

Tocar al monstruo, ser tocado por el monstruo

**Jorge Domínguez
Racionero**

Maestro de primaria.
Terapeuta Psicomotriz
y Gestalt. Intervención
psicomotriz en sala con
bebés, infantes y sus
familias y Formador con
adultos.

Introducción

El artículo “tocar al monstruo, ser tocado por el monstruo” pretende aunar la práctica-experiencia en el trabajo con niñas y niños de 2-3 años a 6 años en grupos de psicomotricidad de iguales y/o con presencia de la familia, con la teoría que se recoge en torno a la práctica psicomotriz relacional, vivencial, de la mano de autores como A. Lapierre, B. Aucouturier, M. Chockler, J. Rota, M. Llorca y J. Sánchez, un texto que gira sobre un tema principal: el del miedo en la infancia, *jugar, tocar, vivir...* el miedo, en la sala.

Palabras clave: simbología, miedo, monstruo, rol del adulto, familia, identidad, introyecciones, proyecciones, interacciones, contrastes, placer/displacer, cercanía/lejanía, abertura/cierre.

¿Qué despierta el monstruo?

El im-pulso a escribir sobre el *monstruo* surge de la observación que he ido realizando en las sesiones de psicomotricidad con niñas y niños, tanto en grupos de iguales, como en familia, donde, de manera recurrente, ha habido una demanda de *jugar al monstruo* en las palabras de los infantes, como en las palabras no pronunciadas y sí corporeizadas. Es una observación que se enfoca, partiendo de los parámetros psicomotores, en cómo es la

demanda del juego, para qué lo demandan, cómo se acercan, viven, relacionan en-con el juego, la relación consigo mismo, con los demás y con el *monstruo*.

Y desde ahí, compartir el rol del psicomotricista con las diferentes subjetividades que conforman el juego, la simbología y, por tanto, la manera de vivenciar ese *miedo*.

Os presento al monstruo: un ente de 1'85 cts. y 85 kg., voz a medio camino entre rugidos, sonidos guturales, graves y palabras

humanizadas, acompañados de gestos torpes, sordos, desmedidos y sonoros, garras, ojos saltones, manos que se hacen cada vez más grandes... o pequeñas, aclamando con su presencia y expresión a las niñas y niños presentes y ausentes; un monstruo que expresa su historia, que se relaciona, desde su imperfección, con sus carencias y ausencias, con el infante.

El monstruo que pretende salir, no surge de una cueva edulcorada de Disney sino más bien de una cueva donde reside su ser, su historia, con luces y sombras, sin conocerlas todas ellas aún; un monstruo que puede despertar dentro de sí y ser dramatizado.

Tras mirar y tocar unas oscuras profundidades de su ser para re-conocer su identidad, su subjetividad delante de otro, en este caso de un infante, se siente preparado para expresarse y *jugarse* con las (contra)transferencias, lo cual es casi imposible, aun siendo consciente.

Es importante que este adulto re-conozca sus mecanismos de defensa o neuróticos de la personalidad para no transferir a través de su hacer e interferir en la espontaneidad de la acción infantil, pues de lo contrario estaríamos interfiriendo, faltando al respeto y no estaríamos cuidando su vivencia, su experiencia, su originalidad. Por tanto, *“el/la psicomotricista, con sus actitudes, funciona también como un objeto transicional: su plasticidad y maleabilidad hacen que pueda ser atacado, destruido, transformado... pero su realidad permanece”* (Rota, J. 2015, p. 58).

Es un monstruo aclamado, dotado de elementos del adulto y dotado de elementos aportados desde la observación, desde una dialéctica individual y grupal y periódica con el grupo-infante.

Con un monstruo total no cabría ni relación, ni negociación, ni una manera de “humanizarlo” para traer a la realidad, aquello que simboliza para cada infante.

Y desde esa cercanía, el objetivo es que el infante elabore su propio diálogo, historia; enarbole su relación con él mismo y con aquello que le conecta, y sea su acción corporal quien le represente: la simbolización.

¿Cómo son las demandas?

Cada infante muestra su deseo de un modo particular y según su vivencia:

- Unos lo hacen buscando al adulto, tocando y verbalizando, casi suplicando.
- Otros acompañando a estos primeros, en silencio, a la retaguardia del grupo, mirando al monstruo y a sus iguales.
- Otros, ausentes en esa demanda inicial, desde la observación, y desde la distancia (junto a la entrada o en el espacio del ritual de entrada), presencian el juego, y desde la mirada ya se les observa que están jugando-se algo. El siguiente paso que se les observa es adentrarse a modo de pequeños pasos, y/o adentrarse sacando la voz, cuando se permiten exponerse y comienzan a interactuar desde la palabra, “quiero jugar, ¡pero al monstruo cariñoso!”.

De estos últimos algunos se introducirán en el juego en esa misma sesión. Otros se mantendrán un tiempo y se irán... y volverán. Y quizá entren en la próxima, o dentro de un mes.

Pero su mirada ha estado presente, ha observado, y le ha permitido vivenciar ese juego, desde donde su ser, con la historia que camina con él, le ha facilitado. Una mirada, una presencia ya conforma una vivencia, con un significado para sí mismo, y desde ahí, a su ritmo, se mantienen presentes, dentro de la ausencia en la acción del juego, en sí mismo. Juegan sin jugar.

La mirada es un canal de entrada de sensaciones, que, sin estar en una acción directa, contemplada por los ojos de terceros, algo se enmarca en sus cuerpos. Y con el tiempo, y

El monstruo que pretende salir, no surge de una cueva edulcorada de Disney sino más bien de una cueva donde reside su ser, su historia, con luces y sombras, sin conocerlas todas ellas aún; un monstruo que puede despertar dentro de sí y ser dramatizado.



junto a alguna intervención respetuosa del adulto (por ejemplo, reconocimiento verbal durante la sesión, de manera indirecta “dónde está...”, o mirarlo atentamente durante un breve tiempo, en el que se vea observado, y también sepa que el Otro está siendo mirado por él), le facilitarán ajustar sus medios relacionales y, al mismo tiempo, la posibilidad de simbolizar contenidos internos a través del juego.

Entonces ¿en qué se convierte la sala? *“En un espacio transicional que permite la vivencia de la continuidad entre lo subjetivo y lo objetivo, la fantasía y la realidad, entre el yo y el no-yo”* (Rota, J. 2015, p. 58), donde el niño se expresa, se representa a través del cuerpo, utilizando sus lenguajes, proyectándose.

Desde esa concepción, el adulto trata de relacionarse con cada infante desde ese lenguaje vertebrado en su presencia y acercándose al infante desde ese mismo lenguaje, reconociendo-le su presencia, a él mismo, al grupo y a través del monstruo.

Le está diciendo que “está mirando al monstruo, ¡y está siendo mirado por el monstruo!”

El adulto, dotado de esa personificación monstruosa, le reconoce su presencia, ajusta su mirada, su cercanía-presencia, su palabra, en función de cómo hable el niño en la sala. No es un juego monstruoso dulcificado lo que los infantes demandan, ni lo que despierta, mantiene y atrae a los infantes inhibidos.

Desde esa demanda, el *setting* de la sesión pretende mantener la espontaneidad de la expresividad infantil donde reacciones físicas, emocionales, verbales y de interacción surjan desde la individualidad.

Presencia-Vivencia-Representación

La sensación de mirar, tocar y hablar al monstruo desde la acción, tranquiliza más que el poner palabras sobre un monstruo. Es decir, si hablamos de que el cuerpo es el lugar donde se engraman las experiencias, el canal relacional, la historia de cada individuo, posibilitar a través del juego un representante que despierta placeres, temores, ausencias o carencias, y vivirlo, también es otro medio para desarrollar la simbolización. Al igual que en los cuentos demandados por ellos se acercan a ciertos personajes a través del imaginario, en el juego demandado en la sesión, pueden sentirlo en sus pieles.

Durante la acción, al igual que el monstruo expresa y muestra su refugio/hogar, los infantes también. En ocasiones algunos demandan un tiempo para construirlo, otros se adaptan a las construcciones de sus iguales,

otros se quedan paralizados, y otros se acercan al monstruo y le piden, o no, entrar en su propia casa.

El significado de la casa, la relación con el monstruo, los contrastes (cercanía/lejanía, por ejemplo), la autonomía, la capacidad de simbolización, diferenciar realidad/juego... son aspectos que se observan y nos aportan información sobre el ser del niño.

La casa, la sala, el espacio en sí es un lugar para la ficción mediante la cual el niño proyecta su realidad, sus deseos, sus necesidades, sus carencias, sus miedos y sus potencialidades, respetando aquella espontaneidad que se mencionaba líneas atrás, y desde la observación, ajustar nuestra presencia y, si cabe, intervención.

La sala y el juego se transforman en una posibilidad para el infante de simbolizar sus contenidos internos, junto al acompañamiento del adulto desde la creación de un espacio transferencial.

Es una sala amplia, con material duro, blando, con espacio libre de materiales, que facilita la expresividad del infante, salir corriendo, atacar al adulto, crearse su casa... seguro en su cuerpo, seguro si expresa ser sostenido en la piel del adulto.

Durante el juego se generan ciertas acciones que se repiten, que van variando en pequeños matices, en función de los sujetos que componen la sesión, tanto del adulto, como de los infantes. Esa acción base, que es la esencia del juego, se inicia cuando el monstruo aparece con todo su esplendor físico y vocal, aclamando a los niños, bien por su nombre, bien al grupo en sí, o incluso avisándoles con una cuenta atrás (a veces presente, a veces ausente... significativo hecho en voz y cuerpo, o solo sonoro).

Se observa una explosión motriz y emocional, donde se observa la capacidad de sim-

bolización o de diferenciar la realidad-imaginario, desde la misma demanda, o desde el inicio del juego.

- En los que han desarrollado cierta capacidad de simbolización, se observa una acción paradójica: salir huyendo, y sonreír. Estos infantes, tras un tiempo de contención en el que están escuchando la voz y viendo el perfil del monstruo, salen a su búsqueda para destruirlo. Lo tocan, le chillan, invaden incluso su hogar (la transgresión a lo que les representa el adulto)... Se manifiesta una impulsividad motriz, sensorial y relacional; una cercanía, afectiva y agresiva que crea un diálogo tónico-emocional.
- En otros, su inhibición, ya comentada en líneas anteriores, se refleja cuando, o bien no se acercan como los demás al personaje y su presencia en el juego se diluye, o bien se acercan físicamente a él y expresan corporalmente y/o verbalmente dificultades para tocar y ser tocados, síntomas o reflejos de sus contenidos relacionales engramados. Y desde este juego, dichos contenidos, pueden comenzar a reajustarse, desde su deseo manifestándose en forma de *su* presencia, *su* mirada, y *su* continuidad en las sesiones.
- Demandan unirse al monstruo o intercambiarse los roles, con el objeto que representa a nivel imaginario para unos, y simbólico para otros... partiendo del lugar de cada uno.
- Se abre un verdadero diálogo: un intercambio dialéctico simbólico con contenido emocional, pues el objeto se ha cargado o dotado de afectividad, evolucionando este intercambio con la ayuda del adulto.

Tras estos encuentros corporales, niñas y niños pierden el miedo al encuentro corporal, paulatinamente, con ese monstruo y con el *monstruo particular de cada infante*. En el momento de la calma sus tonos bajan y se percibe una relación cercana y afectiva con el adulto.

La sala y el juego se transforman en una posibilidad para el infante de simbolizar sus contenidos internos, junto al acompañamiento del adulto desde la creación de un espacio transferencial.

Es decir, se favorece la integración de una estructuración emocional dentro de un contexto relacional.

De la agitación, a la calma; de la acción, a la representación/al pensamiento; de un movimiento activo, a una quietud activa. Favorece pasar del placer de hacer, al placer de pensar.

Podría decirse que lo que se *mueve* en este juego es una evolución respecto al juego del escondite, donde se prodiga el contraste aparecer/desaparecer en el espacio, cercanía/lejanía, a ojos de un adulto afectivo, que lo recibe y acoge. En el caso del monstruo, ese contraste se muestra ante un personaje-símbolo que representa algo en el inconsciente de aquellos infantes que lo demandan.

Siguiendo con el aspecto del símbolo, una de las manifestaciones que se observan al aparecer es la agresión contra el adulto, que es aparentemente gratuita, sin motivo racional. Es agredido porque es el “adulto”, símbolo de la autoridad, de la energía y de aquello que represente a cada uno de ellos ese *monstruo*... Un acto al que incluso aquellos infantes inhibidos, arriban, siendo muestra de la frustración de sus malestares inhibidos y/o deseos contenidos.

Son expresiones inconscientes, producciones imaginarias que expresan la manera como el consciente del niño o niña siente al adulto: “este es el lobo, el león”; o el monstruo que puede absorberla en su deseo, y con un tocar, mirar... recíproco. Es una experiencia vivida, llevada a la piel.

Sus acciones y palabras piden vencer al adulto, machacarlo y destruirlo en el suelo, al final del “capítulo” de esa sesión. Pueden salir de sus límites y vivir la agresividad desde el juego. En aquellos en que su capacidad de simbolización no está desarrollada, y que la diferencia entre realidad-juego no está presente, se observa una tensión no sólo en las

primeras interacciones con el personaje, sino cuando ya comienzan a interactuar en el juego, en ese final.

También se percibe una tensión corporal al observar que el monstruo-adulto-personaje, va a morir, desaparecer... La separación en el vínculo que se está generando aún no es segura, no es placentera, no tiene capacidad de registrar esta vivencia de una manera simbólica. Por el contrario, aquellos cuerpos que disponen de más experiencias y contenidos relacionales, se permiten incluso poner una tela en el suelo, por ejemplo, como símbolo de la muerte del monstruo.

Otros no desean destruirlo y van un paso más allá. Es una agresión que no conlleva la aniquilación del monstruo. Es una muestra de una distancia simbólica, de su individualidad; no persigue dañar o lastimar al adulto. Domina su agresividad, domina su cuerpo, pues no golpea con la misma intensidad, fingiendo o marcando los movimientos y dramatizando. La relación adulto-infante es de confianza, de seguridad, afectiva.

En cuanto a los miedos, a medida que el infante toma conciencia del peligro, tendrá en cuenta los límites necesarios para su seguridad. Hay niños que se muestran inhibidos, otros invasivos y/o que parece que no tengan miedo a nada.

Advertir de palabra sobre un peligro sirve para contener una acción, una pulsión agresiva, de vida; el niño siente la necesidad de transgredir normas o límites y vivir esa situación. Y desde esa experiencia tendrá una información para ajustar la repetición de la acción, con otra información previa experiencia.

El miedo al agresor (deseo de eliminarlo), miedo a ir solo, a acercarse (o separarse), al sonido, a ensuciarse, a hacerse daño, o que hagan daño al monstruo...

Podría decirse que lo que se mueve en este juego es una evolución respecto al juego del escondite, donde se prodiga el contraste aparecer/desaparecer en el espacio, cercanía/lejanía, a ojos de un adulto afectivo, que lo recibe y acoge.

En la sala se dota de un espacio seguro, físico y emocional, para acoger esas transgresiones, resistencias, inhibiciones, sufrimientos que no han logrado contener sus angustias arcaicas... Es decir, tal cual se manifiestan en la expresividad psicomotriz de cada infante. Es un espacio donde se le permite, facilita y acompaña para investir, como una representación simbólica de su aceptación, por sus iguales, por el objeto, por la sala; una sala que representa un espacio de vida y de cómo la vive cada infante.

Según Aucouturier, un niño capaz de representar es aquél que tiene placer en hacer presente a través de una imagen o un signo un estado sensorial, emocional, un objeto, un acontecimiento y comunicarlo a otro a través del lenguaje; un lenguaje verbal, gráfico o corporal que, con la presencia del adulto, irá evolucionando.

Referencias bibliográficas

- Aucouturier, B. y Lapierre, A. (1985). *Simbología del movimiento*. Barcelona: Científico Médica.
- Aucouturier, B. (2004). *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz*. Barcelona: Graó.
- Lluna, A. (2019). *Vínculo y psicomotricidad*. Entre Líneas 44, 18-24.
- Pere, J. (2001). La agresividad. *Entre Líneas* 44, 8-12.
- Rota, J. (2015). *La intervención psicomotriz*. Barcelona: Octaedro.
- Sánchez, J., Morillo, T. y Llorca, M. (2019). La casita del psicomotricista. *Entre Líneas* 44, 5-9.

