

# La función del arte en un Modelo de Neurorehabilitación Transdisciplinario

Autora: Gala Lucía Gonzalez Barrios

Profesión: Arteterapeuta

Teléfono: 153-766-4964

Mail: [arteterapia.bsas@gmail.com](mailto:arteterapia.bsas@gmail.com)

Fecha de entrega: 18/03/2015

Autorización para publicación: Sí

Para Web: Autorizo que el presente trabajo sea publicado

D.N.I: 34142371

Firma:

# Introducción

## *Los sensores*

El ser humano es una maquinaria compleja que habita un espacio a lo largo de un tiempo específico, interactúa con un entorno y se constituye subjetivamente a partir de sus interacciones. es una máquina de sensaciones<sup>1</sup>. Es un cuerpo como sistema complejo dotado de conciencia.

La compleja red de interacciones constantes se “teje” mediante el diálogo entre las habilidades expresivas y las habilidades de recepción, codificación y decodificación de la información (en todas sus dimensiones), el hilo de esa red está hecho de todo tipo de materiales pertenecientes a todas las dimensiones de la existencia.

El cuerpo humano posee múltiples sentidos que funcionan como sensores: reciben toda la información posible según sus límites perceptivos, los cuales están delimitados por las características de la especie y moderados por las condiciones particulares de cada ser humano. La información ingresa entonces a nuestro complejo sistema de recepción, decodificación y elaboración y, estructurada por cada vivencia, se constituye la complejidad del ser humano.

La habilidad de decodificar mensajes externos está íntimamente vinculada con la habilidad de crear códigos sobre la forma en la que miramos el mundo.

Para llegar a la función del arte tendremos que “sondear” brevemente la complejidad en la que se inserta.

---

<sup>1</sup> Gilles Deleuze, filósofo francés del Sxx propone el concepto de cuerpo como máquina abstracta deseante. Cuerpo como sistema conformado por máquinas que establecen múltiples conexiones entre sí formando un sólo complejo que produce deseo. La producción de deseo establece sentidos a los procesos de movimiento, producción y consumo. Volviendo siempre a un punto cero. Máquinas abstractas que responden a ciclos de producción y agotamiento.

Michel Foucault, filósofo francés del SXX define el cuerpo máquina como objeto de poder, que ejecutará todo tipo de actividades que se le serán asignadas gracias a una docilidad que se entrena en el sujeto para introducir en él posturas, disciplinas, reglas, una economía del movimiento al servicio de los aparatos de poder social.

Usamos la analogía aquí, uniendo estos dos conceptos ya que representan dos polos cualitativos de la vivencia humana que están necesariamente interconectados y en constante diálogo.

## **Desarrollo**

### *La evolución y el problema de los peligros modernos*

En la experiencia humana hay mecanismos de reacción ante el peligro que son filogenéticamente antiguos (y exagerados), como la preparación del cuerpo para la lucha o la huida ante amenazas que hoy, quedaron descontextualizadas (como animales salvajes). Estas respuestas pertenecían al hombre primitivo y se han quedado con nosotros, a pesar de la evolución de la especie y a pesar de las amenazas contemporáneas que sufren los habitantes promedio de una ciudad (que no requieren de este tipo de reacciones para conservar la vida ya que, en general, se enfrentan a “peligros indirectos” no dirigidos hacia el cuerpo, sino a la compleja red de interacciones que conforman el contexto macro y micro de cada individuo.)

Es así que estos mecanismos siguen “disparándose” cada vez que nuestro organismo censa un estímulo amenazante (como dijimos, mayormente indirecto) y lo decodifica como un peligro propio -como aborda la psicología evolucionista- del hombre prehistórico.

Estos "peligros indirectos" ocurren constantemente y están asociados a la complejidad del intercambio social en los espacios públicos y privados. Se experimentan en el ámbito laboral (expectativas, horarios, responsabilidades, plazos, convivencia), en el ámbito escolar (exámenes, la conducta y la convivencia son grandes puntos que representan situaciones amenazantes, las condiciones laborales de los docentes, la perpetuación de un modelo educativo en crisis, etc.), en el hogar (las expectativas, las preocupaciones, las dificultades vinculares de toda índole, etc).

Es decir que un factor amenazante puede representar un peligro para distintos aspectos del ser humano, no solo para el cuerpo. Y la elaboración de estos estímulos depende en gran medida de los recursos con los que cuenta cada ser humano para asimilar lo que sucede diariamente en su vida, para adaptarse al contexto y para "auto-regularse".

### *De la acción, el medio y la conciencia*

Es por nuestra condición de animales que contamos con estos sistemas de procesamiento y respuesta automáticos que tienen como propósito la supervivencia. Además, por ser humanos, poseemos una conciencia que se constituye y se desarrolla gracias a esa misma información que

ingresa a través de los sentidos.

Es un mismo cuerpo aquel que, interactuando, recibe durante toda la vida y de forma constante los múltiples e incontables estímulos externos. En un aspecto, estos generan todo el *texto* corporal y la evolución del mismo. En paralelo, también ingresan al cuerpo (a nuestro *interior*) y son decodificados a través de múltiples mecanismos. Llamamos al conjunto de estos mecanismos *la mente*, nuestro aspecto más abstracto, incomunicable e invisible. Si bien sabemos que nuestro cerebro es el fundamento orgánico de *la mente*, no se ha podido determinar que ella, verdadera máquina de crear códigos e interpretar la realidad, esté circunscripta a ese órgano. El lenguaje de la mente no es el lenguaje del ser humano. Hay en ella una amplitud insondable y dinámica (es decir que se mueve y transforma). Esta amplitud es un conjunto de velocidades, tiempos, timbres, y al mismo tiempo, una variación de amplitudes. No hay nada estático en la vivencia humana.

Aún cuando el instinto de supervivencia y la habilidad de construir un relato poético sobre la vida están separadas, trabajan complementariamente dentro del complejo que nos constituye. Lo hacen cada vez que respiramos, cada vez que realizamos un movimiento (aunque ínfimo), cada abrir y cerrar de ojos, cada registro sonoro, visual, aromático o sensible. Interactuamos con aquello con lo que tomamos contacto en cada ámbito, lo hacemos con placer, con displacer, con más o menos sensibilidad. Todo el tiempo interactuamos..

Cada vez que lo hacemos, consiente o inconscientemente, utilizamos un *medio* que está exactamente a mitad de camino entre un yo<sup>2</sup> (que es dinámico) y aquello otro con lo que nos conectamos.

El *medio* en la vida es (o puede ser) como la paleta de un pintor, en la que cada color es comparable a cada uno de los múltiples recursos con los que contamos para comunicarnos y cada uno de estos tiene sus propias reglas, sus propias riquezas, su propio lenguaje.

La experiencia del cuerpo y la conciencia (en vida) nos permiten darle sentido a todo lo que nos rodea, establecer estéticas acordes a la delicada estructura de contradicciones internas<sup>3</sup> que constituye nuestro sistema de valores y nuestra subjetividad.

La identidad de cada ser humano es única e irrepetible, como una huella digital. Sabemos que es imposible explicarla usando únicamente el recurso de la palabra. Si bien entendemos que las

---

<sup>2</sup> En la teoría del psicoanálisis de Sigmund Freud, parte parcialmente consciente de la personalidad humana que controla la motilidad y media entre los instintos del ello, los ideales del super-yo y la realidad del mundo exterior. Ego.

<sup>3</sup> Carl Jung considera el todo de la vida humana como un conjunto de contradicciones, contrastes o polaridades. Frente al consciente está el inconsciente, frente a la luz, la sombra, frente al animus el anima. La contradicción o polaridad es esencial al hombre. No llega el hombre a su plenitud, es decir no se desarrolla hasta el «sí mismo», si no consigue integrar las contradicciones en lugar de eliminarlas

construcciones teóricas de las ciencias sociales se aproximan a descripciones y análisis consistentes, no pueden fundamentar los problemas de la vivencia humana porque lo real<sup>4</sup> es que ha sido constituida integralmente. En cada rasgo identitario conviven todos los aspectos del ser (y del entorno con el que se interactúa) que han participado en su constitución. Somos un complejo siempre, aún cuando creemos que estamos viviendo las experiencias sólo intelectualmente. Nuestra experiencia no queda reducida a la razón, va más allá del entrenamiento que hemos recibido en torno a ella, porque la vivencia humana ocurre en varias dimensiones simultáneamente y nuestra habilidad para registrar no logra sino recortar fragmentos de la misma. Como en la fotografía, hay lentes que permiten ampliar los marcos de la foto, adquiriendo una vista panorámica mucho más amplia que la regular, pero no logran captar los detalles de la escena; en cambio un lente que funciona como lupa, ampliando al máximo posible un punto permite captar en detalle algo muy pequeño (como un insecto alimentándose) pero no toma más que ese detalle. Nada *macro* puede ser captado y el *fuera de campo* que quedan ocultos detrás de la figura fotografiada también permanecen en el misterio de las zonas oscuras a las que nuestra visión no llega.

*Neurorehabilitación transdisciplinaria: ¿Qué lugar ocupa el arte en el proceso del paciente?*

Si pensamos en la clínica, en un tratamiento transdisciplinario, primero tenemos que comprender que cada paciente entra dentro de esta descripción donde encontramos, antes que reduccionismos, una red compleja que representa a la vivencia humana<sup>5</sup>, y por eso requiere de una atención que tenga como base un enfoque verdaderamente integrador (sobre el cual edificar un modelo complejo), con el fin de lograr una nueva inserción social que de cuenta, finalmente, de un proceso transformador y de restitución de la identidad en conjunto con la rehabilitación de los aspectos orgánicos puntuales de cada discapacidad.

Lo segundo que debemos comprender es que, para abarcar la complejidad, es necesario generar un recurso clínico capaz de rehabilitar los aspectos funcionales de los pacientes y que pueda, a su vez, entrar en contacto con aquellos lugares del ser que están más allá de lo tangible y cuantificable. Allí donde hay marca, sensación, inspiración, no forma, etc.

---

<sup>4</sup> Real proviene del latín “*res*”: cosa. Realidad proviene del latín “*realitas*”, componentes léxicos: “*res*” y “*alis*”, sufijo que indica relativo a. Deducimos: real es lo verdadero, la cosa. Realidad es lo relativo de las cosas, como un “velo” que las cubre, con el que nos relacionamos.

<sup>5</sup> En el presente trabajo nos referimos a complejidad según fue planteada por Edgar Morin. Para sintetizar este gran trabajo cito una metáfora construida por él mismo (1994) en la que ve a la complejidad como la imagen de un tejido cuyos hilos forman la unidad pero no desaparecen.

Se ha hecho un esfuerzo grosero, por parte de la ciencia y de las instituciones establecidas (los sistemas sociales de salud, los de educación, la familia e incluso la religión) por mirar todos los eventos de la vida de forma sincronizada; por seccionar, comparar, definir, establecer. De esa manera la integración se ha perdido de vista. Una parte de la conciencia de la especie ha sido estratégicamente “domada”. Pero todo lo que vivimos, lo vivimos a través del cuerpo, no hay nada sin él. Aún sabiéndolo, construimos rutinas en las que todo lo que hacemos con él es funcional a tareas adaptadas a todos los micro y macro sistemas en los que vivimos interactuando y no son muchos: las rutinas de aseo personal, las horas de las jornadas laborales, las cuatro comidas, las horas de sueño, el transporte, las actividades hogareñas de mantenimiento e higiene, las horas de ocio frente a los entretenimientos modernos (que no comprometen al cuerpo sino la atención). Aquí nos detendremos un momento para pensar la cuestión del tiempo de ocio del ciudadano promedio: se trata de *hobbies* o de consumo de productos de entretenimiento hogareños, y en su mayoría, éstos son audiovisuales. El tiempo de ocio es quizás un momento en el que el ciudadano promedio de hoy puede llevar a la acción aquellos aspectos que quisiera desarrollar, sus motivaciones, actividades deseadas, sin embargo no es lo común.

Si bien las razones por las que esto ocurre pertenecen a la complejidad de los sistemas en los cuales estamos insertos y merecen un trabajo a parte, vamos a hacer un paréntesis. La Escuela de Frankfurt, en su obra "Dialéctica del Iluminismo" (1944), Adorno y Horkheimer proponen lo siguiente a propósito de la industria cultural: "La violencia de la sociedad industrial obra sobre los hombres de una vez por todas. Los productos de la industria cultural pueden ser consumidos rápidamente incluso en estado de distracción. Pero cada uno de ellos es un modelo del gigantesco mecanismo económico que mantiene a todos bajo presión desde el comienzo, en el trabajo y en el descanso que se le asemeja. De cada film sonoro, de cada transmisión radial, se puede deducir aquello que no se podría atribuir como efecto a ninguno de ellos aisladamente, pero sí al conjunto de todos en la sociedad. Inevitablemente, cada manifestación aislada de la industria cultural reproduce a los hombres tal como aquello en que ya los ha convertido la entera industria cultural. Y todos los agentes de la industria cultural, desde el productor hasta las asociaciones femeninas, velan para que el proceso de la reproducción simple del espíritu no conduzca en modo alguno a una reproducción enriquecida."

Si bien este análisis tiene correlación con la forma de consumir contemporánea, no es tan vigente en cuanto a los medios que analiza. La televisión tuvo su auge después de estas construcciones teóricas.

Beatriz Sarlo, en su libro *Escenas de la vida posmoderna* se extiende sobre el fenómeno del

zapping: “La imagen ha perdido toda intensidad. No produce asombro ni intriga; no resulta especialmente misteriosa ni especialmente transparente. Está allí sólo un momento, ocupando el tiempo a la espera de que algo suceda. La segunda imagen tampoco asombra ni intriga, ni resulta misteriosa ni demasiado transparente. Está allí sólo una fracción de segundo, antes de ser reemplazada por la tercera imagen, que tampoco es asombrosa ni intrigante y resulta tan indiferente como la primera o la segunda. La tercera imagen persiste una reacción infinitesimal y se disuelve en el gris topo de la pantalla..”

Se generan patrones, y aunque no sean especiales, ni llamativos, ni nutritivos, ni motivantes, ni estimulantes, ni trascendentes, se repiten. Se ha aprendido a adquirir patrones de repetición, las actividades de la vida diaria se hacen en forma de *loop*, aun cuando los caminos se han gastado, aun cuando dañan, se repite. La funcionalidad ha sido sobre valorada, y muy bien enseñada.

El arte es aquella disciplina estética que logra utilizar un medio para producir una síntesis simbólica, una expresión del mundo interno en forma de código, permite crear símbolos propios que revelan aspectos personales (y sociales) que ninguna otra actividad (de las funcionales y no funcionales) logra. Es una aventura que se vive, aún cuando quien la viva se encuentre sentado en una silla.

En el trabajo con el arteterapeuta, en la conexión que promueve una producción y elaboración de un medio (si es lo suficientemente sensible y por tal se entiende, consiente) el paciente logra explorar aspectos personales que de otra manera permanecen en la oscuridad, sin convertirse en motivaciones, en creación. El individuo pierde protagonismo en su vida cuando no logra auto-crearse, cuando tiende a la repetición, a la funcionalidad extrema. Entonces el espectro de posibilidades y el sueño del camino original se desvanecen.

### *Haciendo foco en la cuestión de la creatividad*

Aunque esto abarque un problema social, desde la clínica y desde este tipo de tratamientos, el arte puede ingresar a la vida del paciente como una herramienta para volver a poner en funcionamiento la máquina individual de la creatividad que permite construir múltiples versiones de uno mismo y del entorno y en conjunto con el trabajo del resto de las disciplinas intervinientes acompañarlo en el devenir de “su mejor versión”.

Cuando una persona logra esto, comienza a ser un actor que promueve la conciencia y transformación también en el contexto.

Para definir mejor el trabajo creativo, vamos a citar a un referente en el tema.

Según el Dr. Martínez-Bouquet existen tres tipos de creatividad:

“ ..Creatividad A: se caracteriza por dar origen a una obra muy valiosa, que introduce una novedad en la cultura a la que pertenece. Es propia del genio(...)

(...)Creatividad B: se caracteriza por dar origen a obras o productos personales y auténticos; pero no hay aquí genialidad, hay talento; esos productos no son el fruto de una aventura por territorios no hollados de la cultura, como es el caso de la *creatividad A*. Puede tratarse de una actividad artística, científica, o de cualquier otra disciplina, o en realidad, de casi cualquier actividad.

(...)Creatividad C: no hay obra ni producto. Se trata de la capacidad de expresarse acabada y armoniosamente. La energía que, en los casos anteriores origina un producto, aquí se consume en la mera expresión. Lo que aquí observamos es un “metabolismo de los significados” o “proceso culturizante” armonioso y sin trabas.”

En el trabajo clínico, trabajamos sobre todo con lo que el Dr. llama *creatividad C*, el valor del trabajo está puesto en la vivencia del paciente, en el desarrollo de una característica que le permita generar una forma de estar en el mundo que haya sido resultado de un trabajo intenso respecto a su potencial creativo en conjunto con lo que trabajan las otras disciplinas intervinientes y aporta a *ese* resultado. Si bien los pacientes generan producciones, estas son valoradas como objetos dinámicos que forman parte de un proceso. La obra que se produce no tiene un valor estético en particular, no pretende ser exhibida, ingresar en ningún mercado, ni circular dentro de la cultura en la que se encuentre el sujeto. Muchas veces se aprecian distintos talentos, y las producciones son de por sí actos culturizantes, y todo esto está al servicio de ese proceso.

### *Lo importante del juego en el proceso creativo*

El trabajo del arteterapia se centra en el desarrollo del potencial creativo, el cual implica necesariamente la historia de vida de cada paciente, sus singularidades. Se ocupa de develar los anhelos, deseos y motivaciones que han quedado oscurecidos, como también aquellas vivencias que pudieran haber sido traumáticas a través un lenguaje de símbolos utilizado en un *como si*.

Aún siendo varias las herramientas (sonoras, visuales, manuales, meramente imaginativas, dramáticas, de expresión corporal, etc.) funcionan como un medio y son activadas en el trabajo artístico terapéutico desde lo lúdico.



Eduardo Pavlovsky escribe:

“No se puede jugar a medias  
si se juega, se juega a fondo  
para jugar hay que apasionarse  
para apasionarse hay que salir del mundo de lo concreto  
salir del mundo de lo concreto es incursionar en el mundo de la locura  
del mundo de la locura hay que aprender a entrar y salir  
sin meterse en la locura no hay creatividad  
sin creatividad uno se burocratiza  
se torna hombre concreto  
repite palabras de otro.”

Si hay una afirmación a partir de la cual se puede decir que existe una técnica en el arteterapia, es la de Pavlovsky. Esta forma de “mirar” la actividad creativa es de por sí apasionante, impulsa el movimiento, la acción. Frente a una actividad planteada desde este lugar la “maquina creativa” se enciende, el sujeto se ve naturalmente llevado a jugar en su interior y exteriorizando en una interacción los otros. Así busca en sí mismo nuevas vías, nuevas palabras, nuevas imágenes, nuevos sonidos, nuevos movimientos y se auto-aprende. Se reconoce en sí mismo, ocupando un lugar en la creación de algo que está fuera de sí y, no obstante, anida en su interior. Hay algo en la vivencia artístico-lúdica que es íntimo.

Gilles Deleuze gritaba en *Rizoma*:

“Moveros! Nunca dejéis de moveros! Incluso en el lugar. Viaje inmóvil, de subjetivación!”

Deleuze propone intensos viajes subjetivos, movimientos rizomáticos en los que el sujeto puede expandirse más que como las ramas de un árbol, en forma vertical; como un tubérculo, por debajo de la tierra, expandiéndose en todo sentido.

Territorio, mapa, movimiento. Son propuestas de su obra que sirven como verdaderos inspiradores para la creación de un espacio dedicado al desarrollo de los aspectos creativos. La auto exploración como método más efectivo para comprender cuales son los caminos a tomar, con sus efectos, aprendizajes, saltos y consecuencias. Estos caminos o “mapas” para Deleuze no son concretos, son espacios abstractos en los cuales confluyen infinitos aspectos del sujeto y están en constante movimiento, en un constante devenir. El concepto de devenir está ligado al trabajo arteterapéutico, es una palabra que ha recorrido largo camino en la filosofía y que lleva a la conciencia la importancia de mirar al hombre como un fenómeno en constante cambio, crecimiento y por ende,

en movimiento.

Deleuze toma este concepto y aclara que no hay *niño* y luego *hombre* sino que todo lo que sucede *entre* es el verdadero material vital y que por ende debemos hacer verbo de toda definición.

Lo importante no es la escena teatral, o la canción, etc., sino todo lo que sucede antes, durante y después de estas actividades, aquello que termina por *marcar* al sujeto. El *entre* se trata del *continuum* de sucesos y de las características de los mismos: sus matices, tiempos e intensidades. Todo lo inmensamente variable del proceso es lo que en verdad define a cada ser humano y como la energía no se crea ni se destruye sino que se transforma, cada actividad está entrelazada con lo que ha pasado y con lo que pasará, con uno y con el todo.

Es en la *meseta vibrante*<sup>6</sup> que ocurre lo verdaderamente llamativo y emocionante. Al describir luego las experiencias vividas con palabras, no se logra nombrar la intensidad de los momentos donde el espíritu creativo ha trabajado al servicio de inaugurar un mundo dentro de este mundo, un espacio en este espacio. Esto es válido para el proceso creado como para muchos otros, -no intentaría sesgar una vivencia auténtica al terreno de la creatividad- pero es preciso marcar que este terreno es uno de los tantos en los que este fenómeno ocurre.

Como afirma Elena Oliveras en su complejo estudio *La metáfora en el arte*:

"El arte es un modo de redescrición de la realidad, una manera de "hacer mundos"."

Podemos reforzar esto: el arte funciona -también- como una llave que permite abrir puertas a espacios nuevos dentro de cualquier espacio que se habite y estos son verdaderamente reveladores para la vida de todo ser humano, permitiendo transformar integralmente, en el sujeto, su forma de estar en el mundo hacia una más acorde con su verdadera identidad. Estos nuevos espacios o dimensiones, son intensos. Representan algo muy poderoso del individuo, emponderan. Llegar a ellos es una habilidad para inaugurar un intento absolutamente fresco: lo material no existe. En esos momentos la materia que nos rodea puede convertirse en cualquier elemento que sirva al fortalecimiento de ese nuevo espacio y éste es tan personal -aún dentro del marco grupal- que posee características propias de aquellos que la están creando.

---

<sup>6</sup> Meseta: término utilizado originalmente por Bateson (plateau), Deleuze y Guattari rechazan en "mil mesetas" el orden gerárquico arborecente planteado por aquél y establecen un criterio de orden rizomático. Una meseta está **en el medio** de otras formaciones. "Meseta como región continua de intensidades, multiplicidad conectable con otras por medio de tallos subterráneos superficiales, a fin de formar y extender un rizoma..."

## *Perfil del Arteterapeuta*

Un arteterapeuta es aquel que ha recorrido un camino personal en el entrenamiento técnico de alguna (o varias) herramienta artística, y que ha vivenciado una cantidad significativa de experiencias donde el arte funciona como un medio para el trabajo individual y/o grupal de temas que refieren al desarrollo personal y a la conciencia del ser. Además debe entrenarse para brindar estas experiencias a un *otro* y esto también conlleva un proceso de formación.

Es necesario que este trabajo sea consiente, que colabore en la vida personal del terapeuta, es decir que el facilitador de estas experiencias haya pasado por las mismas, comprendiendo las magnitudes y variables que la experiencia lúdico-creativa brinda.

Al estar constantemente en contacto con aspectos subjetivos -que muchas veces los pacientes no llevan a las palabras pero sí expresan características de importancia sobre el momento que están atravesando o sobre su historia- el arteterapeuta debe entrenarse para observar lo que se expresa y acompañar de forma óptima un recorrido hacia una conciencia más ampliada de la realidad del sujeto y a su posible elaboración en torno a sus deseos. Es vital que el terapeuta logre potenciar aquello que es motivante para el paciente y logre establecer un contacto sensible con lo que se expresa en el espacio y que pertenece al mundo interno del mismo.

Para dar un ejemplo metafórico, podemos pensar que el *medio* (la herramienta lúdico-artística) va a colaborar en armar una especie de puente imaginario entre el mundo interno del paciente y el afuera. Entonces, en el mundo interno e intangible portante de una historia, con sus personajes y escenas de todo tipo, está por abrirse en un punto para emprender un recorrido hacia otro lugar que es el “afuera”, donde está lo material, lo no visible - pero vibrante y existente- y los otros; existiendo con tanta intensidad como el paciente del ejemplo. Por tanto, el terapeuta está implicado, porque es él quien está enviando un mensaje sobre la posibilidad de que ese sea un buen lugar para expresarse, está en un estado receptivo y posibilitando (como parte de una institución) un espacio y un tiempo para que ese evento suceda.

Por todo esto: es preciso organizar los estímulos del espacio, planificar cuáles serán esos estímulos, comprender y ser consiente del por qué de la elección de los mismos.

El arteterapeuta debe conocer las herramientas que usa, habiendo pasado por la experiencia de experimentarlas solo, en grupo y si es posible, en muchas ocasiones. Se requiere estar entrenado para usarlas, estudiar la técnica de la herramienta, mucho mejor aún si su propia curiosidad y motivación lo llevan a investigar qué sucede con aquella en el entorno, cómo la usan otros profesionales, quiénes son los “maestros” que han hecho grandes aportes, hacer archivo real e interno de las incontables formas en que ha sido y es usada y en base a esa formación el aspirante

puede con-moverse, transformarse y puede lograr generar una forma original de vivirla.

Tiene que poder ser ejemplo de cómo es esa máquina creativa que funciona, cómo es que se encarna la creatividad. Esto comprende a su vez múltiples procesos vitales que atraviesa el ser humano, pero se debe sentir que el terapeuta está en sintonía con lo que hace. Por esto, y finalmente, se vuelve necesario el compromiso respecto a la conciencia de su implicancia en la tarea con los pacientes y en el ámbito institucional; ampliando y llevando *más allá* de lo formativo su propio trabajo personal. Con la experiencia, todo profesional comprometido comprende que es indispensable trabajar sobre sí mismo porque hay aspectos importantes de toda persona que son imposibles de esconder, que se sienten y afectan directamente la tarea clínica y al entorno en general. Hay que asumir con humildad que hemos venido a la vida a aprender y para que el aporte esté al servicio de un colectivo que supere al individuo, el individuo debe trabajar, también, consigo mismo.

### *Caso clínico*

Voy a presentar un caso clínico que sirve para dar cuenta de un proceso de estimulación de aspectos creativos dentro de un modelo de neurorehabilitación transdisciplinario, pero es muy importante aclarar que lo producido por el paciente, sus cambios y mejoras tienen que ver con el trabajo de todo el equipo de profesionales y el complejo del dispositivo terapéutico. Este es un caso en el que el paciente ha podido anclar parte de su desarrollo en lo creativo y, por ello, es muestra clara del beneficio de tener un espacio de arteterapia dentro del programa.

Cuando comencé el espacio de arteterapia en el programa de niños en Marzo de 2014, L tenía 8 años y ese mismo mes estaba cumpliendo los 9; su diagnóstico al momento era: Trastorno Oposicionista Desafiante (el actual es: Trastorno del Comportamiento Perturbador). En ese momento formaba parte de un grupo en gestación en el que habían dos pacientes y a lo largo del año fueron incorporándose más niños.

Al comienzo L era muy inquieto, deambulaba por el espacio constantemente. Su respuesta a todas las preguntas, su forma de aportar en las conversaciones, su forma de producir estaba siempre dirigida al contenido de un video-juego llamado Minecraft y cuando no, a la violencia originada por los personajes del mismo. Siempre hacía mucho hincapié en los distintos monstruos, sus características y sus historias con cierto gusto, cierto aprecio.

Siendo que el trabajo del espacio de arteterapia está orientado a potenciar las motivaciones y darles una forma, un sentido, un lugar, me dediqué a investigar estos intereses. Además, sus compañeros de grupo también conocían el juego y también lo jugaban (con el paso del

tiempo comenzaron a jugarlo cada vez más, al punto que en la actualidad es un punto de encuentro concreto entre todos. Muchas veces para construir escenas o trabajos grupales musicales, parten de Minecraft).

Al poco tiempo habíamos explorado entre todos gran parte del contenido del juego, que se trata de “un mundo de cubos” en el que los píxeles están maximizados y definen en sí las formas de los seres y objetos que habitan la plataforma. El objetivo inmediato del juego es atravesar las noches sobreviviendo a un grupo de monstruos que habitan en el juego. El personaje principal tiene que juntar materiales en su “mesa de trabajo” para luego construir una casa donde pasar la noche o para construir armas de defensa y tiene que cazar animales para alimentarse. El juego tiene una dinámica compleja, tiene muchos niveles variables que determinan la vitalidad del personaje, sus producciones, amenazas, etc.

Cuando ahondamos en el trabajo lúdico-creativo desde la música (improvisaciones, secuencias rítmicas, canto, expresión corporal, apreciación musical), L manifestó un gran interés por la música rap, comenzó a cantar algunos en el espacio y todos eran sobre Minecraft. Estas piezas de circulación por YouTube fueron subidas en su mayoría por jugadores del juego (gamers) y son “batallas” en las que dos *raperos* representan a dos monstruos del juego.

Rápidamente tomamos ese interés y desde el espacio de música se le propuso al paciente escribir un rap. Los primeros eran sobre el juego, estas fueron consignas libres. A la sesión siguiente me dispuse a tener un momento de mayor detenimiento y contacto con el paciente y expliqué a él la historia de la música rap, su intenso carácter de denuncia.

Abrimos el umbral del juego serio y entramos allí juntos.

Entonces comenzamos a pensar cuáles eran aquellas situaciones y aspectos que podría querer denunciar sobre su propia vida.

Al principio denunció las situaciones escolares y luego pasó a situaciones familiares en las que describió una escena de violencia y enojo por parte del padre, la angustia de la madre y su propia tristeza.

Al finalizar la etapa escrita, procedimos a armar un estribillo melódico, una métrica, una armonía sencilla. En este proceso, L entregó la letra a su compañero, lo compartió y mostró mucha seriedad con la tarea. Estaba jugando en serio y se notaba cuánto de él estaba siendo “volcado” en este proceso.

Con su grupo armamos el coro (esto tenía mucho sentido dentro de lo programado para su compañero, que necesitaba trabajar el registro de la voz propia, fue un gran proceso también para él; lentamente y viendo a su compañero comenzó a tomar confianza hasta cantar un coro

alegremente, grabarlo y hacer bases de percusión). En suma, estaban sumamente encendidos y alegres.

Por último distribuimos instrumentos de percusión y armamos bases rítmicas; yo los acompañé con la guitarra.

Luego de cantarlo, practicarlo, encontrar sus matices, nos dispusimos a grabarlo. Sobre esto hicimos muchas tomas, hasta que quedaron ambos satisfechos con lo producido y con eso concluimos el proceso del primer rap de L y su grupo.

Lo que se acaba de describir sirve para dar cuenta de este proceso creador vivido, pero no podemos sino imaginar en cuántos niveles esto ha sido relevante para la vida de estos niños y su paso por la institución. Con este tipo de trabajo, lo que un niño como L encuentra es:

- Un espacio en el que puede expresar sus “monstruos”, su inquietud, su interés por lo violento, su ansiedad, todos los aspectos que en espacios funcionales deberían ser contenidos.
- Un espacio en el que lo que se expresa recibe un valor (una mirada amorosa, que recibe y aprueba, que incentiva lo verdadero de lo que se expresa).
- Un marco (para que pueda expresarse con verdadera libertad) y una posibilidad de desarrollar sus intereses.
- Un modo de trabajar que permite organizar todo lo anterior: la actividad comienza, se desarrolla y termina.
- Una herramienta lúdica y consistente, que sirva de medio para elaborar las ideas no creadas que yacen en el sujeto.

La primera producción (el escrito inicial) fue rápidamente llevada al psicólogo clínico porque era evidente que el material tenía un contenido relevante sobre la vida del paciente.

Entonces, una vez que finalizamos el proceso creativo sobre su rap, el psicólogo aprobó que el material fuera apreciado por el equipo tratante dentro del marco de una Reunión de Equipo (reuniones dedicadas a trabajar al nivel del equipo la labor clínica).

Este trabajo sirvió para concientizar al equipo sobre la situación familiar y personal del paciente, y para trabajar con la familia.

Desde el espacio de arteterapia sirvió para que el paciente pudiera expresar sus íntimas denuncias a través de palabras que al cantarlas se volvían mucho más que palabras, se volvían canción, vibraban con fuerza en el aire. La canción era metáfora de su propia historia en una síntesis que le generaba emoción y éxtasis a la hora de representarlo.

Actualmente, L continúa creando *raps* y expandiendo su potencial creativo que es vasto. Su espíritu creativo y expresivo no cesa de ser fuente de inspiración para quienes lo rodean.

## Conclusión

### *Inserción del arteterapia en la Metodología Institucional*

El arte está consagrado como el mayor habilitador de la abstracción del ser humano, la ciencia también.

“En el pensamiento científico siempre están presentes elementos de poesía. La ciencia y la música actual exigen un proceso de pensamiento homogéneo.” (Albert Einstein)

El método científico parte de un misterio, una pregunta. Imagina una o varias respuestas posibles, lugares de llegada ó visualiza el objeto a alcanzar y luego, traza un camino.

Al momento de construir una metodología para el abordaje arteterapéutico podemos tomar el modelo científico y permitimos hacer la siguiente analogía: como terapeutas tenemos en frente a un paciente que es un *misterio*. Hacemos una hipótesis, pensamos en lugares posibles que facilitarían los proceso de autoconocimiento y desarrollo personal; entonces trazamos un camino marcado por plazos. Finalmente ponemos en funcionamiento nuestra propia máquina creativa y planificamos este camino de vivencias que servirán al camino que están recorriendo los pacientes que llegan a nuestra institución.

Para incluir al arteterapia al Programa de Niños de AlunCo, fue necesaria la estructuración de una metodología del espacio con objetivos y actividades divididos en las tres etapas planeadas para el tratamiento de todos los pacientes del Manual de Metodología para la Neurorehabilitación en Transdisciplina y fue ingresado en Marzo del 2014.

Vale aclarar que las metodologías se dividen entre cuantitativas y cualitativas. Hasta ahora no hay métodos cuantitativos para observar el progreso clínico en un espacio de arte.

Pero para ser claros, el arte aporta y es posible de ingresar en una metodología, desde lo cualitativo. El término "cualitativo" viene del latín *qualitas*, cualidad. Según el diccionario de la RAE:

1- cada una de las circunstancias o caracteres, naturales o adquiridos que distinguen a las personas o cosas.

2- Manera de ser de una persona o cosa.

Y según el diccionario de sinónimos y antónimos Océano, la cualidad es comparable con: calidad,

índole, carácter, condición, característica, esencia, distintivo, naturaleza, etc.

Edgar Morin, propuso el paradigma de la complejidad, que puede pensarse como un espacio abierto, donde se pueda desarrollar la investigación- y por ende una metodología- cualitativa de corte interpretativo y otra cuantitativa de corte positivista.

Porque hablamos de complejidad es que debemos dar lugar una metodología de esas características.

Los principios que propone Morin para pensar la complejidad son:

- El diálogo: basado en principios complementarios pero también antagonistas.
- La recursividad organizacional: Se refiere a que las causas pueden tornarse en consecuencias y en causas de aquello que produce. Es decir, la no permanencia de estatus fijos de causalidad, sino del movimiento de unos en otros. Por ejemplo, la sociedad produce los individuos que producen a los individuos.
- El principio hologramático: no solamente la parte está en el todo, sino que el todo está en la parte. Con el planteamiento de este principio Morin espera dar respuesta a las tensiones entre el reduccionismo, que no ve más que las partes, y del holismo que no ve más que el todo. Así postula que el todo está en la parte y la parte en el todo.

Desde esta concepción es posible edificar una metodología basada en la valoración cualitativa de lo que producirá el paciente y de su proceso en el espacio.

Los objetivos y actividades diseñados para el espacio de arteterapia partieron de esta diferenciación y de la claridad que la misma produce. Esto ha generado una coherencia con la metodología y el *estilo* de la institución en general y un complemento a las metodologías específicas de todas las otras disciplinas que componen este complejo modelo.

La conclusión a un año de haber comenzado la experiencia es que, cuando el modelo es coherente y las disciplinas trabajan en conjunto al servicio del paciente combinando excelencia técnica con trabajo personal y trabajo en equipo, la metodología funciona.



## **Bibliografía**

Elena Oliveras. La Metáfora en el Arte – Retórica y filosofía de la imagen (2007) Edit. Emecé Arte. Buenos Aires.

Gilles Deleuze & Félix Guattari. Mil Mesetas – Capitalismo y Esquizofrenia (1980) París -Trad (1988) Edit. Pre-Textos. Valencia.

Alejandro Reisin. Arteterapia -Semánticas y Morfologías. (2005) Buenos Aires.

Edgar Morin. El Método (2006) Edit. Cátedra S.A. Barcelona.

Carlos Martínez-Bouquet. La Ruta de la Creación. (2011) Edit. Aluminé. Buenos Aires.

Beatriz Sarlo. Escenas de la Vida Posmoderna- Intelectuales, arte y videocultura en la Argentina. (ed. 2014) Edit. Siglo XXI.

Theodor Adorno & Max Horkheimer. Dialéctica de la Ilustración.(1944) edición de 1998 Madrid. Trotta.

