

Demanda: BRONQUITIS
ASMÁTICA

conecta con ñ
demasiado cerca
ñ = prolongación
narcisista de
su self
Complementariedad
Rígida
demasiado lejos
ve/no interviene

Madre que REBOTA
Incapaz de "entender"
estados emocionales
diferenciales del niño:
si el bebé "estaba
comido y cambiado",
debía "obvia/ estar
satisfecho"

6 meses - Dentición
Espasmos bronquiales
2 años - Asma
Control esfínteres =>
Guardería "para
que aprenda a estar
con otros niños"

Lola Figueiredo, 1996
LIBERMAN:
"Del Cpo al Símbolo"
Pag 161-174

Diego
♂
5 años

ANÁLISIS
de estruct. formal de
sus realizaciones

Interacción

Actitud general:
- "adulto" formal, sonriente // tenso
- Acepta con naturalidad entrar con (T) desconocida
(madre: orgullo/satisfacción)
- Laborioso, ocupado
- Atento a gestos de desagrado de (T). Dispuesto a modificarse para no molestarla
- Respiración disneica
Cuerpo:
- Quieto, rígido, sentado en silla
- Restringido a mesa
- Brazos (atropellado, torpe)
- Ruidos fonéticos
- Transmiten intensa actividad fantaseada
- Preocupado: no ensuciar
dejar todo como lo encontró
Motricidad:
- Buena capaz para diferenciar formas y organizarlas en construcciones
- Sólo tareas manuales
- cierta habilidad
- continuas caídas de objs => ansiedad

- No ansiedad expresada al entrar en momentos persecutorios
 - Índices de tensión muscular incrementada
 - Problemas respiratorios (disnea)
- Área de actividad lúdica conservada:
 - 1º) Larga etapa exploratoria normal
 - 2º) Logra plantear situación de juego desarrollar una trama verbalizarla
- Capacidad de movimiento limitada: parte de la mesa no ocupada con juguetes

• Dos momentos de expresión: (A) Representación lúdica --> (B) Representación gráfica
= Situación emocional que (S)-> plantea desde principio --> aclara / enriquece luego

A Representación lúdica

Incremento de tensión muscular previo a ataque asmático

Dificultad de expresar Simbólica/ las vivencias corporales

Calma sucede a estampida: momento en que su cpo vuelve a estado anterior sin haber modificado causas patógenas

Se reinicia nuevo ciclo

Índices de Confusión:
- ¿quién ataca?
- ¿por qué?
- ¿a quién?
- ¿quién es bueno y quién malo?

Vivencia de
- desborde
- expansión
- ruptura de límites corporales durante ataque asma

Ataque violento / Indiscriminado (aviones <--> bichos)

No explicaciones aclaratorias

- Recorta en relato una fig central (ladrón) que no presentó nunca en la dramatización Y justifica ataque por intervención de poli
- No clarifica
- Si aclara razón de estampida: cansados de la gente que les pide pruebas

0 Toma cada juguete
Lo observa detenidamente
Lo deja en su sitio sobre mesa

Espacio Configurado / Significado (Zoo)

2-a Un grupo de aviones sobrevuela el zoo: hacen ruido y caen en picado sobre animales. Los animales se traban en luchas desorganizadas contra los aviones: caen, se levantan, corren, tiran a otros... (Mucho tº)

Los animales huyen de 1 en 1: derrumban la boletería, el cerco del zoo y el resto de juguetes de la mesa

2-b "Entró un ladrón al zoo (nuevos ruidos de motores, rugidos, caídas de juguetes) y se escondió entre los animales. Se asustan, rugen y los aviones les atacan en picada". Huyen pq "están cansados de la poli y de la gente pq siempre quiere que ellos hagan pruebas y ellos están cansados. Salen tan furiosos que rompen todo, rompen las jaulas, atropellan y lastiman a la gente"

2-c Coloca a los animales en el extremo de la mesa. Hace sobrevolar los aviones y éstos toman a cada uno de los animales que no se resisten y los ubican en el espacio del zoo, que reconstruye:
"Caen en trampas". "Vuelven a su lugar"
"Los pescan con imanes desde los aviones"
"Otra vez la gente los va a cansar"
"Les va a hacer pruebas para divertirse ellos"

HORA de JUEGO

Técnica

1 Coloca 3 piezas de madera y dice: "Es una boletería [taquilla]"
Delimita un rectángulo utilizando cubos de madera
Dentro del rectángulo ubica animales domésticos y salvajes amontonados: "Esto es un zoológico"

Juego Evacuativo (contenido):
- En busca de continente que le ayude a procesar emociones complejas => Buen pronóstico
Juego Ritualizado:
- Secuencia patológica de empobrecimiento expresivo: incrementa inhibición para dlo lúdico => Reproduce pasaje a enfermedad orgánica
- Inhibición mov expansivo
- Falta emociones diferenciadas

1ª Configuración

2ª Configuración

Pregunta sobre temática del juego

Ausencia de resp interpretativa => Connota para (S) nueva experiencia de REBOTE

Material de gran valor comunicativo
pero que evidencia fracaso evolutivo para procesar simbólica/ los contenidos emocionales

B Representación gráfica

Expresión analógica: - haber sido su propio continente
- haber tenido que comer desí-mismo

Hoja = Cpo (f) espúrea de cpo-materno-sostén
resulta obj de impulsos oral-sádicos
(Vínculo que Devora)

Hoja: doble finalidad (elementos/fondo)

Fondo agujereado con adherencias indiferenciadas

Objs no ligados entre sí:

- Conceptual/ no logra establecer vinculación orgánica a través de unrelato con argumento que les otorgue coherencia
- Aislamiento expresa f^{ta} que poseen una dramática pero, al estar cortados los nexos relacionales, son "BOCADOS NO DIGERIDOS" = no aptos para ser

- pensados
- reprimidos

Si temática común: animales marinos muertos por axfisia (asma)

Expresa incipiente Represent de su interior cporal:

- Bronquios unidos a intestino (fuente de calle) [lo persecutorio y no digerible (ladrón) que no puede desaguar (ano) queda en bronquios-ballena => asma-axfisia
- Su interior esconde7contiene lugar persecutorio: ladrón/arpón que ni en relato ni gráfico relaciona con muerte de animales marinos

Momento de indecisión / expectativa

... "Ahora voy a dibujar"

Ordena y guarda material utilizado

Dibuja: Técnica --> usa la misma hoja para

- recortar de ella los objetos que dibuja
- y como fondo para montar el collage o escena gráfica

Se presentan como dibujos sueltos (pag 166):

- 1- Ballena muerta
- 2- Caño de calle
- 3- Apoyo de la ballena y lugar donde se esconden los ladrones
- 4- Adorno de oro
- 5- Pez muerto
- 6- Arpón
- 7- Otro pez muerto
- 8- Pez muerto

Al terminar

3^a Configuración

Fin de la hora

No puede desprenderse:

Disparador de una serie de acciones de ordenar todos los materiales organizados

Se levanta, va a la puerta, vuelve y pregunta si puede escribir algo en la hoja

Su nombre

4^a Configuración

"Si"

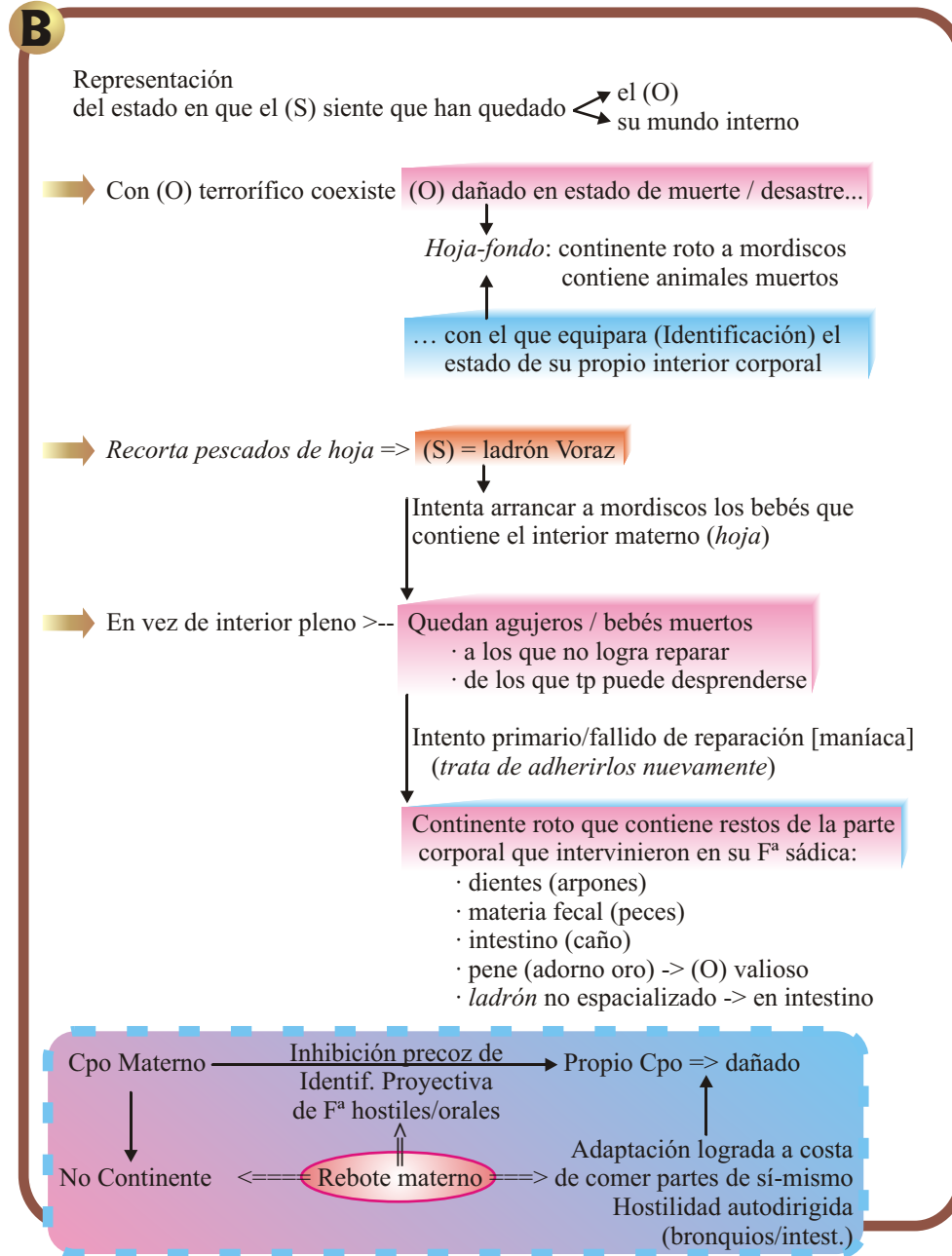
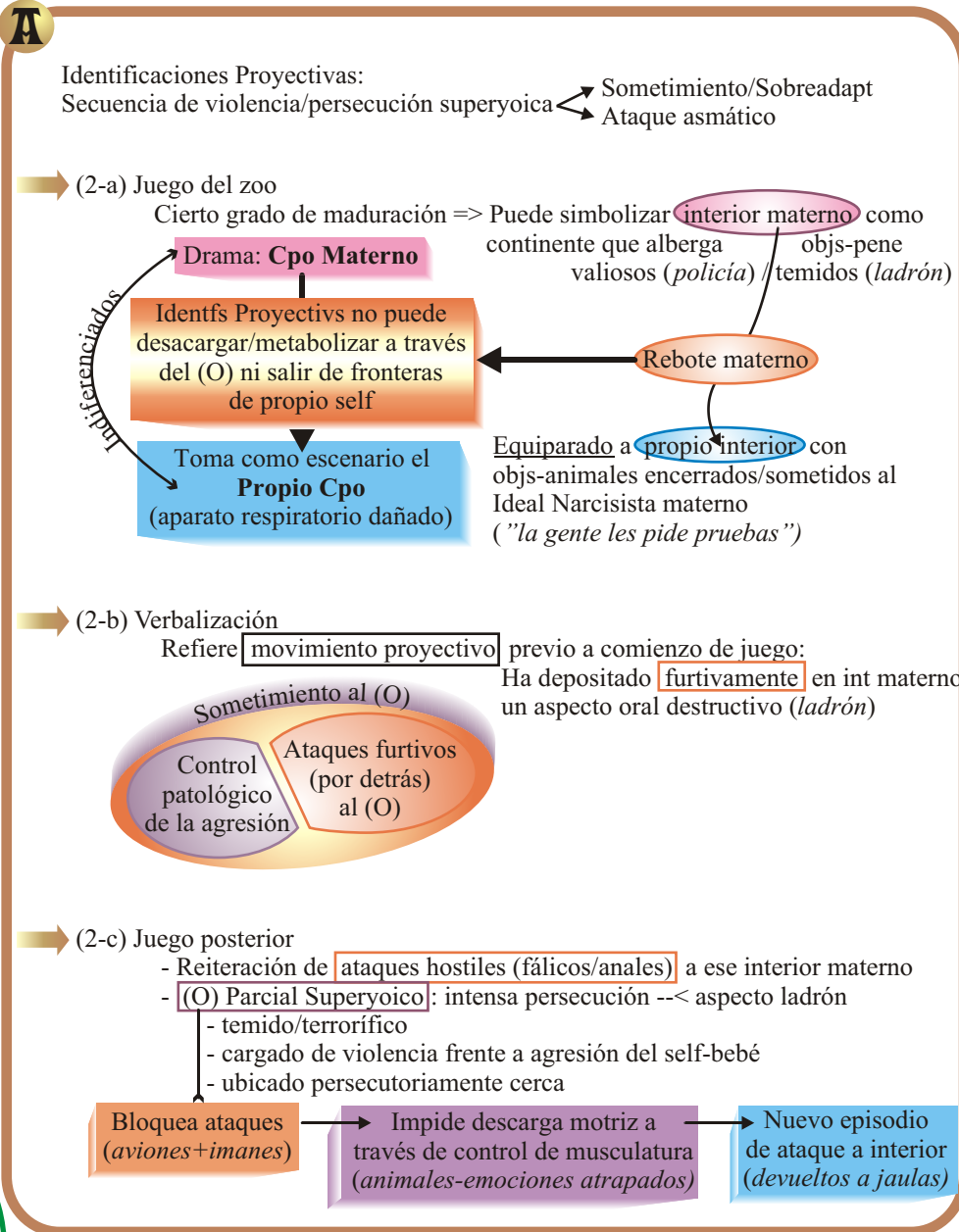
Diego
♂
5 años

Relación Objetal

Elaboración Melancólica de la relación de (O)

Interacción

Técnica



Representación Corporal

Organización Primaria → Ausencia de discriminaciones adecuadas de diferentes:

- orificios corporales
- zonas de sensibilidad
- órganos contenidos en el interior



Diego



5 años

Interacción

A

Pocos elementos discriminados:

- 1 cavidad con (f) de entrada: boca (*boletería*)
- Orificio anal con (f) de descarga no representado
- Impulsos anal-expulsivos [hostilidad, intrusión / regalo] sin vía natural de salida

→ Cuando se movilizan => **Ruptura** de los límites del órgano / musculatura de toda la superficie corporal (*estampida, "reventar"*)

→ Límite corporal **rígido/frágil**: musculatura (*bloques de madera*)

→ Interior → **confuso**: \neq necesidades } (*Animales*)
 \neq impulsos

→ **frágil** como continente de necesidades

- incorporativas / contacto (*animales domésticos*)
- hostiles (*animales salvajes*)
 - oral-sádica/anal-expulsiva (*ruido, rugido*)
 - genitales primarias (*parejas, peleas*)

→ Incremento tensión muscular ⊖ **corse que axfisia/sostén** (*ausencia de mov.*)

B

Representaciones de órgano aparecen + claras:

Recortar hoja }
 Pegar recortes en la misma hoja } → Ecuación Simbólica
Peces/bebés arrancados de int materno quedan adheridos a su propio interior corporal como objetos dañados

↓

Órgano enfermo adquiere primacía:

- Alveolo pulmonar dañado / muerto (*ballena muerta/axfisada*)...
- asentado sobre intestino (*caño*)...
- que alberga aspecto oral dañino (*ladrón*)...
- que continúa el ataque a mordiscos (*arpones, agujeros hoja*).

Técnica

Represent del Tiempo

Diego



5 años

Adaptado al T° EXTERNO:

entra -> se sienta -> empieza a trabajar obedeciendo consigna

- Divide sesión en 2 t°s
 - Zoo-Jugar: descarga - ruptura - persecución - encierro
 - Gráfico-Dibujar
- Sometimiento pero con gran carga de **hostilidad y lucha interna** (zoo)

T° = Devenir de ciclos que se repiten sin variación:

- Sometimiento / Inmovilidad <--> Hostilidad / Lucha interna
- Descarga abrupta (*estampida*)
- Desaliento / Conexión contenidos Depresivos (*gráfico*)
- Dificultades para Separarse

A

Futuro = Presente = Pasado -> Ciclos iguales => Vivencia de futuro coartado

Repetición del Sometimiento => **NO REPARABILIDAD**
=> **NO PROCESO / hª**

Estampida: Marca resp emocional diferencial (recortada con precisión del conj)

Ataques asmáticos = **Mojones temporales** claramente aislables de un contexto interno de situaciones emocionales semejantes que ocurren en un t° sin demarcaciones

Final sesión

T° = Transcurrir = Pérdidas / Separación => **Ansiedad**

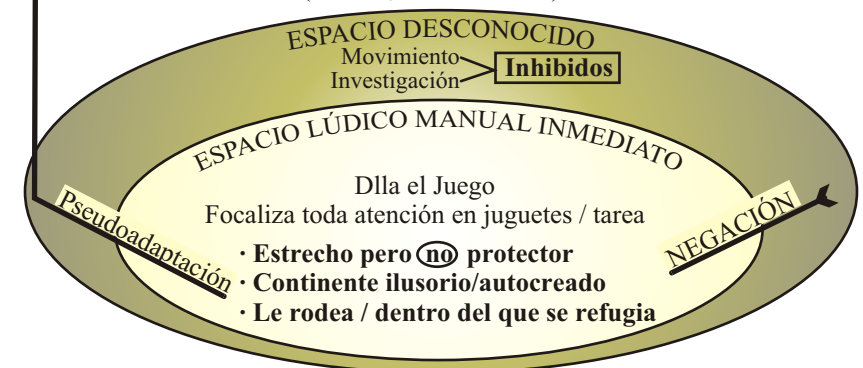
No quiere terminar
- ordenar
- volver al dibujo

Necesidad de encontrar **Vínculo cercano** que disponga de lugar/t° acorde con sus necesidades y no a la cronología externa

Represent del Espacio

Conducta Manifiesta:

- Se incluye en espacios nuevos sin ansiedad
- Se ubica rápidamente ante mesa de trabajo y no se mueve en una hora
- No mira el resto del cuarto
- No pregunta sobre a qué ámbito conocido puede estar referida esta nueva situación (escuela, ambulatorio...)



A

Concepción de **espacio exterior** = Tabicado / encerrador que presiona/ahoga

Rebote materno = Impermeabilidad => Rígida demarcación esp. Interno // Externo

Vivencias claustrofóbicas en ámbito dominado por fuerzas que encierran trampas que impiden huida

Dos salidas posibles:

- Inmovilidad física** (*animales encerrados*)
- Pánico** => **Huida violenta** (*estampida*)
 - => Acción desesperada (sin planear)
 - => Alejarse de presión persecutoria de (O)s terroríficos
 - => Pérdida temporal de límites corporales diferenciales creados defensivamente

Indicios de logro: conocimiento **realista/discriminado** de obj's que pueblan el espacio ==> Manejo **sobreadaptado** a realidad

- capac de discriminar formas / (f) de juguetes
- capac de utilizarlos adecuadamente

Pánico => Pérdida abrupta de esas capacidades (salidas explosivas)

Vivencia de encierro: los obj's de la realidad se transforman en riesgosos pq se cargan de violencia y amenazan con bruscas explosiones

Conceptualización del (O) Terrorífico:

(O) persecutorio **cercano** que **controla musculatura / impide mov**
(Ordenar todo => Inmovilizar => anular todo rastro de mov previo)

Interacción

Técnica