

**Demanda: BRONQUITIS ASMÁTICA**

conecta con ñ demasiado cerca ñ = prolongación narcisista de su self  
**Complementariedad Rígida**  
 demasiado lejos ve/no interviene  
 sensible  
 distancia inoperante  
 no media en vínculo madre/niño  
 infantil  
 cariñosa  
 juguetona  
 narcisista

**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"

**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 disnea  
**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

**HORA de JUEGO**

**Técnica**

- 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**

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

Incremento de tensión muscular previo a ataque asmático

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

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

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  
 - motivo de ataque contra animales  
 - razones de la trampa para volverlos al zoo  
 - 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

1 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"

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

**Juego Ritualizado:**  
 - 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 un relato con argumento que les otorgue coherencia
- Aislamiento expresa f<sup>ta</sup> 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<sup>a</sup> 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<sup>a</sup> Configuración

"Si"

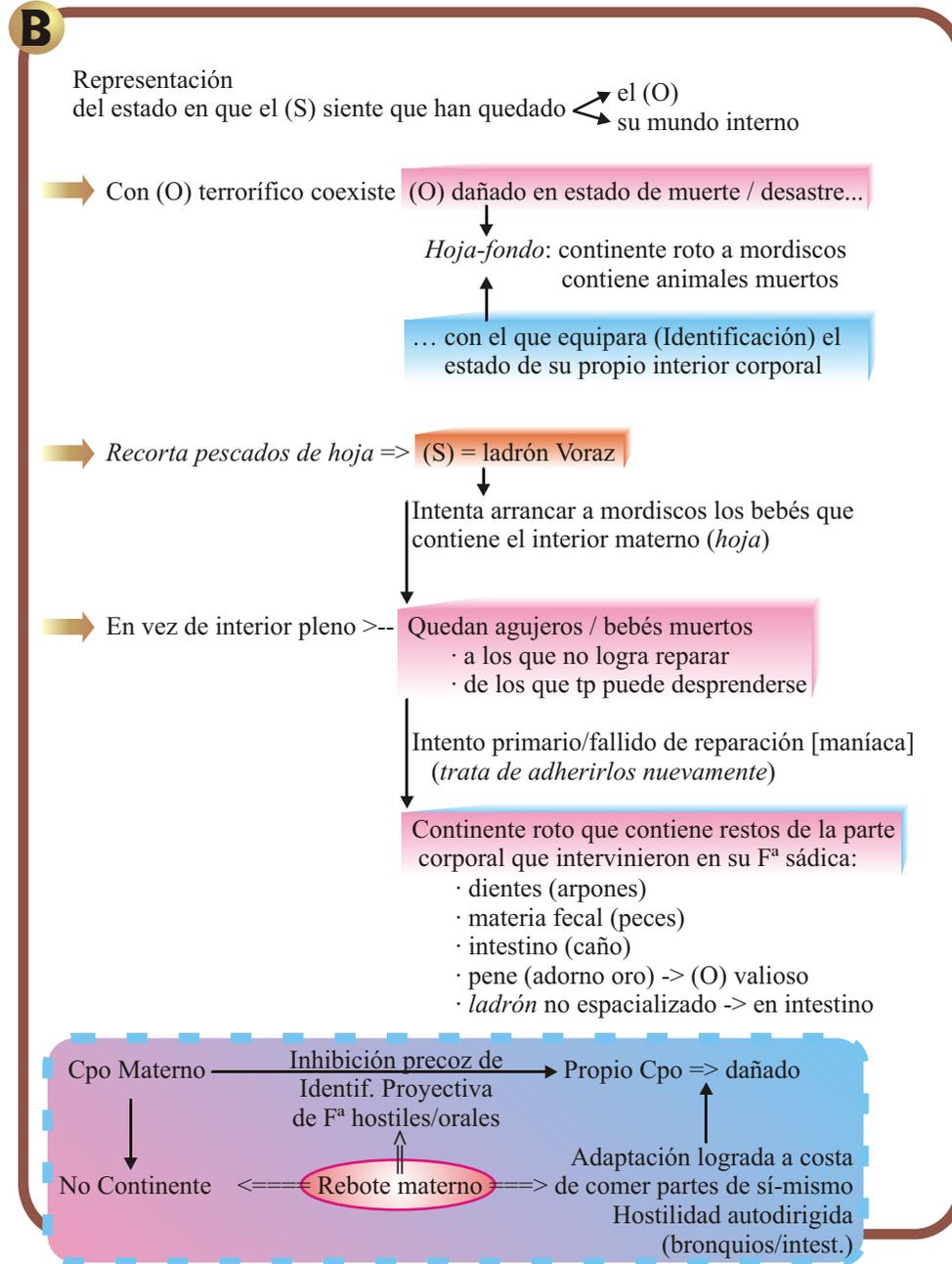
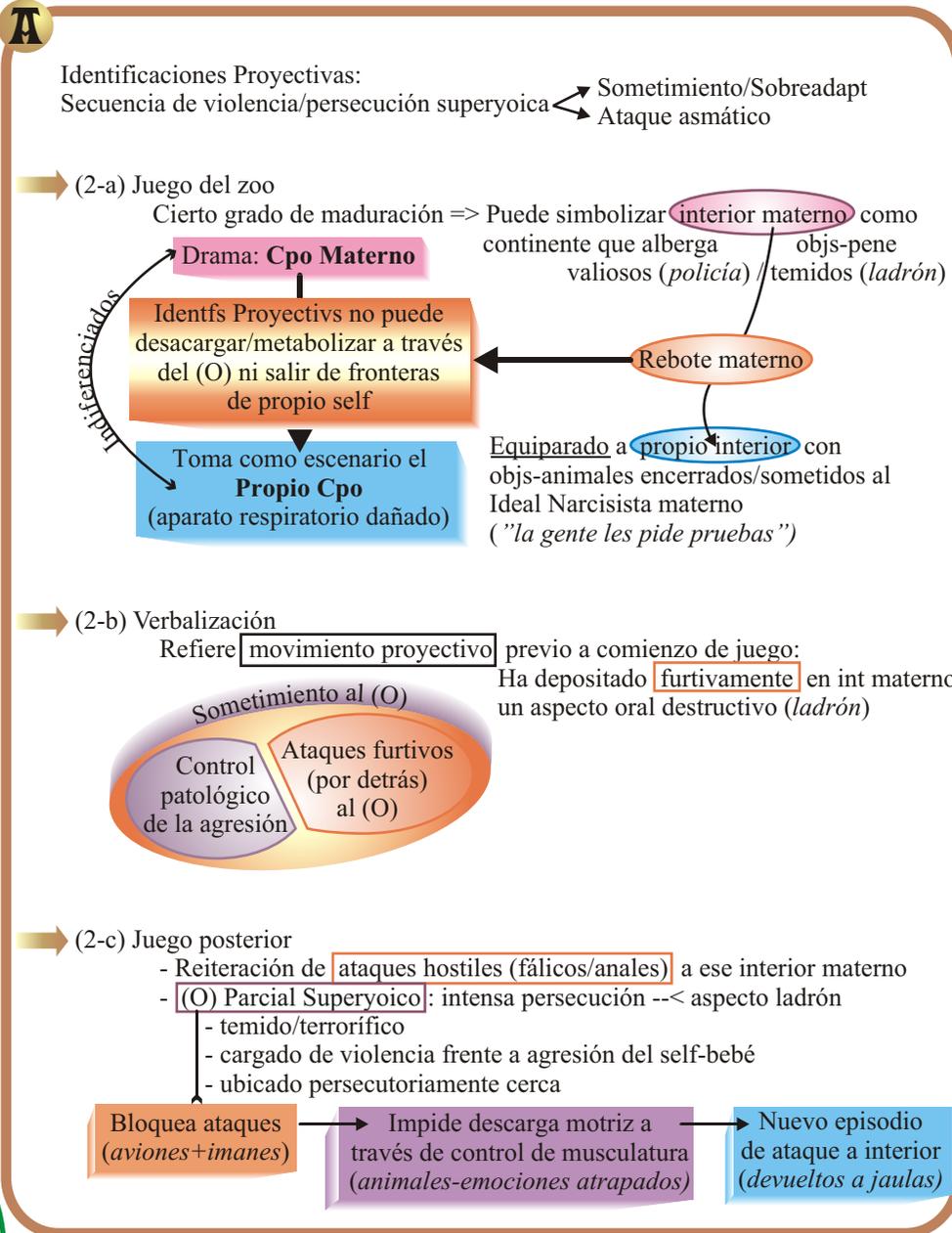
Diego  
♂  
5 años

# 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