

"LO QUE VIVE EL NIÑO EN EL CUENTO" *

DR. JOSE REMUS ARAICO **

Para comenzar con esta charla, vamos a acompañar imaginariamente en sus vivencias a un niño de 4 o 5 años, que asiste al tratamiento psicoanalítico por crisis de angustia que lo hacen irritable, y, además, anorexia o falta de apetito. Pero antes de continuar, permítanme explicar brevemente cómo se desarrolla el psicoanálisis de un niño pequeño, inclusive de edad preescolar.

Las relaciones de un adulto con otro, muy en especial la de un tratamiento psicoanalítico, se lleva a cabo mediante la palabra; el paciente habla lo que le pasa, aún cuando el analista siempre intente integrar en la sesión, aquello que no se habla, sino lo que parece ver o sentir el paciente. Pero a un niño pequeño le falta el instrumento del lenguaje, siendo ese el motivo por lo que la técnica analítica se cambió para él. La acción de jugar en el niño, jugar con gran variedad de juguetes que están a su disposición en el cuarto de análisis infantil, incluyendo un cajón de arena y un lavabo, han venido a completar o a enriquecer la pobreza del lenguaje o símbolos-palabras del niño. El humano es fundamentalmente un ser simbólico; lo que los adultos expresamos con símbolos más universales y complejos mediante la palabra, que permiten la elaboración de obras literarias, de teorías científicas y de concepciones filosóficas, el niño lo expresa mediante el juego con numerosos símbolos-juguetes. En el cuarto especial de análisis infantil, los pequeños nos muestran así su incipiente capacidad artística, sus primeros pasos de curioso científico y de inquieto filósofo.

Volvamos al pequeño paciente. Se trata de un niño delgado, que no come bien, ansioso y llorón, inseguro y que provoca a la hora de la mesa las tensiones consiguientes por su síntoma. Pide por las noches que le cuenten cuentos, ya tiene algún tiempo en tratamiento, cuando una noche le relatan "Caperucita Roja". No vamos a entrar en los detalles de este cuento de todos Ustedes conocido. Para los fines de esta charla, retengamos sólo algunos fragmentos de su temática: lo explícito de la relación de la abuela con el lobo, el peligro de Caperucita de ser a su vez devorada y la suplantación de la abuela por el lobo. En una relación más sintética: un peligro (el lobo), que amenaza al sujeto (Caperucita), disfrazado de algo bueno e inofensivo (abuela).

* Ponencia presentada en el primer Seminario de Cuento para Niños, organizado como preparación al Concurso de Cuento Infantil que instituyó desde este año de 1962, la Asociación de Escritoras y Periodistas A. C., con el patrocinio de la Secretaría de Educación Pública. Con la participación en la Mesa Redonda de los Dres. Luis Féder, Fernando Arizmendi, Víctor Aíza, Fernando Césarman y Gregorio Valner. Publicado en el Libro "El Cuento Infantil", por esta misma Asociación, en 1963.

** Fundador, Vitalicio y Psicoanalista Didáctico de la Asociación Psicoanalítica Mexicana. Profesor Titular de las Facultades de Psicología y de Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Nacional Autónoma de México.

Nuestro pequeño paciente nos va a servir para adentrarnos en algunos aspectos de las vivencias que son despertadas por el cuento. Esto fue posible saberlo, gracias a que el pequeño estaba en tratamiento. Al días siguiente del relato nocturno, la madre manifiesta a la analista que el niño había tardado en conciliar el sueño. Después, en plena sesión, el niño juega con animales que simbolizan inequívocamente la agresión oral y el comer, tales como tigres, leones y perros, tratando de encerrarlos en una caja y diciéndole a la analista: "se quieren salir". Añade inmediatamente: "anoche vi un muñeco gordo con un gorro muy raro". Por el gran realismo que para los pequeños tienen sus sueños, generalmente al desconocer la palabra adecuada dicen que 'vieron', lo que en realidad 'soñaron', expresando sabiamente con ésto, que el soñar es una forma de ver alucinadamente el mundo interno de nuestras emociones, sentimientos, recuerdos, etc.

La analista entiende que el pequeño le está relatando a su manera su último sueño e inquiera lo que le pasó antes de dormirse. El pequeño paciente le dice acerca del cuento de Caperucita, que le relataron por vez primera la noche anterior. Los personajes que aparecen en los sueños, frecuentemente representan aspectos del paciente o soñante, ya sean facetas o aspectos olvidados de sí mismo, o símbolos de personas que en algún momento son relevantes en la vida del soñante. El muñeco gordo con el gorro raro era un símbolo de sí mismo; el niño se vivía como lobo gordo y voraz. El tenía al lobo del cuento, porque le recordaba su propio conflicto con el comer.

Fue por eso que inició su sesión "encerrando" los animales símbolo de la oralidad y la voracidad. El gorro extraño del muñeco del sueño, tal como se encontró después, era una clara alusión por el fenómeno de superponer imágenes, condensarlas, a los gorros de Caperucita y de la abuelita devorada por el lobo. No entraremos en más detalles clínicos que no vienen al caso, sólo añadiremos al respecto, que este sueño y este cuento abrieron la puerta para que el pequeño paciente ventilara sus angustias frente al comer.

Una de las angustias más centrales que alguna vez había manifestado, era su temor de que los alimentos pudieran "sufrir al ser mordidos". Con esto mostraba que su capacidad para discriminar entre fantasía y realidad, que después explicaremos estaba comprometida en sus síntomas. Avanzado su tratamiento, decidió una vez "que el lobo debería de trabajar e ir a la escuela" coincidiendo ésto con la aceptación de su inscripción al kinder. Para entonces, sus síntomas habían cedido y sus progresos en la adaptación a la vida en general eran evidentes y sostenidos.

Dejemos aquí el ejemplo que nos permitió ver alguna reacción de un pequeño a un cuento. Podría pensarse después de ésto, que los cuentos infantiles como Caperucita, serían dañinos para la mente infantil. No es así. En este caso, como en la gran mayoría de los niños, los cuentos no hacen sino despertar lo que está latente. Por el contrario, los cuentos le dan al niño la materia simbólica para

adiestrar su pensamiento. El jugar es una de las actividades más sanas de los pequeños y el cuento permite el desarrollo del juego mental.

El ser humano se enfrenta en todos los momentos de su existencia con grados variables de tensión. La parte de nuestro aparato mental que se encarga de manejar las tensiones y distribuirlas de manera que la sensación de salud no se pierda, la llamamos el Yo. El Yo se desarrolla en un continuo proceso evolutivo y el jugar es una necesidad, sobretodo en los pequeños, para aumentar el grado de tolerancia del Yo frente a las tensiones. El Yo mediante el soñar, elabora muchas tensiones que de otra manera despertarían al durmiente, por lo que los sueños son un buen guardián del reposo. Existen muchas similitudes entre los sueños y los cuentos. Aquello que tememos por ser superior a nuestras capacidades, lo enfrentamos muchas veces mediante la anticipación y el aprendizaje de los cuentos o en los sueños.

Sin embargo, para que un cuento pueda ser utilizado por el inmaduro Yo del niño como material de juego de su fantasía, se necesita que el pequeño tenga indemne una importantísima función de esa parte que llamamos el Yo. Esa función es la que llamamos discriminativa. Se encarga de distinguir y precisar claramente en forma automática aquello que pertenece al mundo de la realidad circundante, de aquello que está en el reino de la fantasía. Esa parte de nuestro Yo, es la que nos hace exclamar con alivio después de una pesadilla o después de escuchar un relato un tanto siniestro: "menos mal que no es sino un sueño" o "un cuento". Un ambiente sano, entendiéndolo en su acepción más amplia y en lo que respecta a salud mental, es aquel en que hay un balance entre las tensiones y la capacidad de asimilarlas, lo que genera en los niños un Yo con una buena capacidad de discriminar la realidad y la fantasía.

Se puede observar cómo los niños de estos ambientes juegan con gran placer imitando y dramatizando el contenido de los cuentos. Y al final de una alegre tarde con un grupo de tales niños, se reconoce cómo el experimentar tristeza y soledad es normal en el ser humano dentro de ciertos límites. Cuando se entra en ese estado emocional por fuerza de graves sucesos exteriores, buscamos en nuestro interior la seguridad que nos falta en la vida real. Los cuentos infantiles, sobretodo, aquellos que han estimulado los ideales de valentía, honor, fuerza, piedad, etc., ayudan al desarrollo del niño. Bajo el cuidado del sentido de la realidad, los ideales moldean los impulsos instintivos del niño y los canalizan en conductas constructivas, vestidas con los ropajes de los ideales, los que frecuentemente fueron dados a través de los cuentos infantiles.

Uno de los ingredientes del deseo de vivir y de trabajar es la ilusión. No hay proyecto humano que no tenga algo de ilusorio, puesto que en un sentido estricto se aleja de la realidad presente para proyectarse en el futuro. Lo que distingue el fantasear del proyectar para el futuro, es la posibilidad de realizar lo planeado al reconocerse las potencialidades y las limitaciones. El niño en el proceso de su desarrollo fantasea e ilusiona, siendo estos procesos los antecedentes del proyectar. Muchos cuentos infantiles, son ilusiones organizadas plenas de ideales,

que si despiertan en el niño su capacidad de planear el futuro, ayudarán al desarrollo infantil. Opino que son francamente perjudiciales para la mente del niño, aquellos pseudo cuentos fantásticos sin moraleja y sin dar solución a las tensiones. El fantasear puede ser ilusorio, creativo y en exceso y creído por el sujeto se convierte en delirante.

La labor del creador de cuentos infantiles puede ser altamente constructiva al facilitar al niño aquellos elementos indispensables para su desarrollo. Sobre todo cuando en la moraleja lleva al niño a la realidad después del viaje por la fantasía en donde se ejercitan los mejores aspectos de su mente.

Dr. José Remus Araico
Paseo del Río # 111, casa 20
Fortín Chimalistac
Coyoacán, 04319
México, D. F.
Tels. y Fax 56-61-07-67 y 56-61-36-50