

Ateneos Clínicos. *“Niños, adolescentes y trabajo con padres”*

*Avatares en juego. Ser Yo siendo OTRO**

*Gabriel Ianni***



*Presentación por Nuria Sánchez-Grande****

Presentación del Ciclo y del Ateneo

Buenos días a todos,

Hoy damos inicio al Ciclo de Ateneos Clínicos organizados por el Máster en Psicoterapia Psicoanalítica en niños, adolescentes y padres, de la Universidad Europea Miguel de Cervantes. Bienvenidos, un año más. Uno de los rasgos que caracteriza a AECPNA es su compromiso, tanto con las infancias y adolescencias, como con el psicoanálisis. Es por ello que damos un lugar notable, cada año, a la exposición y debate de casos clínicos en los ciclos y ateneos.

Para iniciar este ciclo voy a compartir algunas reflexiones, de la mano de Nasio¹, sobre qué entendemos por un caso en psicoanálisis: “definimos un caso como el relato de una experiencia singular, escrita por un tera-

apeuta para dar testimonio de su encuentro con un paciente y apoyar una innovación teórica. Ya sea que se trate del informe de una sesión o del desarrollo de una cura, ya sea que constituya la presentación de la vida y de los síntomas del analizando, un caso es siempre un escrito que apunta a ser leído y discutido. Un escrito que, en virtud de su modo narrativo, pone en escena una situación clínica que ilustra una elaboración teórica. Por ello, podemos considerar el caso como el paso de una demostración inteligible a una presentación sensible, como la inmersión de una idea en el flujo móvil de un fragmento de vida y concebirlo, finalmente, como la pintura viva de un pensamiento abstracto”.

“Un caso se presenta, pues, como una fantasía en la que uno vuela libremente como una mariposa de un personaje al otro, en el seno de un mundo virtual, exceptuando como está de toda confrontación directa

1 Nasio, J. D. (Dir.). (2013). Los más famosos casos de psicosis. Paidós.

con la realidad”.

Con la presentación de un caso clínico se pretende demostrar y enseñar cuestiones vinculadas a la técnica o a la teoría que a su vez enriquecerán o consolidarán nuevas hipótesis de trabajo dentro del psicoanálisis, en nuestro caso de la clínica con niños, adolescentes y sus padres. También sostiene Nasio que los casos clínicos tienen un valor metafórico puesto que unen una observación clínica con un concepto que se quiere ilustrar. Sin duda, en esta línea va el trabajo teórico clínico que Gabriel Ianni viene articulando.

Abrimos hoy, este espacio, con “Avatares en juego. Ser yo siendo Otro”. Nos adentramos en un interesante trabajo en el que la clínica y la teoría se articulan a propósito de Ana, una púber quien consigue, gracias a los videojuegos, hacer un puente entre el trabajo analítico de las sesiones y su vida. De esta manera Ana, pasa-

rá de estar muerta en vida, sin deseo, atrapada en el entramado materno, inmóvil, a luchar por vivir, salir y cuestionar el mundo de su madre en el que la pregunta de la filiación y la identidad quedaban sin respuestas. En el material que Gabriel presenta se aprecia una clínica impecable con un proceso analítico activo que da como resultado un cambio subjetivo significativo en Ana.

Sin más os dejo con Gabriel Ianni, miembro titular de la Asociación Psicoanalítica Internacional, Especialista en niños y adolescentes reconocido por la I.P.A. Ha ganado el Premio David Liberman (1998) y el Premio Elena Evelson (2001) otorgados por la Asociación Psicoanalítica de Buenos Aires. Y tenemos la suerte de que sea presidente y profesor en AECPNA.

Avatares en juego. Ser Yo siendo OTRO

*“Por donde el juego pasa, se enciende la vida”
R. Rodulfo, 2012 Padres e hijos*

1 – Introducción:

¿Con qué elementos clínicos podemos pensar las problemáticas que nos presentan hoy los niños y los adolescentes que nos consultan? Planteo esta pregunta porque el entorno social y cultural en el que transitan, viven, juegan e interactúan ha cambiado, y mucho. Hoy, los niños y los adolescentes tienen otros modos de jugar, de sentir, de pensar, de aprender, de sufrir, de interactuar.

Hoy, la fascinación y la seducción por la imagen ocupa un lugar central.

En mi opinión es necesario que reflexionemos seriamente sobre estas cuestiones para poder adentrarnos en las nuevas producciones de subjetividad que nos plantean los niños y los adolescentes. Tenemos que preguntarnos si el universo tecnológico, el universo informático, y el universo visual produce transformaciones o mutaciones en el pensamiento infantil, por un lado, y por otro, preguntarnos si altera o modifica las condiciones mismas del jugar.

Tenemos que reflexionar sobre los efectos que los cambios tecnológicos están produciendo, pero no en abstracto, no cómo un problema teórico sino en función de las necesidades, los deseos y las problemáticas clínicas que los niños y los adolescentes nos plantean ya que la imaginación, la creatividad, y

la propia experiencia subjetiva están en función de la producción tecnológica en la que se hallan inmersos.

Tenemos que redimensionar la función del mundo imaginario en el que la riqueza del mundo virtual ocupa un lugar central y preguntarnos ¿Cómo se configura el nuevo universo infantil? ¿Cómo se despliega la fantasía? ¿Cómo se instalan los niños y los adolescentes en este contexto?

Mi propuesta, entonces, en este ateneo es que nos adentremos en estos interrogantes introduciéndonos en la realidad imaginaria, digital y virtual en la que se estructuran y desarrollan el mundo infantil y el mundo adolescente, encarándola desde una de las dimensiones fundantes de la experiencia humana: el juego. Que la encaremos desde el punto de mira del jugar.

Sabemos que los niños crean la realidad jugando, y el jugar instituye lo infantil como un espacio generador de deseos y articulador del pensamiento. Los niños crean la experiencia infantil jugando. Jugar construye ficción, y es en la ficción del jugar donde se construye la subjetividad. Repito. Es en la ficción del jugar donde se construye la subjetividad. Porque sin juego no hay infancia. Sin juego, no hay niño. Lo que **constituye** la infancia, lo que la **instituye**, lo que hace que un niño sea un niño es el juego, es decir, la capacidad para jugar, la disponibilidad mental para el despliegue lúdico.

Porque la infancia es el momento vital donde los niños ejercen la libertad ficcional, donde dan rienda suelta a su apasionada y febril curiosidad, a esa creatividad que tan poéticamente define Esteban Levin como *imaginariamente simbólica*.

Los niños **crean** y al mismo tiempo **son creados** por la experiencia de lo infantil que acontece al jugar. La niñez no es concebible sin la dimensión lúdica que los hilvana y los entrelaza con la realidad. No hay aprendizaje ni hay desarrollo sin ese espejo que supone la producción lúdica.

Ahora bien, es mi impresión que el corpus teórico del psicoanálisis ha podido dimensionar muy bien la importancia que tanto el juego como el jugar tienen para la experiencia infantil pero poco de ello se plantea al hablar de adolescencia. Porque también en esta etapa crucial del desarrollo el juego y la ficción resultan igualmente esenciales. Podríamos afirmar que, sin juego, sin ficción, no hay tampoco adolescencia. No es concebible todo el despliegue identitario que se produce a partir de la pubertad sin el auxilio de la fantasía. Enfatizaría aquí la misma frase que subrayé anteriormente: Es en la ficción del jugar donde se construye la subjetividad. También en la adolescencia.

Y si hablamos de jugar, no podemos omitir una de las modalidades principales en el que hoy tantos niños y adolescentes juegan, interactúan y arman su subjetividad: los videojuegos.

No quiero detenerme aquí en considerar el efecto alienante que muchas veces nos encontramos cuando un niño o un adolescente queda ubicado en la posición de objeto, siendo capturado y magnetizado por la imagen.

Quisiera detenerme en otra faceta de esta realidad, cuando las imágenes digitales son tomadas por niños y adolescentes para jugar, crear y recrear la realidad; cuando acceden a las pantallas y las utilizan como nuevos espejos, como nuevas superficies de escritura.

La clínica nos muestra que cuando así lo hacen, la curiosidad se expande, la creatividad se instaura y puede impulsar al niño o al adolescente a nuevos descubrimientos y a nuevas transformaciones.

Porque las imágenes que se despliegan en las pantallas no podemos simplemente concebirlas como un devenir visual, como una sucesión de imágenes que transitan sin más delante de nuestros ojos. Cada imagen que se despliega ante nuestros ojos se verá transformada, leída y comprendida por la historia del sujeto, será significada de un modo peculiar y privativo de esa persona en particular ya que el devenir lúdico lo determina la subjetividad de quien lo juega. En este sentido, como tan bien plantea Silvina Ferreira dos Santos las imágenes que se despliegan en los videojuegos, podemos concebirlas como textos, como textos que pueden llegar a poseer la misma riqueza que muchos cuentos, que muchas historias y muchas epopeyas.

Decía anteriormente que sin ficción tampoco hay adolescencia. Ya Freud (1908) ubicaba en la Novela familiar la creación, en el plano de la fantasía de un mito, de un mito individual y subjetivo al que recurre el púber - acuciado por sus deseos y fantasías incestuosas- en su intento de alejarse de sus padres.

La novela familiar es la elaboración de una historia, es la elaboración de una narrativa, en la que el púber busca modificar imaginariamente el vínculo con sus padres.

Se trata de un relato, de una ficción, al que recurren la imaginación y la fantasía para intentar resolver los temores que surgen de su lugar de niño en la trama familiar. La novela familiar despliega esa narrativa. Una narrativa en la que el púber busca posicionarse como un sujeto que activamente se sienta dueño de su propio destino buscando resignificar su historia, e imaginando un *mas allá* de lo familiar, un *más allá* desconocido y enigmático que desea conquistar: el mundo exogámico. Y el ensueño diurno es el escenario donde cobran vida la imaginación y la fantasía, poniendo en escena un trabajo psíquico fundamental: el desasimiento de la autoridad parental. Un soltar amarras que abre el camino a la exogamización.

Sabemos perfectamente que la pubertad es un tiempo de cambios que perturban al yo, obligándolo a un trabajo psíquico de tramitaciones pulsionales. Es el tiempo en el que tanto Freud como Aulagnier plantean con acierto que se *reescribe* la historia infantil. Es el tiempo en que lo puberal constituye una etapa crucial en la génesis de la subjetividad. La pubertad, y el proceso adolescente que inaugura, es un tiempo de nuevas escrituras, de nuevas ediciones.

Es decir, el adolescente debe resignificar el pasado - debe dejar de ser el niño que fue - pero en un proceso que también pueda lanzarlo al porvenir.

Sabemos muy bien que la crisis y el proceso adolescente tienen como objetivo distanciar al joven del niño que había sido hasta ese entonces, impulsándolo a la búsqueda de una identidad no enmarcada en los códigos familiares. La rebeldía y la confrontación generacional deben ser los motores que permitan esa metamorfosis, esa transformación. La sociedad, el "extramuros" de la familia debe adquirir para el adolescente una nueva importancia, y de esta manera, al lanzarse al "afuera", a la comunidad adolescente, al grupo, el adolescente comprende muy pronto que nada puede surgir de una acción solitaria. La adolescencia es el momento en el que nos damos cuenta de cuán vital es el otro biológica, afectiva y socialmente para cada uno de nosotros, y de cuánta necesidad tenemos de los demás para ser nosotros mismos.

Pero la clínica nos muestra que puede ocurrir que la irrupción de lo perturbador detenga o genere un *impasse* en el proceso adolescente, (Moreno, 2014) donde en lugar de la rebeldía y la confrontación pueden surgir el vacío, la tristeza, el desánimo, la apatía, la desesperanza.

El relato clínico que presento hoy es el de una niña que colapsa al llegar a la pubertad. Y que apuntalada en la escena ficcional de los videojuegos y mediante un interjuego identificatorio con los avatares elegidos logra desarrollar – al modo de la novela familiar – una narrativa subjetivante que permite la puesta en marcha de su proceso adolescente, un proceso adolescente que al momento de la consulta estaba detenido.

2 – Os hablaré de Ana

Pilar, la madre de Ana, me consulta muy preocupada. Se alarma cuando descubre – revisando a través de un perfil falso que ella misma se crea para “espíar” a Ana – que en Instagram Ana escribe lo abatida que se siente y los pensamientos e ideaciones suicidas que la acompañan constantemente. Asustada, Pilar revisa su historial de internet y descubre páginas de búsquedas que la perturban: *cómo cortarse, como morir sin dolor, como dejar de sufrir...* no lo entiende. Me cuenta que poco antes del verano, cursando el último curso de primaria Ana cambió. Le vino la regla. *“No estaba preparada...yo no la preparé...claro, a mí tampoco nadie me preparó...en esa época no se hablaba de esas cosas...se volvió muy retraída, pensé que eran cosas de la edad ... pero se encerró en ella misma y dejó de hablarme”*

Cuando Pilar cumple 40 años entra en crisis, de la noche a la mañana deja su trabajo – al que se había dedicado *con alma y vida* – porque quiere ocuparse de ella misma, se da cuenta que se ha postergado. *“Renuncié, me inseminé y nació Ana”*

“Era una bebé preciosa, adorable, muy fácil, muy tranquila... a los 3 años empezó la escuela infantil, se adaptó fenomenal. Siempre fue muy buena estudiante, todavía lo es, no muy sociable, le costaba tener amigas porque siempre fue muy madura para su edad, prefería estar entre mayores, entre adultos, con niñas de su edad se aburría. Una vez me dijo: No te preocupes mamá que no tenga amigas, tú y yo somos mejores amigas... y era cierto, nos contábamos todo, hacíamos todo juntas. Ahora es una desconocida, no se quién es, no se qué le pasa...por eso la espíé y me metí en sus cosas...lleva un año prácticamente sin hablarme y me desespera...no podría soportar que le pasara algo, ella es toda mi vida, es lo único que tengo.”

Cuando conozco a Ana me encuentro con una niña; una niña silenciosa y taciturna. Ropas excesivamente holgadas desdibujan su cuerpo, el pelo sobre la cara le oculta parcialmente el rostro. Sin embargo, me mira con los ojos muy abiertos, estudiándome en cada gesto, en cada palabra que digo. Me observa, me busca. Quiere saber qué le pasa, está llena de ira, pero es una ira muda que no puede expresar. Le cuesta dormir, tiene pesadillas. Son sueños recurrentes. *“Estoy encerrada, sola, en un lugar muy pequeño, oscuro, sin salida, sin puertas ni ventanas y a veces una cosa, otras veces es un monstruo o un fantasma se me viene encima, quiero escapar, pero es imposible, me desespero porque sé que me va a atrapar... y me despierto muy asustada...y tardo un buen rato en darme cuenta que fue solo un*

sueño.”

Angustiada (esto es un hilo asociativo) angustiada y con la voz entrecortada me dice que a su madre no la soporta, que la agobia, *“todo el tiempo me habla, no me deja tranquila, yo lo único que quiero es estar sola y que me deje en paz”*. Ana no pelea, no discute, simplemente se calla y se encierra en su habitación. Las puertas cerradas son su único refugio. A su madre no puede decirle nada de lo que siente. No la entendería. *“A ella lo único que le interesa es que saque buenas notas... ella quiere que vuelva a ser la niña que fui... pero ya no soy. Se que no soy más esa niña ...”*

Ana se presenta perseguida por el fantasma del engolfamiento materno que la persigue. Atrapada en un mundo endogámico - incestuoso y fusional - busca una salida que no encuentra y donde el replegamiento parece ser la única defensa frente a la intrusividad. A la intrusividad de su madre y también a la intrusividad de sus semejantes. Porque Ana no tiene amigos. El entorno social no actúa como un parapeto protector, como un mundo posible de ser habitado sino como un entorno hostil, con figuras peligrosas dispuestas a la invasión y al sometimiento.

En sesión Ana empezará a hablar de la hostilidad que siente hacia su madre, y en las que esas fantasías sádicas, esos deseos de muerte, no encuentran vías de exteriorización volviéndose contra el yo como fantasías masoquistas. No se gusta, no es feliz, quiere morir, no matarse sino morir, desaparecer, dejar de sufrir.

Resulta importante señalar aquí, que Winnicott (1960, 1972) subraya la imperiosa necesidad de la supervivencia de las figuras parentales, no solo en la infancia, ante la aparición de los impulsos hostiles, sino también en la adolescencia, y subraya también la imperiosa necesidad de que los padres no abduquen de sus funciones. Y ciertamente Pilar no sobrevive. Lejos de ser un soporte garante, se desvanece, colapsa y se derrumba. También con ella fue necesario habilitar un espacio terapéutico. Un espacio terapéutico que sostuve, durante mucho tiempo en paralelo al proceso terapéutico con Ana. (Estrategia técnica controvertida y compleja pero que demostró ser fructífera como veremos más adelante, en palabras de la propia Ana).

Sabemos que cuando las figuras parentales no sobreviven la relación con la propia hostilidad puede verse trastocada, dejando al adolescente muy solo y perplejo; pudiendo generar, o bien estallidos de violencia o bien una fuerte inhibición de la propia agresividad.

Tanto es así, que en clase la situación se repite. Blanca, su compañera de mesa se impone constantemente en la elección de los trabajos que tienen que realizar, en la elección de los temas y en el modo de ejecutarlos. Ana también está enfadada con ella, pero es un enfado mudo; al igual que con su madre, se calla y obedece.

Sesión tras sesión buscábamos poner palabras a cómo ella se sentía, nombrando su rencor, su impotencia, su rabia contenida, y ante mis intervenciones asentía en

silencio o bajaba la vista mientras sus lágrimas corrían por sus mejillas. Y así, estuvimos muchos meses. Pero un día, al entrar Ana a consulta, su aspecto me sorprende. El cambio en su fisionomía es impactante. Entra sonriente. Erguida. Su pelo, recogido, ya no le oculta el rostro. Se muestra.

Y con una expresión de evidente satisfacción me cuenta, orgullosa, que se enfrentó a Blanca y que le dijo que *“era una mandona y que no era quién para imponer siempre lo que debían hacer o pensar sus compañeras”*.

Le pregunto sobre qué piensa ella que produjo semejante cambio. No lo sabe... pero sigue hablando (nuevamente el hilo asociativo nos guía) y cuenta que el día anterior a enfrentarse a Blanca había estado jugando durante horas un videojuego: *Age of Empire II*. Pero no estuvo jugando una partida cualquiera, jugó la campaña de Juana de Arco, el episodio 4, el asalto a Reims.

Cuenta emocionada el epílogo del episodio, dice: *“Cuando entramos en Reims, una multitud de campesinos y señores se arrodillaban ante Juana. Algunos se arrodillaban incluso para besar las huellas que iba dejando su caballo. Los cañones tronaban y miles de banderas ondeaban al viento. Los andrajosos soldados de nuestro ejército, muchos de ellos todavía heridos, se mezclaban con los duques y sus damas. Juana estaba junto al Rey, lo mismo que su ajado estandarte de batalla”*. Y dice muy apesadumbrada: *“a pesar de tanta celebración, en mi interior sé que todavía falta mucho para que termine esta guerra. Juana de Arco da esperanzas, pero no sé si la esperanza bastará para asegurar la victoria”*

Me cuenta que hace tiempo que juega *Age of Empire*, pero cuando empezó la campaña de Juana de Arco se emocionó. *“No fue como siempre, antes simplemente jugaba... ese día me apasionó. No sé cómo decirlo, algo cambió”*

Dice que cuando llegó al Instituto se sentía como ella, como Juana de Arco, como una mujer guerrera, valiente y combativa.

El videojuego parecía haberla transportado a un nivel diferente de configuración mental. Identificada con su avatar, Ana pudo plantar cara a Blanca y según ella misma me cuenta, *“combatir por una buena causa”*.

Las emociones que tan trabajosamente habíamos ido nombrando en sesión y tanto la paralizaban adquirieron una nueva realidad en la dramática del juego.

Liberándose de las restricciones del propio cuerpo en la virtualidad de la pantalla pudo liberarse de la sujeción mortífera de la fantasmática materna y desplegar, primero en el juego y después en el Instituto, esa conflictiva que la tenía capturada. El videojuego le ofreció un escenario en el que pudo desplegar aquellos sentimientos e ideas que tan dolorosamente habíamos ido nombrando en sesión y que de la mano

de Juana de Arco encontraron un ámbito propicio de realización. Al igual que en el sueño. Freud dice que los deseos *se realizan* en el sueño, es decir, se hacen realidad, realidad psíquica en la virtualidad onírica. Realidad en la virtualidad del sueño.

Es interesante consignar que a partir de la sesión que acabo de contaros, la experiencia misma del juego adquirió para Ana una nueva dimensión, un nuevo significado. La pantalla empezó a convertirse, para ella, en un espejo diferente en el cual pudo empezar a mirarse; fue pasando de la imagen a la palabra, de la palabra al juego; y donde lo vivido y lo experimentado en la escena lúdica era traído luego a sesión para ahondar en la comprensión de sus emociones y de sí misma.

La experiencia lúdica y su identificación, entiendo que imaginaria en este primer momento con Juana de Arco – que fue semantizada y comprendida luego en sesión- le abrió la puerta a un interesante proceso, porque trazó el camino a la elaboración psíquica permitiendo después una identificación simbólica que la fue dotando de recursos y herramientas para confrontarse, tiempo después, con su propia madre. Pero eso ocurrió después. Antes, entró en escena Lady Sylvanas.

Está muy emocionada con la nueva expansión del *World of Warcraft*. Me habla de Sylvanas Brisaveloz, su nueva heroína. Es la Reina Alma en Pena, la Dama Oscura, una no muerta, la líder suprema de los Renegados.

Al contarme la historia, su mirada se ilumina y su voz se expande, adquiriendo toda ella presencia y vivacidad en la sesión.

Me cuenta que Sylvanas era líder de la resistencia, y que tuvo que enfrentarse al Caballero de la Muerte, a Arthas, pero que cayó en batalla y él, en lugar de honrarla con una muerte rápida, le arrancó el alma y la transformó en un alma en pena, condenándola a una eternidad de oscuridad en el más allá. La torturó y corrompió su alma convirtiéndola en un espíritu lleno de odio y maldad y la puso bajo el control del Rey Exánime.

Muy afectada me dice que el trauma que soporta Sylvanas es inimaginable. *“Me gusta de ella que no se resigna, que lucha. No acepta su destino, quiere cambiarlo. Por eso lucha por volver a la vida, por reclamar su cuerpo; lo busca y para conseguirlo crea un reino con los no-muertos Renegados (los sobrevivientes de las guerras contra Arthas, son muertos vivientes que sufren)”*. Los Renegados son odiados y temidos. Insiste: *“con la promesa de vengar su propia muerte, Sylvanas reunió a un ejército de no-muertos y declaró la guerra, recuperando finalmente su lugar entre los vivos. Ahora lidera la Horda contra las fuerzas invasoras de la Alianza, eliminando cualquier amenaza que se cruce en su camino. Ahora ella, por fin, es dueña de su propio destino”*.

Ana forma parte de su ejército, ella también es una no-muerta que lucha para que Sylvanas logre su objetivo: recuperar su cuerpo, su vida y su libertad. Su avatar está diseñado a imagen y semejanza de su heroína. Se siente honrada de formar parte de su ejército.

Al traer a la escena analítica los significantes *Alma en pena, no-vivo/no-muerto, trauma, tortura...* el poner en palabras historias con hombres crueles y mujeres poderosas nos abrió la vía para hablar de su tristeza, de su perplejidad, de su impotencia, de su orfandad, de su desvalimiento; nos abrió la vía para mirar retrospectivamente a la púber deprimida que había venido a verme, asustada por fantasmas sin rostro que la asediaban. Empezó a traer recuerdos de su infancia, de lo sola que siempre se sintió en el colegio, de la intensidad de la relación con su madre. Empieza a vislumbrar que fue el soporte narcisístico de su madre, su antidepresivo. Su visión de infancia feliz, de paraíso perdido, cobra una nueva dimensión. Puede finalmente confrontar a su madre, cuestionarla, preguntar sobre sus orígenes, empezar a hablar de ese padre que no tuvo, romper la ilusión fusionante de que mamá y ella eran suficiente y no hacía falta nada más ni nadie más para ser feliz.

Recordemos las palabras de Ana cuando se refiere a Juana de Arco: *“en mi interior sé que todavía falta mucho para que termine esta guerra. Juana de Arco da esperanzas, pero no sé si la esperanza bastará para asegurar la victoria”*.

Será recién, de la mano de Sylvanas Brisaveloz cuando Ana pueda verse como una mujer que puede finalmente *“declarar la guerra, recuperando finalmente su lugar entre los vivos ... liderar la Horda contra las fuerzas invasoras eliminando cualquier amenaza que se cruce en su camino. Ahora ella, por fin, es dueña de su propio destino”*. Es decir, asumiendo el odio que siente, y reconociendo que ese odio es producto de traumas sufridos Ana deja de ser un alma en pena, buscando ocupar su lugar entre los vivos. Sostenida por la trama argumental de su relato - mediatizada por el personaje de Sylvanas - comienza en Ana un interesante trabajo de historización (Aulagnier, 1991)

Sabemos muy bien que cada vez que un recuerdo toma forma en la conciencia y puede ser usado como un contenido auto narrativo asistimos a la creación de una construcción nueva, (Freud,1937) una construcción nueva que surge en el procesamiento de la experiencia presente. De una experiencia presente que ocurre en dos planos simultáneos, en dos escenarios altamente significativos para Ana. Aquel que se despliega en la pantalla, y aquel que se despliega en la intimidad de la sesión analítica.

En la pantalla, en la escena lúdica, Ana se siente viva (que es lo que define al *Playing*), participando en escenas en las cuales ella no es un mero espectador, sino que las vive, las crea y las recrea. Al igual que ocurre en el juego simbólico, toda ella está en eso que hace.

Y como bien dice Juan del Olmo (2023) al referirse al

“jugar con las palabras en sesión: El conjuro contra los males radica en abrir los significantes, desasociarlos de los significados cristalizados, “objetivos” y volverlos equívocos. Jugar con las palabras es producir nuevas significaciones, crear realidades alternativas, y, en mi opinión, tal vez en eso resida el arte interpretativo.

¿Por qué, qué somos, al fin de cuentas, sino una narrativa constantemente re-significada? Y es lo que, a partir de la experiencia lúdica que Ana tiene con los videojuegos y el efecto subjetivante y vivificante que produce en ella, que el proceso adolescente puede finalmente desplegarse.

3 – Conclusiones, o reflexiones finales más bien

Mucho se insiste sobre el fenómeno especular que conlleva la imagen. Fenómenos que pueden llevar al yo a una alienación patológica al identificarse el yo, miméticamente, con la imagen grandiosa de su yo ideal.

Pero recordemos que la imagen ha tenido siempre en psicoanálisis el estatuto de la representación. Y una representación en imágenes, tal y como ocurre en el sueño, parece ser el medio idóneo para que el yo pueda poner distancia con impulsos o afectos excesivamente desestructurantes o angustiosos. Sí. Estamos hablando de imágenes, pero estamos hablando de imágenes hilvanadas en una trama, imágenes que forman parte de un entramado en el que se despliegan dramas ficcionales cuyo significado se encuentra, en tanto que *narrada*, en la dimensión del verbo y en tanto que *jugada*, en la dimensión de la experiencia vital.

Hablamos, por tanto, no de identificaciones miméticas, no de identificaciones a la superficie del objeto, sino que, en mi opinión, estamos hablando de identificaciones introyectivas, es decir, identificaciones que modifican la estructura misma del yo.

Y en relación a ese efecto de captura y alienación que muchos detractores plantean como peligros para el funcionamiento mental, debemos tener presente que los videojuegos no inscriben al jugador en un “¡Todo y ya!” porque el propio videojuego exige anticipación, inteligencia deductiva, armar y planificar estrategias, y la capacidad de aceptar el riesgo que los personajes creados resistan adecuadamente las limitaciones del propio juego.

Como vengo planteando desde trabajos anteriores, los videojuegos están hechos de imágenes con las cuales es posible jugar; Y vuelvo a citar a Silvina Ferreira, la elección de un determinado videojuego, el modo de jugarlo, es siempre singular en función de la resonancia que la trama argumental del juego tiene con la fantasmática de quien lo juega, con las identificaciones que se permite explorar y con las conflictivas anímicas que puede desplegar. (Ferreira dos Santos, 2017).

El videojuego, gracias a la encarnación del yo en un avatar (el doble virtual) le permite al jugador no encarnarse en un personaje cualquiera, como le ocurre

a Ana con Juana de Arco o con Sylvanas. Normalmente, es cierto, se trata de encarnar personajes que exaltan cualidades narcisistas con las que el yo se identifica, pero ese personaje creado, ese avatar hacen del jugador, al mismo tiempo, el director de escena (el *regista*, como se lo llama en el teatro) el actor y el espectador de ese espectáculo que se pone en escena en la pantalla. Se arma, por tanto, una escena triangular. Lo que quiero plantear aquí es que en el *video jugar* no necesariamente estamos en el terreno de la fascinación narcisista entre el yo y su doble especular: el avatar.

Si hablamos de especularidad entramos en el terreno de lo dual. Y lo que la clínica con los videojuegos nos muestra, y sobre todo con los juegos de rol online, es que no se trata simplemente de una puesta en escena del cumplimiento de anhelos narcisistas donde el jugador se recrea en la imagen. Porque en los videojuegos se despliega una dramática, una trama y por eso es insoslayable considerar el interjuego que se establece entre el jugador, el avatar y un tercero. Un tercero que muchas veces viene encarnado en la figura de los rivales o contrincantes virtuales que el propio jugador encuentra durante la partida.

Una de las características que encontramos en los videojuegos que juegan hoy tantos niños y adolescentes es que son juegos de rol en los que es muy difícil jugarlos en solitario, son juegos que se juegan en equipo, en clanes, con los que se comparte y se interactúa. Dentro de cada clan existen normas, roles y jerarquías y se crean interacciones con otros clanes: surgen alianzas, conflictos, pactos, acuerdos y negociaciones.

Esta compleja interactividad constituye una de las características más relevantes de estos juegos online ya que permite a muchos jugadores y jugadoras introducirse en un mundo virtual y realizar diversas aventuras. Dependiendo de la misión, suele ser necesaria la cooperación entre varios jugadores. Así, para conseguir objetivos, los jugadores se ven obligados a organizar grupos o clanes con diferentes avatares.

Al ser juegos que se desarrollan entre pares, en comunidad, formando parte de un clan, con normas, reglas y jerarquías, ¿no nos recuerda esta configuración grupal a las pandillas o comunidad adolescente, tan necesarias para el buen desarrollo mental?

Ciertamente, es lo que ocurrió con Ana. Ese entorno hostil en el cual vivía cuando la conocí, en el que los otros que la rodeaban encarnaban, por desplazamiento, el fantasma materno intrusivo y alienante, gracias a

lo vivido y experimentado en el juego y en el jugar, pudo abrirse al mundo, interactuar, compartir con ellos triunfos y derrotas, convirtiéndose, por primera vez en su vida, en compañeros de juego. Hoy, Ana, forma parte un clan, de una hermandad con la que se reúne - no solo para jugar - sino fundamentalmente para compartir la vida.

Seguramente os estaréis preguntando por la ausencia, en la vida de Ana - y fundamentalmente en el imaginario de Pilar - de la ausencia de la figura paterna. De esa terceridad, ese *más allá* de la madre, que al no poder actuar como interdictor propiciaba temores a la invasión, a la intrusión y al avasallamiento en el que ella se encontraba. Recordemos las pesadillas recurrentes que asediaban a Ana, y que, como ocurre en todo asedio, solo le quedaba - como recurso defensivo - recluirse, aislarse, replegarse, cerrando puertas y ventanas. Y que en lugar de hacerla sentir protegida y a salvo, la hacía sentir atrapada en un universo claustrofóbico.

En una sesión, al contarme las peripecias en una batalla y estando a punto de morir, Ana recibe la ayuda de un hechicero que le insufla vida permitiéndole continuar la partida. *"No sé que hubiera sido de mí si él no se hubiera cruzado en mi camino... mi vida no sería la misma... hubiera perdido... estaría muerta"*. Creyendo encontrar aquí una clara alusión transferencial, le digo que *"algo parecido te puede estar ocurriendo en tu vida, al venir aquí"*. Al escuchar mi interpretación se ríe. Y dice: *"No. Tú no eres un hechicero... Si tuvieras que ser alguien... si tuvieras que ser alguien, serías Jon Nieve, el de Juego de Tronos. El Guardián de la Noche... aunque más que custodiar el Muro, eres el Muro. El Muro que me protege... Un hechicero no, el Muro sí"*. Le digo, sonriendo: *"¿Los salvajes son tu madre? ¿De ella te protejo?"*. Después de un momento pensativa, me dice: *"Sin ti, antes o después me hubiera atrapado."* El Muro. Una interesante manera de nombrar la función paterna.¹

Y volviendo al juego, y continuando con las representaciones simbólicas que ilustran la terceridad, ya sea que hablemos de terceros personajes - amigos o enemigos, colaboradores o rivales - lo que quiero enfatizar es que la presencia del tercero es ineludible. Un tercero que se interpone entre el yo y la satisfacción inmediata de los deseos. Impedimentos y obstáculos que el jugador encuentra durante el juego y que convocan irremediamente a la experiencia del límite. Las aspiraciones narcisistas que el jugador encuentra en la plasmación de ese yo ideal que parece encarnarse en el avatar elegido se exponen, sin lugar a dudas, a ser confrontadas.

1 La representabilidad de la figura paterna continúa siendo anónima. *"Pilar se inseminó y así nació Ana"*. Es otro de los fantasmas sin rostro. Un mito de los orígenes que ilustra las dificultades en el proceso filiatorio de Ana.

Lutereau, (2021) señala que para que un niño devenga hijo es condición indispensable que ese hijo quede ubicado en relación a un deseo sexual entre dos personas. El deseo de hijo de una madre no implica necesariamente un proceso filiatorio. Para que haya filiación, un hijo debe estar ubicado en relación a un deseo entre dos personas - aunque esas dos personas puedan estar encarnadas en una sola.

Cabe preguntarse entonces, siguiendo esa ilación de pensamiento, si Ana, durante su infancia, era hija o solamente una niña. Una niña capturada y alienada en una diada narcisista con su madre. Una niña sobreadaptada que complacía los deseos maternos. Posición subjetiva determinante que podría dar cuenta del impasse puberal arriba mencionado.

Entiendo que jugando a ser Juana de Arco y Sylvanas Brisaveloz la pantalla se le ofrecía como un espacio virtual, como un espejo, como una superficie donde pudo plasmar un conflicto - con su madre y con su propia agresividad - "ponerlo en juego" dando comienzo a un proceso elaborativo. El avatar le permitió inventar un ser capaz de conjurar peligros, un ser capaz de enfrentarse a rivales a los que pudo atreverse a desafiar y combatir. No se convirtieron en meros reflejos de una imagen engrandecida de un self dañado, por el contrario, sirvieron de encarnadura de anhelos, temores, deseos y fantasías que pudo atreverse a desplegar, contribuyendo a la creación de su propia identidad femenina.

Cristopher Bollas (1991) hace hincapié en las experiencias transformadoras a lo largo de la vida, con los objetos que, a la vez que son el soporte con los que expresamos lo que somos, nos modifican. Y dice: *"todos tenemos la experiencia del encuentro determinante con personas en nuestra vida, pero estamos menos familiarizados para hablar del encuentro con los objetos que nos modifican: a veces son libros, situaciones, lugares, paisajes, espectáculos... situaciones que dan lugar a encuentros con experiencias transformadoras y transformacionales."* Es mi impresión que los avatares funcionaron en Ana al modo de estos objetos transformacionales.

Así los define Bollas: *"Un objeto transformacional es identificado vivencialmente con aquellos procesos que alteran la experiencia del sí-mismo. Y plantea una idea muy interesante: En la vida adulta buscar el objeto transformacional es re vivenciar una experiencia objetal temprana ... una búsqueda que no brota de un deseo por el objeto como tal, no brota de un apetito o una añoranza. Brota de la certeza de que ahí fuera existe un objeto que producirá transformación; una certeza que se basa en la capacidad del objeto para resucitar el recuerdo de una transformación temprana del yo"*.

Angelique Gozlan (2016) llama *virtualescencia* a la transformación psíquica que acontece entre el adolescente y los videojuegos ya que, *"las interacciones con otros jugadores, la inscripción en una comunidad virtual, la elección y cualidades del personaje, las acciones llevadas a cabo, la trama de la historia, la inmersión en un universo particular son elementos constitutivos del juego que crean una experiencia singular."* Y se pregunta: *"¿Podríamos decir entonces que esta nueva modalidad virtual de juego tiene implicaciones psíquicas diferentes del juego simbólico en presencia de otro?"*

Porque fue precisamente en ese ámbito, en ese espacio, en lo vivido en la pantalla, en la experiencia transformadora que allí tuvo lugar donde Ana pudo desplegar el sentido de su existencia. Desde este punto de vista, constituye e instituye un tercer espacio, esa tercera zona, en la que ella crea, de la que se apropia

y a la cual manipula (*handling*) ubicando en ella la experiencia de estar viva en el mundo junto con otros.

La viñeta clínica de Ana muestra hasta qué punto el juego con su avatar fue para ella un soporte de la puesta en escena de su conflictiva en la pantalla. Liberándose de sus inhibiciones, en la virtualidad del juego, pudo liberarse de la relación con el fantasma de una madre engolfante y desplegar, primero en el juego, después en el Instituto y finalmente con su madre, una conflictiva que la tenía capturada.

La narrativa que fue desplegándose en la escena lúdica le permitió dar forma a su propia y personal Novela Familiar, condición indispensable para tramitar la detención puberal en la que se encontraba y poner en escena su proceso adolescente. Una novela familiar, que, al decir de Bollas, (op.cit.) ha sido el espejo en el que pudo expresar quien era, al tiempo que transformar su identidad, dándole título a esta presentación: Ser Yo siendo Otro.

Siendo esas otras, Ana pudo empezar a ser ella misma.

Comentario del Ateneo

La presentación de hoy, de Gabriel Ianni, es un eslabón más dentro del recorrido teórico clínico que viene realizando desde el 2018. Empezó entonces, de manera pionera, a reflexionar sobre la posibilidad del juego, en un sentido estrictamente winnicottiano, en los contextos digitales, y a aventurarse a incorporar los dispositivos electrónicos en la caja de juego. El dispositivo electrónico pasaba así a ser un medio más, disponible, para ser usado y comunicar, expresar, el mundo interno del niño o el adolescente. Se desprendía de esta manera del valor ominoso por el que estaba investido lo virtual en el campo psicoanalítico y se superaba el obstáculo con el que nos encontramos en muchas ocasiones con pacientes que se muestran desinteresados por los elementos tradicionales de la caja de juego. Incorporando la Tablet al dispositivo analítico con niños, se supera un obstáculo clínico y se abre la posibilidad del encuentro con ellos. Y más allá del encuentro, según el uso que el paciente hace del mismo se puede llegar a realizar un diagnóstico diferencial, discriminando la descarga pulsional sin más, de los conflictos propios como pueden ser identitarios, con la rivalidad o con la propia agresividad, entre otros.

La práctica clínica que Gabriel Ianni² comparte muestra que la pantalla es un escenario virtual elaborativo de sentimientos difíciles de encauzar y tramitar fuera del ámbito lúdico, entendiéndose virtual desde una doble acepción, por un lado, como propio del mundo de internet y por otro, vinculado al mundo irreal e imaginario. La pantalla facilita el trabajo psíquico elaborativo y sirve de soporte para la subjetivación destacando el trabajo psíquico del proyecto identificador y vincular gracias a las tramas que se desarrollan en los videojuegos.

2 Ianni, G. (2019). ¿Play o Game? Del juego simbólico a los videojuegos: reflexiones clínicas. Revista En Clave Psicoanalítica Nº 14.

Permitirme decir que, como resultado de su amplio trabajo, y clínica sin prejuicios, se enriquece y nutre la psicoterapia psicoanalítica aplicada a la infancia y adolescencia de nuestros días.

En la introducción de su trabajo Gabriel nos invita a reflexionar sobre el lugar que ocupa la imagen en nuestra labor clínica y esto me hacía pensar en el lugar que ocupa o pueden ocupar las imágenes y por lo tanto los dispositivos electrónicos como soporte de las mismas en nuestro trabajo clínico con niños y adolescentes.

La incorporación de las imágenes mediante la Tablet a la caja de juego me hace recordar a dos grandes psicoanalistas.

Por un lado, a Alicia Sirota³ cuando hacía alusión a las peculiaridades del diálogo en el análisis de niños y exponía que “la especificidad del diálogo en psicoanálisis de niños se encuentra en su esencia en la relación que el paciente como niño y el analista como adulto guardan hacia el lenguaje verbal y hacia el juego retrospectivamente”.

Por otro lado, a Emilio Rodrigué⁴ cuando exponía que en la clínica “la información transmitida va a depender, en una buena medida, de las características específicas del medio de expresión adoptado”. Mantenía también que “el medio de comunicación imprime determinadas características a los contenidos psicológicos”.

A la luz de estas ideas, me pregunto si las resistencias que en muchas ocasiones tenemos los analistas para incorporar las imágenes mediante la Tablet a la caja de juego responden a la cantidad de matices que la imagen aporta y a la velocidad que aparecen. ¿Nos abruma los matices que aporta la imagen por la complejidad que conlleva a la hora de dotarlo de palabras? Evitando el dispositivo informático y sus posibles juegos, ¿intentamos quedarnos a resguardo de lo imprevisible de cualquier juego, también del virtual? Sin duda, la imagen aporta múltiples matices, más de los que un pequeño paciente puede expresar verbalmente, ¿y también nosotros? En esta situación creo haberme encontrado con un paciente cuando incorporé la Tablet a la caja de juego. Al principio, el paciente, la usaba para jugar a carreras de coches, carreras que se complicaban por su descontrol, se salía de los circuitos o de las carreteras... La manía, con su aceleración característica, era la protagonista. Yo conocía la grave problemática vincular que presentaba con sus padres, pero, aun así, me vi sobrecogida por la crueldad cuando quiso jugar a Granny. La persecución asfixiante de una mujer dentro de una casa, gris, oscura, de la que no se podía escapar (la puerta tenía un candado) y la crueldad que la mujer desplegaba cuando descubría al jugador, con sangre incluida, me

permitió comprender mejor la angustia del pequeño paciente.

La invitación a reflexionar sobre el lugar de las imágenes en la clínica actual puede dar para mucho más que hablar desde su posible relación con una confrontación generacional entre analista y paciente niño, hasta el rol que juegan los padres de los pacientes en la mente del analista a la hora de decidir incluirlas o no, pero me gustaría pasar a comentar el material.

En cuanto al material clínico, qué decir de un caso tan rico que podría hacernos pensar en cuestiones tan variadas como la desesperanza e ideación suicida en la adolescencia, el trabajo psíquico de la filiación en los casos de reproducción asistida, la construcción de la identidad femenina y el papel del odio en la misma o cuestiones que atañen a la estrategia terapéutica. Estando todos esos elementos presentes coincido con Gabriel en que, lo que enriquece el caso de Ana es el valor que da al juego como elemento central en la clínica actual. Quizás hoy en día, podemos considerar el video jugar como una versión del juego del fort-da, como un paradigma para pensar la clínica actual de las infancias, adolescencias y el trabajo de la filiación. Este planteamiento va en la línea de lo que argumenta Gabriel cuando habla de la importancia del juego, no solo en la infancia, también en la adolescencia. Y en la línea de lo que argumentaba Winnicott⁵ quien se mostraba interesado en que el juego fuese reconocido más allá de la infancia y se valorase su importancia también en el análisis de adultos.

En el caso expuesto se podría decir que se aprecian dos momentos en cuanto al proceso psicoterapéutico. Se da un primer tiempo en el que el analista funciona como metabolizador de las angustias de la paciente y facilita la confiabilidad. Un tiempo en el que parece que se fue generando, a partir de las palabras, las condiciones para que Ana pudiera jugar. En el segundo tiempo, Ana se muestra como una verdadera jugadora y se marca una diferencia: “antes simplemente jugaba, ese día me apasionó”. Se podría decir que antes Ana no jugaba, seudojugaba estando pegada a la madre. Parece que el video jugar funcionó como ese espacio potencial en el cual pudo estar en condiciones de jugar de manera creadora. En ese momento el juego de Ana está del lado del acontecimiento, del lado de lo imprevisto. Esto fue posible gracias a la confiabilidad generada durante el primer tiempo de la terapia. El espacio terapéutico y el terapeuta como garante de ello funcionaron como zona intermedia y potencial, ese muro en palabras de Ana entre ella y su madre.

A partir del momento en el que Ana puede jugar, sale a escena la confrontación generacional que había sido silenciada, se jugaba la separación de la madre. Ana pasa de pensar en matarse a jugar a matar (¿a la salvaje de su madre?). Un cambio fundamental que la devuelve a la vida.

3 Sirota, A. (1988). Especificidades del diálogo en análisis de niños. Revista de Psicoanálisis, Vol. X, N° 2.

4 Rodrigué, E. (1998). La interpretación lúdica. Revista de Psicoanálisis de la Asociación Psicoanalítica Argentina. Tomo 20.

5 Winnicott, D. (1954). El juego en la situación analítica.

Kancyper⁶, a propósito de la confrontación generacional dice que “requiere ser tomada en una visión conjunta, producto de una relación intersubjetiva en la cual los padres y los hijos se definen los unos por los otros involucrados en un campo dinámico”. Siguiendo el planteamiento de este autor, me surgen algunas preguntas que quizás podemos ver en el debate, entre ellas, ¿cómo se llevó a cabo la confrontación con la madre?, ¿contigo en la transferencia?, y me preguntaba también, si en la medida en que Ana cambiaba y se convertía en una guerrera, ¿en qué personaje se convertía su madre Pilar?

Tal y como mencionaba al inicio, un caso además de una función didáctica tiene un valor metafórico. El material que hoy Gabriel presenta adquiere valor metafórico puesto que en él se aprecia con claridad la función del video jugar como espacio potencial creativo inmerso en un proceso de separación madre hija. Como ya sabemos el juego mismo es una representación del proceso de separación y de desde ahí tiene sentido el poder pensar los videojuegos como escenario para desplegar y abordar la problemática edípica, de la misma manera que se plantea el fort-da como modelo de la representación de las situaciones de separación.

6 Kancyper, L. (2003). La confrontación generacional. Lumen.

*Trabajo presentado en el I Ateneo Clínico del curso 2023-24 el 16 de diciembre de 2023 en la sede de Aecpna en Madrid.

****Sobre el autor:** Gabriel Ianni es Presidente de AECPPNA; Miembro titular de APdeBA; Miembro de FEPP; Especialista en niños y adolescentes - IPA.

*****Sobre la presentadora:** Nuria Sánchez-Grande Sánchez. Psicóloga. Psicoterapeuta acreditada por EFPA y FEAP. Miembro de la Comisión Directiva de AECPPNA. Especialista en niños, adolescentes y adultos en instituciones y consulta privada.