D S S E R

la lectura de la experiencia de sí mismo entre la observación y la interpretación

FERRUCCIO CARTACCI

Psicomotricista y psicoterapeuta de la Gestalt, Milán

acer psicomotricidad, en su forma más amplia, equivale a nuestro entender a encontrar la persona en su globalidad a través de la motricidad y su manifestación comunicativa: la expresividad.

En la base de la psicomotricidad está el movimiento como forma de relación con el mundo. Este contacto se realiza en el doble sentido de la escucha y de la acción. Nuestro escrito se desarrolla sobre la observación como instrumento básico sobre el que se apoya la experiencia de la escucha, uno de los pasos preliminares al contacto. Pero la observación representa un campo amplio y complejo, y en este artículo, concentraremos la atención sobre el proceso elaborado del material percibido y vivido a la búsqueda del sentido: entre la observación y la interpretación.

Cuando se habla de búsqueda de sentido, a veces se entiende como revelar algo de lo escondido en las cosas, mientras que nosotros quere-

mos subrayar de esta búsqueda el aspecto constructivo: el sentido como construcción subjetiva y intersubjetiva, como inferencia del psicomotricista a partir de la relación terapéutica y en el interior de ella. Además, el término 'interpretación' tiene muchas veces un valor prevalentemente mental. Para subrayar más las raíces perceptivas y emocionales del sentido hablaremos de 'lectura', como proceso de elaboración en continuidad con la observación. Corriendo algún riesgo de esquematización, podemos afirmar que si la interpretación comúnmente se dirige al porqué, la lectura se dirige al cómo: nos indica cómo se manifiesta el evento, su forma.

El psicomotricista observa, elabora el material percibido junto a su propia vivencia e intuye la cara interior de la experiencia de la persona que está delante de él: esto es lo que entendemos por 'lectura de la experiencia'. Se puede llamar también 'lectura procesal': la experiencia, en efecto, no se manifiesta nunca en forma estática, es dinámica, se activa a través de procesos de varios tipos: fisiológicos, cognitivos, energéticos... El proceso es un sistema complejo en movimiento: cada elemento puede ser llamado a escena y colocarse como objeto específico de observación y análisis.

Muchos modelos teóricos utilizan el concepto de proceso. Según la visión de la psicología humanista, la experiencia de la persona está representada por un mapa o textura de tres procesos principales: lo emocional (E), lo corpóreo (C) y lo del pensamiento (P). Esta figura tríada se llama 'triángulo fenomenológico'. Nosotros lo hemos hecho más complejo, contaminándolo de conceptos relativos a las formas de manifestación expresivas y lúdicas, hemos puesto en paralelo la cara interior y exterior de la experiencia.

DOSSE R



En el triángulo fenomenológico se pueden leer:

juego

de representación

- El polo predominante (E,C,P).
- Las áreas de experiencia predominantes (los tres ejes).
- La expresividad y el proceso predominantes (la circunferencia).

Es necesario repetir que este instrumento de lectura está orientado a recoger la subjetividad, lo que llamamos 'experiencia de sí mismo' (concepto extraído de la concepción fenomenológica), y cuando cogemos los signos de la expresividad y del juego lo hacemos en este sentido, sacando de nuestros datos los elementos más externos de tipo funcional y cultural. A partir de este perfil expresivo, por inferencia construimos la hipótesis sobre la vivencia del sujeto.

Los polos de la experiencia

Intentamos cruzar los diversos lugares de este mapa y ver que serie de 'experiencias de sí mismo puede representarnos. Partimos de la lectura más simple, que nos lleva a individuar tipologías esquemáticas, casi 'máscaras', para después penetrar en una lectura siempre más compleja y fina.

En el polo E ponemos aquella experiencia en la que la emoción, el amor, el miedo o la cólera invaden nuestra mente y nuestro cuerpo. Cuando esta situación emocional es continua, estamos delante de un tipo de experiencia invasora e incontenible, donde ni lo biológico ni el pensamiento, por falta de inversión o de competencia, pueden hacer de sus contenedores. Nos acordamos del personaje Gurdulù (Italo Calvino: El caballero inexistente), que la única cosa que hace es dejar que le resuenen las vibraciones del ambiente y en esto se funde; o Forrest Gump, de la película homónima.

Podemos reconocer rasgos de esta experiencia en un niño seguido en terapia durante un período de cuatro años, con una falta de continente corpóreo, una baja dotación intelectual y una sensibilidad muy fuerte a los estímulos exteriores.

Superada una parte de su inhibición expresiva, que había representado su única defensa durante tantos años, a los dieciséis años experimenta su primer enamoramiento y así describe su vivencia emocional al solo tocar el brazo de la chica: "Me siento como al correr muy veloz en bicicleta en una bajada sin fondo". La emoción es tan fuerte y llena de riesgos que no le queda otro remedio que frenar y retirarse del contacto.

El polo del cuerpo (C) nos revela una experiencia en que el sujeto se identifica con la dimensión funcional de su cuerpo, con la fisiología; en forma extrema exalta la dimensión 'máquina' del cuerpo humano típico de una persona que está en la constante y exclusiva búsqueda de habilidad y de ejercicio y parece prisionera de su cuerpo. Nos hace recordar un personaje como Rambo, que pone su existencia en los músculos, o de algún mito depor-

D O S I E R

tivo construido a partir de un cuerpo muy hábil. La acción funcional, la coordinación, el equilibrio corpóreo son el centro de la identidad de estos sujetos.

Mi atención aún está en el chico del que he contado antes sus vivencias amorosas. Él no tiene una imagen corporal como la descrita, pero por ello manifiesta fantasías ligadas al ser máquina o robot, como compensación a la emoción intolerable. Los niños que atraviesan el período de latencia están muy atraídos por el buen funcionamiento de su cuerpo y esto representa una importante etapa de su experiencia, aunque otros se cierran dentro de repeticiones y ejercicios vacíos para defenderse de los empujes que llegan de su mundo imaginario y emocional.

El polo del pensamiento (P) nos lleva hacia una tipología humana que se resume en la definición 'todo cabeza': el pensamiento en su forma lógica y analógica domina las emociones y controla la acción. Es el intelectual abstracto que busca una emancipación extrema de la dimensión corpórea y emocional.

Hemos encontrado niños que son grandes ideadores con una muy fértil producción mental y capacidad de *problem solving*, que no pueden traducir en acción o dar forma emocional a su contenido, y su experiencia comunicativa está sacrificada en una estrecha área lógico-verbal.

Las áreas de las experiencias

Mas allá de los polos que nos llevan a una definición casi estereotipada y caricaturesca, además de a menudo patológica, y a una clasificación por tipologías que no pertenece a nuestro estilo, resulta más útil tener como referencias las áreas principales de la experiencia humana, representadas en nuestro mapa por los lados del triángulo, y considerándolas como territorios de paso o tal vez de estacionamiento en la dinámica procesal de los sujetos que observamos.

El territorio de la experiencia sensoriomotriz representa el encuentro de las instancias emocionales y corpóreas: es el impulso de vivir el cuerpo como lugar de aferencia de sensaciones y base de reacciones vitales, un cuerpo-placer que puede ser vivido en formas más receptivas y pasivas o más activas y finalizadas. La experiencia sensoriomotriz pone parcialmente entre paréntesis la abstracción del pensamiento para dedicarse al 'aquí y ahora' de la dinámica sensación-acción.

El eje emoción-pensamiento representa aquel lado de la experiencia donde está centrada la dimensión imaginativa, en sus formas más primitivas y más progresivas: es el mundo de la vivencia condensada en memoria, imágenes, eventos narrativos, transformados más o menos profundamente por la capacidad fantástica del sujeto. Esta experiencia se pone en posición de relativa distancia de las leyes y de los límites del cuerpo fisiológico, tiende a la dilatación imaginaria de la realidad.

La relación pensamiento-cuerpo abre, en cambio, al territorio de la experiencia representativa, donde los contenidos mentales y las instancias corpóreas se funden para realizar, de la palabra al gesto, signos codificados y duraderos de la experiencia. Quien privilegia esta experiencia elige la comunicabilidad de su vivencia y quiere presentarse al exterior. La tensión de dejar un signo real compartido y descodificable, pide una justa distancia hacia el polo emocional.

Expresividad y formas de juego

Creemos que en las manifestaciones de la iniciativa espontánea del niño coinciden expresividad y D O S I E R

juego. Proponemos, por lo tanto, una descripción de las diferentes formas que asume el juego infantil como reveladoras de formas de 'experiencia de sí mismo'. Lo repetimos: consideramos el juego no en su dimensión culturalizada, sino en aquélla subjetiva, como expresión del proceso original de la experiencia de cada sujeto. Las definiciones principales de las formas de juego son de origen *piagetiano*, reformuladas por la *práctica psicomotriz* de B. Aucouturier y libremente readaptadas por nosotros.

Emoción/Cuerpo

- El juego sensoriomotor: concierne particularmente la sensibilidad propioceptiva y laberíntica y
 comprende las experiencias de equilibrio y desequilibrio, rodamiento, balanceo, tobogán, caída..., que
 evocan en el niño, en forma emocional, el diálogo
 tónico originario y las primeras experiencias de sostén y manipulación recibidas. El niño vive en un
 constante juego de contrastes, juega sobre el hilo
 del placer y del miedo, las temáticas ligadas a su
 necesidad de reaseguramiento y afirmación, de participación y de búsqueda de la identidad corporal.
 El juego sensoriomotor puede tener dos extensiones
 hacia los polos emocional y corpóreo:
- El juego tónico-emocional es una experiencia sensoriomotriz vivida en estrecha dependencia física con el cuerpo del adulto o de su sustituto material (un tobogán, una montaña de colchonetas, el parquet...). Tiene una forma más primitiva y tendencialmente pasiva y receptiva. Recuerda el juego del niño en los brazos de sus padres, cuando lo manipulan, lo lanzan, lo hacen rodar y, en una mezcla excitante de emociones, lo acompañan hacia la iniciativa motriz autónoma.
- El juego motor se presenta, por el contrario, como un juego de movimiento orientado hacia competencias específicas y habilidades individuales

o de equipo, prevé la búsqueda de una cumplida capacidad de representación de su propio cuerpo y de una fina coordinación, un esfuerzo de atención a los segmentos corporales, la posibilidad de aplazar el placer.

Emoción/Pensamiento

El juego simbólico también se expresa, por un lado, como todas las formas de juego a través de la acción; pero por otro, a su vez recoge y expresa del mundo interior del niño; es el juego de ficción, donde espacios, personajes, relaciones, sucesos imaginarios se actualizan a través de la acción motriz, la mímica, la palabra. Sus contenidos van de la realidad cotidiana (comer, dormir, vivir en casa...) a la realidad fantástica (monstruos, sueños, aventuras...) y emocional (miedos, angustias, placer, idilios...). Éstas son sus extensiones hacia la emoción y el pensamiento:

- El juego protosimbólico recoge desde el mundo imaginario más arcaico hasta las primeras imágenes no simbolizadas aún, pero con fuerte valor perceptivo. Privilegia la percepción visiva (presencia-ausencia), las percepciones interiores (lleno y vacío) y las imágenes de sí que se fundan sobre las impresiones arcaicas (orden y desorden, construcción y destrucción, entero y roto, abierto y cerrado...). Con el uso directo del cuerpo, de los objetos, del ambiente en sus formas variadas y en las diferentes posibilidades perceptivas, estas polaridades son repetidas por el niño. Se activan juegos circulares, con una estructura simple, como el del escondite, del robar y acumular, del construir y destruir, de la persecución y otros más.
- El juego narrativo por contra es una evolución del juego simbólico en el sentido más lineal e histórico; domina el uso del lenguaje y el esfuerzo ideático en lugar de la acción.

D S S E R

Pensamiento/Cuerpo

En el juego de representación hemos dicho que las potencialidades motrices y práxicas se coordinan y se funden con las facultades ideáticas del pensamiento, sean de tipo lógico o analógico. Las formas de representación van desde la más abstracta a la más concreta, desde la predominancia mental hacia la corporal. Intentemos describir unas posibles extensiones, considerando que no siempre es la técnica elegida la que califica la experiencia:

- El juego gráfico-pictórico prevé el uso de técnicas estructuradas y 'materiales' diferentes (palabra, signo, color...) destinados a la expresión y a la transformación creativa de los contenidos del propio mundo interior.
- El juego de construcción y manipulación se dirige más a las capacidades de tipo manual y espacial e implica más la corporeidad.

La lectura de la experiencia

Ahora que hemos presentado este mapa tenemos que buscar maneras de utilizarlo: como un agente secreto se queda durante horas delante de una casa y a partir de la vida que se desarrolla en el exterior construye hipótesis sobre la vida interior de la casa, así nosotros, observando los signos manifiestos de la experiencia del niño y escuchando nuestras resonancias subjetivas, intentamos reconstruir la dimensión íntima de la experiencia, la experiencia de sí mismo. Esta operación no es una operación lógica, sino analógica; nos pide una capacidad intuitiva e imaginativa.

Algunas reglas para el uso de este mapa:

El setting - Si el contexto es idóneo para expresar una dimensión lúdica espontánea podemos orientar con finura nuestra atención a las originales

formas de juego que los niños eligen y nos resultará más fácil reconocer los modelos de experiencia de sí que viven en los diferentes sujetos. El setting psicomotor, organizado según la 'pedagogía de los espacios' (espacios de la sala ligados a áreas de experiencia) es el contexto más eficaz para esta lectura.

El proceso - Nuestra función no es la de fotografiar unos 'estados' de experiencia permanentes. Si en algún caso encontramos maneras expresivas estables en el tiempo o incluso fijas, en la mayoría de los casos más que estados tenemos que registrar 'procesos', es decir, experiencias dinámicas de cambio, que podemos evaluar como evolución, involución, regresión, movimiento circular, lineal, bloqueo, fluidez... Donde vemos una aparente fijación, también será muy útil para nosotros buscar los microprocesos presentes en dicha experiencia. En efecto, el concepto de proceso comprende ya sea 'movimientos' que se producen en el largo período o en pocos momentos, ya sean evidentes o sutiles o casi imperceptibles. Nuestro mapa puede servirnos como un mapa geográfico para reconocer los recorridos de cada uno. Si estos recorridos no son esporádicos y se repiten, quiere decir que son característicos de la manera de hacer de aquel niño, experiencia de la realidad y de sí mismo.

La competencia - Leer el proceso y la experiencia de sí es otra cosa que evaluar las competencias. El área investida puede ser el área también de mayor competencia, o no. En el segundo caso, una dominancia experiencial en ausencia de capacidades idóneas da muchas veces la vivencia de bloqueo y de desconfianza. Una lectura cuidadosa puede llevar al sujeto a salir de la trampa en que se ha metido, por ejemplo, reinvistiendo áreas rechazadas para defenderse.

El desarrollo - La lectura de la experiencia prescinde en parte del desarrollo. Es verdad que cada área de experiencia tiene su tiempo de afirmación en una época del desarrollo, por ejemplo, el juego D O S I E R

protosimbólico es típico del período de los dos años, pero las formas de experiencias, una vez afirmadas, pueden ser puestas en juego en momentos sucesivos del desarrollo (seguimos al respecto muy atentamente la investigación de D. Stern sobre el desarrollo). Una fijación es negativa tanto si se refiere a una experiencia primaria como a una más desarrollada. Así, un proceso dinámico lo es prescindiendo del nivel evolutivo de sus formas.

La lectura será de todos modos eficaz y útil cuanto más complejo y rico sea el patrimonio expresivo propio de la edad real del niño: el período más fecundo es seguramente el que va de los dos a los ocho años, porque antes de los dos años, las diferencias subjetivas están aún cubiertas por el programa natural y después de los ocho son menos manifiestas y más interiorizadas.

Normalidad y patología - ¿Nuestra lectura se orienta en algún principio de base que nos permita dar un juicio de valor? ¿Dónde está la salud y la enfermedad, lo normal y lo patológico? Hay un criterio en el que nos inspiramos, pero no es un criterio objetivable: lo podemos definir con las palabras armonía y disarmonía. Es necesario aclarar que el síndrome de 'disarmonía evolutiva' diagnosticada en el campo psicopatológico no tiene que ver con nuestras definiciones.

Precisamente la capacidad armónica de conjugar el interior de la experiencia propia con la dimensión biológica, emocional y cognitiva es el modelo positivo a adoptar, aunque considerando que las dominancias son también expresiones de la originalidad de un carácter y no se encuentra en la naturaleza un equilibrio perfecto.

El proyecto - El inevitable proyecto, intuitivo, inconsciente o conscientemente construido, que sigue a la observación no debería tener un sentido correctivo, como ciertas pedagogías 'ortopédicas' que se concentran en las carencias y los déficits.

El mapa que he presentado y su utilización nos pueden ayudar, por el contrario, a reconocer y respetar la originalidad de la experiencia de cada sujeto y a sostener procesos ya existentes, tal vez señalados para que pueda haber un camino de cambio que vaya en el sentido de la persona y no contra ella.

Para terminar, acompañamos este primer contacto con el uso del 'mapa de la experiencia' con unos ejemplos extraídos sobre todo de grupos de ayuda psicomotriz con niños de seis y ocho años.

Rocco, 8 años. Una aislada expresión gráficopictórica genial y original que revela una mirada
sobre el mundo sufriente, al lado de una emocionalidad rebosante, que se expresa en resonancias
motrices puras y una percepción corporal y un
cuerpo real muy vagos, una integración generalmente frágil de todas sus partes: descubre el juego
del fútbol, se abre lentamente al juego simbólico de
los demás, pero se adhiere solo a la acción, parece
no interesado en los contenidos. Éstos emergen lentamente por imitación hasta presentarse esporádicas y originales iniciativas.

Cristina, 7 años. Se presenta con un acercarse dinámico, pero controlado por un lenguaje directivo, muchas veces prevaricador hacia los demás. En el mejor de los casos, el autoritarismo se camufla dentro de historias simbólicas donde personifica papeles de amo. Es difícil tocarla o verla en situación de pasividad. El psicomotricista la estimula a prolongar las raras iniciativas sensoriomotrices, ella se concede un impulso en el salto en profundidad en una colchoneta muy ligera y después de un tiempo sale de ella un gemido, de un niño muy pequeño que puede ser cogido en los brazos y llevado hasta 'casa'. Se rompe así la rigidez adultiforme y se inaugura una temporada de mayor riqueza expresiva donde se concede momentos de pasividad, debilidad y dolor también; y donde su tendencia a estar por encima de los demás a veces toma forma simbólica de cuidados y no siempre de autoridad.

D S S I R

Gino, 8 años. Pone en acción una expresividad solitaria e incontenible y con posibilidad a veces de hacerse daño, parece la búsqueda de sus limites. Al final se aísla en la búsqueda del acto de ligar varios objetos y ligarse con cuerdas y materiales varios (se ve aquí la paradoja entre aislamiento y vinculo). Se piensa en el material más idóneo para él. En las sesiones sucesivas responde bien a los objetos contenedores (tejidos, cajones...) y es una peligrosa serpiente. Pide ser encerrado en su caja con determinación (¿pide un contenedor determinado?), pero encuentra la manera de salir y esparcir el miedo entre todas las personas. El tema es el mismo, pero está claro el paso desde la dimensión sensoriomotriz hasta la simbólica, desde el juego solitario a la relación. Después de una semana, parece muy capaz de coordinarse con el proyecto simbólico del grupo: es un robot construido por un científico, está contenido, equilibrado, más bien tenso, pero armónico y eficaz en su acción, se permite progresivamente más iniciativas autónomas, toma un baño en el mar con gran placer y lentamente desaparece hasta el horizonte, parece feliz con su nueva libertad vivida a través de una estrecha dependencia, pero afirma que han sido las olas del mar que lo han llevado. Conquista el tiempo para vivir sin dramas su necesidad de vinculo y de autonomía.

Un contenedor fuerte (el robot), una dependencia primaria y, después, un nacimiento psicológico y la independencia como resultado de una fluidez natural. La estructura de su juego no es ya circular (captura y huida), sino lineal y más rica en el plano narrativo. La paradoja no está ya en ser prisionero de la acción, sino que está transferido en el plano de los significados, vividos a través de diferentes vías expresivas: ¿Es un robot enmohecido, flotante, golpeado por las olas, como es evidente en el dibujo final y en sus palabras (plano representativo), o una persona renovada que goza de un buen baño, como aparece en la acción dramática?



Bibliografía:

- Aucouturier, B., Darrault, I., Empinet, J. L. (1986) La práctica psicomotriz – reeducación y terapia. Barcelona: Ed. Científico Médica
- Nicolodi, G. (1992) Maestra guardami. Bologna: Csifra
- Nicolodi, G. (1996) *Maestra aiutami*. Bologna: Csifra
- Ammanniti, M. y Dazzi, N. (1990) Affetti. Natura e sviluppo delle relazioni interpersonali. Roma: Laterza
- Fabbrini, A. en Barone, L. y Maffei, C. (1997) Emozione e conoscenza nei disturbi di personalità. Milán: Angeli
- Mindell, A. (1990) Il corpo che sogna: psicoterapia dei processi corporei. Como: Red
- Robine, J. M. (1998) Gestalt-therapie: la construction de soi. París: L'Harmattan
- Stern, D.N. (1991) El mundo interpersonal del infante. Barcelona: Ed. Paidós