarlo a cabo consultores adecuadamente seleccionados mientras aprenden cómo efectuar la psicoterapia que incluye interpretaciones verbales. Este trabajo reporta grandes beneficios, ya que el consultor puede aprender del paciente; y es menester que esté dispuesto a hacerlo, y no ansioso por abalanzarse sobre el material con sus interpretaciones. En la selección de los consultores, como en la selección de psicoterapeutas en general, ha de considerarse que los individuos ansiosos por abalanzarse sobre el material interpretándolo no son idóneos, por su temperamento, para el ejercicio de la psicoterapia, y en particular, no lo son para efectuar consultas terapéuticas>> (17).

### **La consulta terapéutica**

Winnicott emplea preferentemente el *squiggle* en la *consulta terapéutica*. Un tipo de consulta de una o varias entrevistas, donde se aprovecha la *capacidad para creer* (en el terapeuta) del paciente. Para Gérard Bléandonu, el *squiggle* es el <<espectacular emblema de las consultas “a lo Winnicott”>> (18). Parte del criterio de que al trabajar un aspecto particular del *self* se influye en la totalidad del individuo. Asimismo, considera que mediante el *squiggle*, al tratarse de una experiencia transicional, es terapéutica en sí misma. El sentido del juego se halla en conocer los límites del *espacio transicional*, lo que le otorga una capacidad diagnóstica. El objetivo diagnóstico implica determinar <<el grado de rigidez o de flexibilidad de las defensas>>, mientras que el terapéutico opta por provocar un cambio en el paciente. El lema de su clínica es: *¿Qué es lo menos que se puede hacer?* [*How “little” need be done?*] (los subrayados son nuestros) (19).

Winnicott considera que el juego del garabato no ha de dominar la escena durante más de una sesión, o a lo sumo dos o tres. En <<El juego del garabato>> (1964-68), apunta: <<Al realizar esta tarea, que yo llamo *consulta terapéutica*, con un niño (o con un adulto, lo mismo da), *es preciso ser capaz de usar con provecho el limitado tiempo disponible, y tener listas las técnicas, por flexibles que ellas sean*. Hay que dar por sentado que en muchos de estos casos, lo que no se logra en la consulta no se logrará en ningún otro lado. La primera consulta puede repetirse, pero si el niño tiene que ver al consultor varias veces, se vuelve indispensable el trabajo en equipo dentro de una institución, y es muy posible que deba derivarse al niño para un tratamiento psicoterapéutico prolongado>> (el subrayado es mío) (20).

En el libro *Therapeutic Consultations in Child Psychiatry* (1971), enfocado al estudio de diversos casos de consulta terapéutica, Winnicott describe la íntima relación entre esta modalidad de consulta y el *squiggle*. Escribe: <<En los casos que aquí refiero se establece un vínculo artificial entre el juego de garabatos y la consulta terapéutica, lo cual se desprende del hecho de que, a partir de los dibujos del niño y los de él y míos, puede hallarse un medio de lograr que el caso cobre vida>> (21). En el *caso Liro*, el primero de los casos descritos, apunta: <<Liro, yo y la intérprete nos sentamos frente a una pequeña mesa donde había dos lápices y algunos papeles colocados previamente, y muy pronto estábamos volcados en el *juego de garabatos*, que expliqué brevemente.

Dije: “Cierro los ojos y hago así en el papel, y tú lo conviertes en algo; luego te toca a ti, procedes de la misma manera y yo lo convierto en algo”>> (22).

### ***El picnic le pertenece al paciente***

En <<El valor de la consulta terapéutica>> (1965), Winnicott escribe: <<*Es axiomático que si se proporciona un encuadre profesional correcto, el paciente, o sea el niño (o adulto) que sufre la desazón, traerá su desazón a la entrevista de un modo u otro*. La motivación tiene determinantes muy profundos. Tal vez se manifieste desconfianza, o confianza exagerada, o bien se establezca pronto una relación confiable y al poco rato aparezcan las confidencias. Cualquier cosa puede suceder: lo significativo es eso que sucede>> (el subrayado es nuestro) (23). Sobre su técnica, agrega: <<No hay ninguna consigna técnica precisa para darle al terapeuta, ya que debe estar en libertad de adoptar cualquier técnica que sea apropiada al caso. *El principio fundamental es brindar un encuadre humano, y que el terapeuta, aunque es libre de actuar según le parezca, no deforme el curso de los acontecimientos haciendo o no haciendo cosas llevado por la*

*angustia o la culpa, o por su necesidad de tener éxito. El picnic le pertenece al paciente, y que el día sea lindo o feo es cosa de él. Lo es también el final de la entrevista, salvo cuando esta carece de toda estructura a raíz de la falta de estructura en la personalidad del paciente o en su modo de relacionarse con los objetos, en cuyo caso esta falta de estructuración es, a su vez, comunicada>>; y sigue: <<Cualquier estudioso de mi técnica personal debería investigar cómo me conduje en una larga serie de casos, y entonces comprobaría que lo que hice en cada uno fue propio de ese caso en particular. Confío en que después de un amplio examen de mis casos, el único rasgo fijo que se observe sea la libertad con que usé mi conocimiento y experiencia para atender la necesidad de cada paciente particular, tal como se la desplegaba en la sesión que se describe (los subrayados son nuestros) (24).*

En el caso *Hesta* recalca el valor del juego del garabato como el de un instrumento técnico al servicio de la entrevista. Escribe: <<Una vez más, insisto en que se tenga presente que el juego de los garabatos no es la parte esencial de la entrevista: simplemente es parte de la técnica adoptada, y tiene la ventaja de que se autorregistra lo cual facilita el retomarlas con el objeto de efectuar la presentación>> (25). En otro momento apunta: <<En este trabajo me permito la libertad de ser espontáneo e impulsivo, lo que no interfiere con el proceso en el joven paciente>> (26). Y poco después: <<En un momento dado me dijo cuánto le gustó uno de los cuadros que había en la pared de mi consultorio y recorrimos la habitación examinándolos a todos>> (27).

Sobre la marcha, impulsado por la actividad creativa de *Hesta*, surge un nuevo desafío creativo. Winnicott escribe: <<Advertí que, en muchos de sus garabatos había un movimiento de dos fases y me pregunté si esto tenía alguna utilidad. Mientras meditaba sobre esta idea vacilé, y *Hesta* sugirió que en el juego debíamos introducir la siguiente regla: si uno no puede convertir en algo el garabato de la otra persona, se la desafía y depende de ella convertirlo en algo. Por lo tanto, la desafié y transformó su garabato en una persona de dos fases con un niño en una canoa. “Es evidente que la persona es feliz, pero el niño está indiferente”>> (28).

Winnicott le pregunta acerca de los sueños: <<En algún momento, yo traté de llegar a un estrato más profundo haciéndole preguntas acerca de los sueños. Si elijo bien el momento, cuando el niño ya ha alcanzado fantasías de calidad sumamente personal, de ordinario descubro que está deseoso por comunicar unos pocos sueños, quizá uno “soñado la noche anterior”, como si estuviera preparado para la consulta>> (29). En suma: mediante el *squiggle*, Winnicott invita a su pequeño paciente a que penetre en un estado de *no integración* (equidistante entre la *integración* y la *desintegración*), que tome contacto con las capas profundas de su psiquismo; en cierto modo, el *squiggle* es el telón de fondo donde el paciente puede soñar despierto.

**Javier Lacruz Navas**  
**Zaragoza, diciembre de 2010**

## Notas

- (1) VV. AA.: *D. W. Winnicott y otros*, Trieb, Buenos Aires, 1978, p. 55.
- (2) Winnicott, Donald: *Exploraciones psicoanalíticas II*, Paidós, Buenos Aires, 1991, p. 26.
- (3) Winnicott, Donald: *Realidad y juego*. Gedisa, Barcelona, 1979, pp. 64-65.
- (4) Winnicott, Donald: *Escritos de pediatría y psicoanálisis*. Laia, Barcelona, 1981, pp.



154-55.

- (5) Winnicott, Donald: *Realidad y juego*. Gedisa, Barcelona, 1979, p. 34.
- (6) Winnicott, Donald: *Clínica psicoanalítica infantil*. Hormé, Buenos Aires, 1980, p. 186.
- (7) *Ibid.*, p. 129.
- (8) Winnicott, Donald: *Exploraciones psicoanalíticas II*, Paidós, Buenos Aires, 1991, pp. 26-27.
- (9) *Ibid.*, p. 27.
- (10) Winnicott, Donald: *Clínica psicoanalítica infantil*. Hormé, Buenos Aires, 1980, pp. 11-12.
- (11) Winnicott, Donald: *Exploraciones psicoanalíticas II*, Paidós, Buenos Aires, 1991, p. 43.
- (12) Winnicott, Donald: *El gesto espontáneo*. Paidós, Barcelona, 1990, pp. 275-76.
- (13) *Ibid.*, p. 42.
- (14) Winnicott, Donald: *Exploraciones psicoanalíticas II*, Paidós, Buenos Aires, 1991, pp. 27-28.
- (15) *Ibid.*, p. 28.
- (16) Winnicott, Donald: *Exploraciones psicoanalíticas I*, Paidós, Buenos Aires, 1991, p. 263.
- (17) Winnicott, Donald: *Exploraciones psicoanalíticas II*, Paidós, Buenos Aires, 1991, p. 25.
- (18) Bléandonu, Gérard: *Las consultas terapéuticas padres-hijos*. Síntesis, Madrid, 2000, p. 13.
- (19) Winnicott, Donald: *Exploraciones psicoanalíticas II*, Paidós, Buenos Aires, 1991, p. 49.
- (20) *Ibid.*, p. 25.
- (21) Winnicott, Donald: *Clínica psicoanalítica infantil*. Hormé, Buenos Aires, 1980, p. 11.
- (22) *Ibid.*, p. 20.
- (23) Winnicott, Donald: *Exploraciones psicoanalíticas II*, Paidós, Buenos Aires, 1991, p. 49.
- (24) *Ibid.*, p. 49.
- (25) *Ibid.*, p. 185.
- (26) *Ibid.*, p. 186.
- (27) *Ibid.*, p. 193.
- (28) *Ibid.*, p. 194.
- (29) *Ibid.*, p. 196.

### **Bibliografía**

- Abadi, Sonia: *Transiciones. El modelo terapéutico de Winnicott*. Lumen, Buenos Aires, 1996.
- Anfusso, Adriana e Indart, Verónica: *¿De qué hablamos cuando hablamos de Winnicott?* Psicolibros, Montevideo, 2009.
- Bléandonu, Gérard (1999): *Las consultas terapéuticas padres-hijos*. Síntesis, Madrid, 2000.
- Bouhshira, Jaques y Durieux, Marie-Claire: *Winnicott insólito*. Nueva Visión, Buenos Aires, 2005.
- Caldwell, Lesley: *Sex and sexuality. Winnicottian perspectives*. Karnac, London, 2005.
- Cyssau, Catherine y Villa, François: *La nature humaine a l'épreuve de Winnicott*. Presses Universitaires de France, París, 2006.
- Davis, Madeleine y Wallbridge, David: *Boundary and space. An introduction to the work of D. W. Winnicott*. Karnac, London, 1991.

- Fendrik, Silvia: *Psicoanalistas de niños. La verdadera historia. 2. Winnicott y la Sociedad Británica*. Letra Viva, Buenos Aires, 2005.
- Fleischer, Deborah: *Testimonios de una práctica de enseñanza. M. Klein, D. Winnicott y W. Bion*. JCE Ediciones, Buenos Aires, 2009.
- Greco, Beatriz (compiladora): *lecturas de Winnicott*. Lugar, 1996.
- Jarast, Ricardo: *Objeto transicional y Yo-piel. Complementariedad clínica de Winnicott y Anzieu*. Promolibro. Valencia. 2002.
- Kanter, Joel: *Face to face with Children. The life and work of Clñare Winnicott*. Karnac, London, 2004.
- Levin de Said, Ana Delia: *Las contribuciones de Donald W. Winnicott y Piera Aulagnier*. Paidós, Buenos Aires, 2004.
- Little, Margaret I.: *Transference Neurosis and Transference Psychosis: Toward Basic Unity*. Jason Aronson, London, 1981.
- Little, Margaret I.: *Relato de mi análisis con Winnicott*. Lugar, Buenos Aires, 1995.
- Nemirovsky, Carlos: *Winnicott y Kohut: nuevas perspectivas en psicoanálisis, psicoterapia y psiquiatría: la intersubjetividad y los trastornos complejos*. Grama, Buenos Aires, 2007.
- Outeiral, José y Abadi, Sonia: *Donald Winnicott en América Latina. Teoría y clínica psicoanalítica*. Lumen, Buenos Aires, 1999.
- Painceira, Alfredo J.: *Clínica psicoanalítica a partir de la obra de Winnicott*. Lumen, Buenos Aires, 1997.
- Painceira, Alfredo J.: *Pensando el psicoanálisis desde la persona*. Lumen, Buenos Aires, 2007.
- Phillips, Adam: *Winnicott ou le choix de la solitude*. Éditions de l'Olivier, 2008.
- Smalinsky, Eduardo y Ripesi, Daniel: *Winnicott para principiantes*. Era Naciente, Buenos Aires, 2009.
- Winnicott, Donald: *Realidad y juego*. Gedisa, Barcelona, 1979.
- Winnicott, Donald: *Clínica psicoanalítica infantil*. Hormé, Buenos Aires, 1980.
- Winnicott, Donald: *Escritos de pediatría y psicoanálisis*. Laia, Barcelona, 1981.
- Winnicott, Donald: *El gesto espontáneo*. Paidós, Barcelona, 1990.
- Winnicott, Donald: *Exploraciones psicoanalíticas I*, Paidós, Buenos Aires, 1991
- Winnicott, Donald: *Exploraciones psicoanalíticas II*, Paidós, Buenos Aires, 1991.