

Universidad Nacional De las Artes

Carrera de Posgrado de Especialista en Arte Terapia

“El emerger del juego en Arte Terapia, más allá de la motivación”

Nombre y Apellido del estudiante: Ljuba Bustos Lira

C.I: 13.247.875-9

Dirección: Jardín alto 8081, La Florida. Santiago. Chile

Teléfono: 569 9 1337431

E mail: ljubabustoslira@gmail.com

Tutora: Silvia Alejandra Schkodnik

Firma:.....

Aclaración:.....

Estrella del día
El corazón de agua
En primavera

A mi abuela Estela

Agradecimientos

A mis padres Angela y Luis, por guiar y acompañar mis pasos y sueños. A mi hermana Catalina por toda la vida compartida siempre acompañándonos. A mi hijo Tiago y mi sobrino Mateo, faros de luz que iluminan la vida. A mi cuñado Marcos, por animar siempre mi trabajo. A Juan Pablo por estar, por el amor y dar el último aliento.

A mi tutora Silvia Schkodnik, por la guía y motivación permanente en este proceso, así como también el acompañamiento, la contención y el cariño inconmensurable. A mis duplas arteterapéuticas, Eugenia Salas y Marxia Castro, por el trabajo y la creación conjunta. Al Posgrado todo, por el recibimiento, la formación y guiar mis pasos en el quehacer arteterapéutico. A Carolina Marcús y Marisa Chiqué, por hacer camino al andar, por inspirar, construir y creer en nuestro quehacer arteterapéutico. A Analía García y al doctor Álvaro Saurí, por crear un espacio transformador, de dignidad y empatía a través del arte . A Giselle y Luis, pacientes del Roffo, estrellas brillantes en el firmamento. A David Órdenes, por ser el impulsor de emprender esta aventura llamada Arte Terapia. A los pacientes del servicio de cuidados paliativos del Roffo, a los niños de la escuela n° 506, a la seño Graciela y a todos mis afectos, de cerca y de lejos que acompañaron esta travesía migrante de especialización en Arte Terapia. Muchas Gracias a Tod@s.

ÍNDICE

ABSTRACT

1. INTRODUCCIÓN	6
1.1 MARCO TEÓRICO	
• 1.1.1 Algunos conceptos previos	11
• 1.1.2 Las instituciones	9
• 1.1.2.1 El Hospital Ángel H.Roffo	9
• 1.1.2.2 La Escuela N°506	9
2. DESARROLLO	
2.1 CAPÍTULO I. Lo que entendemos por juego	14
2.2 CAPITULO II. Arte, Juego y estética	18
• 2.2.1 Arte Terapia y Liminalidad	19
• 2.2.2 Arte Terapia como manifestación cultural	20
2.3 CAPÍTULO III. El juego en Arte Terapia:	
¿Cómo emerge?	23
• 2.3.1 Si del jugar se trata	24
• 2.3.2 La realidad de los participantes adultos	28
• 2.3.3 Jugando en un tiempo y espacio determinados	32
• 2.3.4 El juego y los niños en Arte Terapia	35
• 2.3.5 Las piezas claves: el espacio lúdico y la riqueza sensorial de los materiales	36
• 2.3.6 El valor del vínculo y los afectos	37
• 2.3.7 El juego como lenguaje en los niños	38
2.4 CAPÍTULO IV. El aspecto lúdico del Arte Terapeuta	41
3. CONCLUSIONES.....	44
4. BIBLIOGRAFÍA.....	48

ABSTRACT

El presente trabajo pretende reflexionar acerca del concepto del juego en el hacer arteterapéutico, más allá del juego como dinámica que se propone a los grupos en el momento de la motivación, entendiéndose esta, como la instancia previa a la enunciación de la consigna en cada encuentro del taller.

A partir del recorrido de las prácticas desarrolladas en salud y discapacidad visual; la primera con adultos, en la Unidad de Cuidados Paliativos del Hospital Ángel H. Roffo, de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y la segunda, en la Escuela especial n°506 de Lanús, de la Provincia de Buenos Aires, con niños ciegos y disminuidos visuales, se ha observado la necesidad de profundizar en el juego tanto aspecto como concepto, tomado como articulador y precursor del proceso creativo.

Las fronteras del juego y la creación se funden, si entendemos la seriedad con la que estos conceptos actúan libremente tanto en el plano intelectual como estético del sujeto. El fin último en arte terapia es, junto con poner en imagen aquello donde la palabra no alcanza, generar vínculos de confianza, contención y seguridad, así como también facilitar el acceso al placer que proporciona la propia acción, lúdica y creadora.

La presencia del juego en los ámbitos mencionados abre un camino que se recorre en grupo; en conjunto, participantes y arte terapeuta, construyendo subjetividad y experiencia estética dentro del espacio del taller, dando cuenta de una dimensión grupal, en la cual, el intercambio de percepciones, ideas, sentimientos y proyectos, permite la construcción de estos mismos tanto de manera colectiva, como individual.



FRATO 98

1.- INTRODUCCIÓN

Desde la experiencia personal de las prácticas desarrolladas tanto en salud, dentro del ámbito de cuidados paliativos y en discapacidad visual, ambas de carácter público y gratuito, podríamos colegir, que el trabajo arte terapéutico tiene relación con el proceso de siembra, ya que abordamos nuestro trabajo desde “el soporte en blanco” hasta el resultado final, como obra-pieza testimonio de un proceso, un momento, una emoción, una fantasía. En Arte Terapia, ponemos el acento tanto en el proceso como en el resultado y a veces podemos ser testigos de la cosecha. Sin embargo, nuestro quehacer siempre tiene que ver con la promoción de la acción creadora, de manera activa. Esto se traduce en un escuchar, imaginar, reflexionar, hacer, compartir, experimentar, sintetizar, narrar lo realizado, dentro de un espacio arteterapéutico. Esto permite que el acto creador que es entre otras cosas, una actividad constructivista inteligente, “se constituya en un entrenamiento de las operaciones lógicas, ya que cuando un sujeto dibuja, pinta o construye está trabajando con conjuntos y subconjuntos, experimenta con las relaciones causales entre representación y apariencia y su desarrollo no es pasivo sino constructivo”. (Farías, 2009, p.11)

El abordaje arteterapéutico, en ambos grupos, se sostuvo desde los siguientes planteamientos teóricos:

Desde el enfoque psicoanalítico, sustentado en los planteamientos de Margaret Naumburg- una de las pioneras en Arte Terapia- quien postula que la producción artística da cuenta de un mensaje, considerando que el arte ayuda a reforzar el ego, logrando un mayor sentido de sí. De este modo, define el arte o la actividad artística como la libre y espontánea expresión creativa, la cual ayuda a la estructuración del inconsciente, contenedor del material reprimido de emociones y conflictos que pasan por el estado consciente. Para Naumburg, el arte es vital para ayudar a manifestar fantasías, ya que éste posibilita ganar control y vivencia sobre los sentimientos conflictivos.

La creatividad como capacidad de crear el mundo, es algo que se conserva durante toda la vida, independientemente de que pertenezca a la experiencia infantil y sea allí donde quizás se exprese con mayor libertad.

El espacio arteterapéutico se propició como un lugar amoroso, ameno, entusiasta, donde la experimentación fue libre de miedos. Como dice Winnicott, el juego implica un acto creativo en el cual el sujeto profundiza su sentimiento de existencia en el mundo y en el que expresa un “yo soy” más íntimo.

Desde esta perspectiva, surge el interés por abordar la temática del juego, ya que consideramos que éste, es un vehículo promotor y articulador de sensaciones positivas y placenteras que facilitan la creatividad y el desarrollo creativo emocional a través de lo sensorial.

Siendo éste el contexto, nos preguntamos ¿Cómo emerge el juego en estas experiencias arteterapéuticas? Con la intención de dar respuesta a nuestra interrogante, se optó por aplicar una metodología combinada, basada en revisión de los informes de prácticas, de materiales teóricos vistos en el posgrado y trabajo de campo.

1.1.2 Las Instituciones

Desde el trabajo de campo, en particular, se realizaron 12 encuentros en dos instituciones, ambas realizadas con pareja arteterapéutica. La primera institución fue el Instituto de Oncología Ángel H. Roffo, ubicado en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y la segunda la escuela N°506 de Lanús, ubicada en la Provincia de Buenos Aires. En el caso de la primera institución, el taller preexistía con la licenciada Analía García como coordinadora, con una periodicidad de un encuentro por semana, todos los días lunes, de dos horas de duración aproximadamente. En el caso de la escuela, el taller de arte terapia se instalaba por primera vez dentro del establecimiento, desarrollándose dos encuentros por semana, con una duración de una hora.

1.1.2.1 El Hospital Ángel H. Roffo

El taller de Arte Terapia, para pacientes oncológicos y sus familiares estuvo dirigido al grupo de pacientes adultos concurrentes, con diferentes tipos de cáncer. Éste se realizó dentro de la unidad de cuidados paliativos del hospital donde el espacio de Arte Terapia Terapia “*Primavera en el Roffo*”, funciona desde el año 2010. La experiencia de la práctica se tituló “*Travesía*”.

Esta experiencia se desarrolló durante los meses de marzo a Junio del año 2012. Participaron alternadamente aproximadamente 94 personas, en su mayoría mujeres, donde se trabajaron consignas en sesiones grupales y también individuales, centradas en la producción de trabajos creativo-artísticos, con el objetivo de conectar con aspectos lúdicos y sanos, promoviendo un espacio saludable y de juego, pretendiendo así generar un impacto emocional positivo sobre los participantes.

El desarrollo del taller, fue de todos los días lunes de 9:30 a 12:30, en el pasillo de la unidad de cuidados paliativos, en pareja arteterapéutica. Esto, con el objetivo de generar otro tipo de vínculo y diálogo tanto entre los pacientes y familiares con el espacio, así como también entre los pacientes y sus propios familiares. El taller

de arte terapia, en ese espacio físico y en ese horario, re-significa el dispositivo de cuidados paliativos, y el pasillo como sala de espera, adquiere otra connotación. La actividad arteterapéutica se desarrolla allí, ya que es durante el tiempo de espera para ser atendidos, donde se despliega el dispositivo. El espacio se ha diseñado de una manera dinámica y lúdica, donde a medida que van llegando los pacientes y sus familias, se van integrando a la actividad del día, debido al tiempo prolongado de atención y espera.

1.1.2.2 La escuela N°506

La Escuela de Educación Especial N° 506, María Angélica Rovai, está ubicada en Lanús, Provincia de Buenos Aires. El taller de Arte terapia, se insertaba por primera vez y estuvo dirigido a 7 participantes; niñas y niños pertenecientes al primer ciclo escolar, de entre 6 y 8 años de edad. El grupo estuvo integrado por 3 niñas (ciegas de nacimiento) y 4 niños, uno con ceguera adquirida a los 4 años y 3 con disminución visual o visión parcial. La experiencia de prácticas llevó por título *“Sensaciones creativas” Talleres de Arte Terapia para niños ciegos y disminuidos visuales*. El taller se llevó a cabo también en pareja terapéutica, durante el último trimestre del año 2012. Las actividades se enfocaron en la elaboración de producciones creativo-artísticas según las consignas propuestas.

Las características de los materiales seleccionados tuvieron un valor central en cada taller, ya que se usaron aquellos que favorecían diversas y múltiples experiencias sensoriales y lúdicas, con el objetivo de promover un espacio lúdico y creativo a través de lo sensorial, desarrollando nuevas posibilidades de expresión y comunicación de su mundo interior, sus ideas, sentimientos y emociones a través de lo artístico; favoreciendo y fortaleciendo el desarrollo de la capacidad creativa e imaginativa desde la experiencia sensorial, como también la autonomía y autoestima a través de la experiencia creativa, fomentando la integración grupal y promoviendo el respeto, la tolerancia y la inclusión a través del arte.

Al finalizar cada encuentro, se completó una ficha de observación por cada participante, cuyo objetivo fue llevar un registro de la respuesta, participación e

interacción de cada uno durante los 12 encuentros. Se llevó también un registro fotográfico del proceso creativo y las producciones realizadas en cada encuentro, de los cuales también se escribieron crónicas.

A simple vista los grupos recién mencionados poco y nada tienen en común. Comenzando por el rango etario y luego el tipo de población. Sin embargo, ambas experiencias, tan disímiles en apariencia, se encuentran atravesadas por un denominador común y esto es tanto en los objetivos terapéuticos como en el hilo conductor. Ambos talleres compartieron una raíz lúdica.

Para dar paso a la lectura del desarrollo del TFI, creemos que la importancia de la pregunta que nos planteamos, recae/radica en relevar al juego como una herramienta fundamental al momento de desarrollar una experiencia arteterapéutica, y abordar de qué modo el carácter lúdico del juego, genera vínculos de confianza, contención y seguridad, y cómo éstos en su conjunto facilitan la construcción de instancias creativas.

1.1 MARCO TEÓRICO

1.1.1 Algunos conceptos previos

Diversas son las relaciones entre el arte y la salud. Dentro de esta relación, el sujeto cobra un rol protagónico. Para el psicoanálisis, el sujeto está estructurado como un lenguaje. En psicología social, “el sujeto está constituido por conflictos vinculares, en donde lo grupal es escenario e instrumento para su constitución”. (Schkodnik, 2011, p.4)

Para Pichón Riviére, lo intrasubjetivo está estructurado como un grupo, el grupo interno definido como: “un escenario interior en el que se reconstruye la trama vincular en la que ese sujeto está inmerso, trama en la que sus necesidades cumplen su destino de gratificación o frustración” (Quiroga, 1992, p.82)

José Begler define al grupo como: “Conjunto de individuos que interaccionan entre sí compartiendo ciertas normas en una tarea. (Wright, 2014)

Cuando pensamos en el quehacer de Arte Terapia, lo pensamos como una práctica grupal, desde necesidades comunes, con una tarea común, un proceso común, y que a través de construcciones individuales de signos y símbolos, se hace posible un entramado de sentido.

Adriana Farías y Marcelo González Magnasco, fundadores de la Carrera de Posgrado de Especialización en Arte Terapia, definirán Arte Terapia como una disciplina práctica que toma herramientas de las artes visuales y audiovisuales, tanto en particular como en todas sus formas, para desarrollar talleres con objetivos terapéuticos. Es a través de la triada: Consigna-producción-cierre, donde se crea un espacio, en el cual, quien participa se encuentra en una constante resolución de diversas situaciones, tales como: escuchar lo que se plantea, crear algo referente a lo planteado, con tal o cual material en particular, en un espacio y tiempo determinados, haciéndose parte de un grupo en particular y vinculándose con un coordinador, también conocido como facilitador o mejor dicho arte terapeuta.

Hasta acá podríamos preguntarnos dónde y en qué punto está lo “artístico” y lo “terapéutico” o bien, ¿Dónde está lo terapéutico en esta disciplina?

El término terapéutico, proviene del griego y posee un doble significado: acción de servir y acción de cuidar, definición que nos sitúa dentro de un campo de acción. Para Hegel, el arte es: aquello que expresa lo bello; y que la belleza en el arte supera a la belleza de la naturaleza, porque proviene del espíritu. El arte revela la verdad de las formas ilusorias e imperfectas del mundo y las transforma en otras más elevadas y puras, creadas por el espíritu. (Hegel. 2007)

Hegel plantea que el alma del ser humano es dual y que el arte parecería una actividad poco seria, pero que éste pese a entenderse a veces como un pasatiempo, tiene un objetivo serio y moral que actúa como mediador para conciliar esa dualidad.

Podemos agregar entonces, que dentro de los campos de acción de la práctica arteterapéutica, está el cuidar y servir a través de lo bello, manifestando el pensamiento perteneciente al espíritu desde objetivos terapéuticos definidos, con intención creadora.

Héctor Juan Fiorini, define los fenómenos de creación como un espacio diferente a los conocidos como primarios y secundarios planteados por Freud. Es un sistema constituido dentro del psiquismo, que posee un tiempo y espacio diferentes a los recién mencionados y acontece más allá de cualquier estructura psíquica, denominándolo proceso terciario o psiquismo creador. Tomando en cuenta objetos como: la pintura, la poesía, el cine, la novela, etc; ejemplos primordiales de la facultad de crear en diversos ámbitos de la cultura, el trabajo y los vínculos. Considera la vida como portadora de potenciales creadores, desarrollando “una teoría en la cual la activación de un sistema creador en el psiquismo, será la que trabaje en el terreno de aquellas capturas neuróticas, repetitivas, el mundo imaginario, los fantasmas y el encierro del narcisismo, lo que corresponde a un orden neurótico, será lo que trabaje en el terreno de aquellas capturas, movilizándolo sus objetos arcaicos y los haga entrar en nuevas tramas de sentido” (Fiorini,s.f.)

El fin último en arte terapia es, junto con poner en imagen aquello donde la palabra no alcanza, generar vínculos de confianza, contención y seguridad y facilitar el acceso al placer que proporciona la propia acción, lúdica y creadora.

Para que este fin se cumpla, es importante contar con un espacio que permita desarrollar la actividad sin sobresaltos, un lugar “protegido”, como lo plantea Eva Marxen, así como también, el encuadre, el espacio y los límites.

“Son extremadamente importantes. Tanto los profesionales como los pacientes han de reservar un horario en sus mentes, que deben mantenerse regulares, constantes y estables para que ambas partes puedan sentirse seguras. Es responsabilidad del terapeuta, con la ayuda de la institución, garantizar este espacio en el que la confianza pueda afianzarse”. (Marxen, 2011, p.90).

Otra autora que aporta al tema, afirma que “Lo que logra que el arte se transforme en terapéutico, es la capacidad del sujeto de comunicar, que aparezca un habla simbólica que permite relacionar lo producido con sucesos de su vida” (Dalley, 1987, p 24)

Y éste habla simbólica solamente puede surgir desde y a través del juego. Entonces para que el juego emerja, deben enlazarse y combinarse los conceptos hasta aquí expuestos.

2.- DESARROLLO

2.1 Capítulo I. Lo que entendemos por juego

“El juego oprime y libera, el juego arrebatata, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía” (Huizinga)

Diversos son los autores, psicólogos, educadores, filósofos y hasta escritores que han estudiado, definen y plantean teorías respecto al concepto de juego.

Podríamos dar al juego un significado corriente tanto al concepto, como a la acción, sin embargo todos coinciden en que el juego es una función elemental del ser humano, la más significativa actividad de los primeros años de vida.

El juego se transforma en un modo de comunicación dentro del espacio arteterapéutico.

A través del juego, se crean situaciones, nos expresamos, aprendemos y aprehendemos; así mismo enfrentamos a la complejidad del mundo y de alguna forma, una manera de ser en el mundo.

Desde Piaget a Vigotsky, de Melanie Klein a Winnicott, Tárrega Soler (2006) postula que el juego es de suma importancia porque:

- Da información sobre el mundo exterior
- Fomenta el desarrollo intelectual
- Abre la posibilidad del descubrimiento de sí mismo
- Permite la elaboración de conflictos y deseos
- Mantiene conexiones sistemáticas con lo que no es juego: el desarrollo del lenguaje, la inteligencia...
- Se subraya el factor social y de dominio de conocimiento del entorno
- Es fuente de placer y es divertido
- Tiene un carácter simbólico

El juego cumple un rol fundamental en la construcción de subjetividad. Aparte de su simbolismo, tiene sentido por sí mismo. Se establece una relación entre iguales, donde se descubren nuevos sentimientos, emociones y sensaciones.

Freud lo define como una de las prácticas normales más tempranas del aparato anímico. “Allí donde el niño juega, el sujeto construye fantasmas” (citado en Azturrizaga y Unzueta, 2008, p.2) El fantasma se equipara al sueño diurno. Para Lacan, el fantasma es el bien más íntimo que tiene el sujeto, su tesoro. No así el síntoma, que es el molesto y el que hace sufrir.

En el juego y el fantasma se pone en escena la respuesta que tiene el sujeto frente “al enigma y la angustia que despierta el deseo del Otro” (citado en Azturrizaga y Unzueta, 2008, p.2) El juego se ubica entonces como actividad preponderante de la infancia, equiparándose a la creación literaria y al humor. “La fantasía la ubica como heredera del juego”. (Lewin, 2004, p.358)

Melanie Klein – psicoanalista de la escuela inglesa- , quien fuera pionera en utilizar el juego como técnica psicoanalítica en niños, lo define como el retorno de lo reprimido y con valor fantasmático, es la vía al inconsciente como los sueños en los adultos, es el lenguaje típico infaltable en los niños; es la asociación libre a la psicoterapia verbal, una manifestación del inconsciente, un canal de representación indirecta de experiencias, deseos y fantasías.

Para Hanna Segal– discípula de Melanie Klein (1995) - , es un medio de explorar la realidad y controlarla; “un medio de conocer el potencial del material con que se juega y sus limitaciones (...) Nos enseña a distinguir entre lo simbólico y lo real (...)” (p.165). En el juego, se disfruta de la satisfacción de expresar la fantasía de “ser” y el placer de haber hecho un objeto nuevo y atractivo. El juego entonces, puede volverse cada vez más imaginativo. Es un medio fundamental de elaborar un conflicto. “La capacidad de jugar libremente depende de la capacidad de simbolización. Cuando la función simbólica está perturbada, puede conducir a la inhibición” (p.166)

Si bien, son diversos los autores que abordan la temática del juego, se pondrá el acento en autores como Johan Huizinga, Donald Winnicott y Hans -Georg

Gadamer, quienes apoyarán al desarrollo de la pregunta que conforma este trabajo.

Huizinga, escritor, antropólogo y ensayista holandés afirma que el juego es un principio básico y fundamental, es un fenómeno cultural que cruza desde el arte, el derecho, la filosofía incluso la guerra. El autor define el juego como: una acción libre, que sucede fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador. Entonces el autor introduce la concepción de tiempo y espacio dentro del juego, así como también señala que este último, se desarrolla de acuerdo a reglas que promueven que el jugador se disfrace para destacar dentro del mundo habitual. De este modo Lewin – psicoanalista, analista Titular de la Asociación Psicoanalítica de Buenos Aires (2004)- , sintetiza y destaca varias características del juego, tales como:

- Es primero una actividad libre, luego una tarea.
- Para el hombre adulto puede ser algo superfluo, una función que puede abandonar en cualquier momento.
- Se despliega en compañía del otro
- Es tensionante e incierto
- Tiene sus reglas propias. En cuanto se transgreden se deshace el campo de juego
- Tiende a la belleza y a la nobleza
- Presenta la posibilidad de repetición
- Crea orden, es orden, la desviación más pequeña, estropea el juego, le hace perder su carácter y lo anula
- El niño que juega, sabe de su estado, puede conocer el “como si” del jugar, sin embargo el adulto que juega puede olvidar su condición de jugador.

Huizinga (2004) propone una nueva visión. Así como existe el “homo sapiens” y el “homo faber”, también existe el “homo ludens”. Examina el accionar humano, afirmando que todo hacer se resume en el juego, describiendo a la cultura como el desarrollo del mismo. Winnicott (1972) define el juego como algo universal que corresponde a la salud: provee el crecimiento y conduce a las relaciones de grupo;

se puede entender como una forma de comunicación. También sostiene que el juego tiene un lugar y un tiempo, así como también:

“Para dominar lo que está afuera es preciso hacer cosas, no sólo pensar o desear, y hacer cosas lleva tiempo. Jugar es hacer (...) El juego es una experiencia siempre creadora, y una experiencia en el continuo espacio-tiempo, una forma básica de vida” (Winnicott ,1972, p.75).

Gadamer, a quien volveremos a citar más adelante, sostiene una postura similar a la de Huizinga; otorgándole al juego una dimensión ontológica, debe tomarse como algo “serio” y no de manera frívola. Afirma Tárrega sobre Gadamer en relación al juego:

“Para que el juego funcione los jugadores han de implicarse, sumergirse. Tomarse el juego en serio; que no son los jugadores los que crean el juego, sino que es éste quien hace posible los jugadores y las reglas que todo juego contiene, postula que el juego hace posible las reglas y su trasgresión; que el juego es auto representativo” (Tárrega, 2006, p. 7)

Lo hasta aquí recorrido a través de diversos autores, nos muestra cómo las definiciones en relación al concepto de juego se asemejan, poniendo el acento en el juego como forma de comunicación y a través de ésta, construir lo que conocemos como relación terapéutica en nuestro quehacer en arte terapia.

2.2 Capítulo II. Arte, juego y estética

“La Cultura humana brota del juego y en él se desarrolla”

J. Huizinga

La Rae define al arte como:

- 1.- la capacidad, habilidad para hacer algo
- 2.- Manifestación de la actividad humana mediante la cual se interpreta lo real o se plasma lo imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros. (Rae.es, 2016)

Del juego podremos decir citando a Nachmanovitch:

“sin el juego el aprendizaje y la evolución son imposibles; el juego es la raíz de donde surge el arte y el trabajo creativo es juego; es especulación libre usando los materiales de la forma que uno ha elegido, probando sus límites y resistencias” (Nachmanovitch, 2004, p. 57).

Baumgarten definirá la estética como la ciencia del conocimiento sensible cuyo objeto es la belleza, que concibe y crea lo bello y se expresa en las imágenes del arte, en oposición a la lógica: ciencia sobre el conocimiento intelectual. (Filosofía.org, 2016). Más allá de la disciplina filosófica, entendemos la estética como el modo particular de entender el arte o la belleza; la sensación y percepción que tenemos en relación al arte y la naturaleza. Es difícil separar a la estética de la ética, entendiendo ésta como el arte vivir, el saber vivir y discernir entre lo que nos conviene, lo bueno y lo malo. (Savater, 1993)

Dice una intervención urbana anónima: “El arte no se crea, el arte se participa”, lo que reafirma a la creación artística como acción lúdica, transformadora, constructora y recreadora de símbolos que permiten recuperar la comunicación activa.

2.2.1 Arte Terapia y Liminalidad

Liminalidad proviene del Latín Limen, que significa umbral. Tiene como característica, ser una apertura, ambigua e indeterminada. Es un estado de transición, donde se dificulta apreciar el límite de la frontera entre un concepto y otro, sin embargo esto abre lugar a nuevas perspectivas, sirviendo esto como vía de interacción entre diversos medios. Ambas poblaciones con las cuales se trabajó en estos encuentros, en algún momento viven en un estado de liminalidad como también en situación de aislamiento. Este aislamiento en el caso de los pacientes oncológicos, puede ser incluso más duro que el tratamiento. Es por eso que resulta necesario encontrar caminos para quienes están en esta situación y puedan encontrarse con los demás. Las personas con discapacidad visual, viven el aislamiento frente a la ausencia de reflejo. “Este ‘no-ser-mirado-no-mirarse’ conducirá hacia una capacidad creadora atrofiada, lo que generará una búsqueda de otros modos de conseguir que el ambiente les devuelva algo de sí. Lo que nos refleja no se circunscribe solamente a lo visible, también a lo sensible y a lo audible. Su importancia, entonces, no consiste únicamente en reflejar una imagen, sino principalmente en su función relacional: la de enfrentarse con su situación de ser sujeto en el otro”. (Bustos-Salas. Informe de Prácticas de niños, 2013, p.9)

Si llevamos la liminalidad al ámbito arteterapéutico, se despliega un abanico de posibilidades que permiten al sujeto salir de su estado de desorientación y de aislamiento. Movimientos artísticos de vanguardia como el futurismo, el dadaísmo y el modernismo, tomaron este fenómeno, impulsando a crear a través de diversas formas de expresión como la literatura, la pintura y la música (el primero y el último, medios que utilizamos como motivación para la elaboración de consignas). La analogía con nuestra disciplina es que para nosotros en cada persona existe un gran escritor, así como también un gran pintor, escultor y un gran músico; quien a través del acto creativo y desde nuestra disciplina, mediante las artes audiovisuales, representan, expresan y verbalizan la emoción, las sensaciones, su mundo interno, su yo interno.

2.2.2 Arte Terapia como manifestación cultural

Una de las diversas significaciones del concepto cultura, “es la proveniente del verbo latino colere, en su origen cultura significa cultivo, cuidado. Era el cultivo y el cuidado de la tierra (agricultura); de los niños (puericultura); y de los dioses y lo sagrado (culto)” (Chauí, 2008, p. 55), la cultura era una acción que conducía a la realización de las potencialidades de algo o de alguien, era hacer brotar, florecer y beneficiar. Uno de los principios de la disciplina arte terapéutica es servir y cuidar a través de las herramientas que proporcionan las artes visuales.

Vilma Tripodoro - jefa de Cuidados Paliativos del Instituto Lanari y miembro de la ONG Pallium Latinoamérica (2011) - sostiene que el quehacer arteterapéutico es un medio que facilita expresar y comunicar emociones, sensaciones, inquietudes, y vivencias angustiosas, poco gratas, que envuelven un estado terminal. Todas ellas, emociones en que el lenguaje verbal no llega a transmitir. El Doctor Álvaro Saurí- Jefe de Cuidados Paliativos del Hospital Ángel H. Roffo- en relación a la actividad arteterapéutica y su valor en un espacio como el de Cuidados paliativos, afirma que

“se trata de una actividad excelente, los enfermos y sus familiares logran concentrarse en la actividad propuesta y sus síntomas de consulta se atenúan e incluso desaparecen por unos momentos, aún para "sorpresa de los propios pacientes” (Saurí, 2016).

Además pondera la disciplina como:

“adecuada y enriquecedora, dado que le permite al enfermo y sus seres allegados expresar e identificarse con las propuestas arteterapéuticas, llenando de sentido su vida y transcurrir de la vida aún en la enfermedad y a pesar de ella. Activa sistemas creativos de compensación afectiva, lúdica, y solidaria de unos con otros evitando el ensimismamiento y aislamiento del enfermo, reforzando la autonomía y mejorando la autoestima pese a saberse ellos una carga social y afectiva para sus allegados. El momento arte terapéutico iguala a las personas y rescata su

creatividad y capacidad de conexión con su prójimo”.¹

En el caso de la actividad arteterapéutica vinculada a la discapacidad visual, el acto creativo genera, de principio, un importante motivo de satisfacción, de disfrute, de realización personal, que incide directamente en la confianza, seguridad y autoestima. Pero más allá de esto, ofrece al sujeto la posibilidad de descubrir-se, de sorprenderse durante el proceso y con cada resultado obtenido, de experimentar sensaciones novedosas, de ser autor de la transformación de la materia, de exteriorizar su mundo interno, y de “renovarse” en cada acto creativo.

El arte, como discurso abierto, inclusivo, ofrece infinitas posibilidades de expresión, más allá del dibujo, de la pintura, e incluso de lo visual. Es común que los sujetos afectados por una discapacidad visual, vivan cierta exclusión del campo de las artes plásticas. En este sentido, el concepto de las “artes hápticas” (Arnheim, 1990) resulta más pertinente para esta población que el de “artes visuales”, ya que éstas abarcan la percepción táctil y sensorial del cuerpo completo.

¿Por qué pensamos definir al arteterapia con una manifestación cultural? Pensamos a arte terapia como manifestación cultural porque desde su carácter lúdico, el espacio arteterapéutico se piensa y se despliega como un lugar de comunicación activa, en donde se interpreta y cuestiona la realidad, en donde se construye pensamiento estético, desde un arte que acompaña, que es transformador, que cambia la percepción del entorno social, enriqueciendo la vida interior de las personas. El pensar los talleres como un momento de “fiesta”, lugar de resignificación del espacio habitado, de festejar y celebrar la vida de manera compartida, como modo de inclusión, de ser comunidad, es lo que Gadamer define como: “el espacio donde se rechaza todo aislamiento de los unos hacia otros. La fiesta es comunidad, es la presentación de la comunidad misma en su forma más completa (Gadamer, 1991, p.46). De esta manera, los participantes dejan de lado su

¹ Álvaro Saurí, Septiembre 2016. Para el proyecto de investigación "Los factores y procesos e instrumentos que dan cuenta de la situación de las prácticas especializadas en Arte Terapia y el potencial impacto que puede producirse en las instituciones y sujetos que son parte de esos escenarios socio históricos culturales" (34/0433). Proyectos de Investigación Científica y/o Artística o de Innovación Tecnológica. Equipo de Investigación de la Carrera de Posgrado de Especialista en Arte Terapia. UNA (2015-2016)

aislamiento y se crea comunidad a través de la actividad arteterapéutica. En los apartados 2.3.3 y 2.3.5 del siguiente capítulo, podremos ver algunos ejemplos de esta afirmación.

2.3 Capítulo III. El juego en Arte Terapia: ¿Cómo emerge?

“El jugar tiene un lugar y un tiempo...No se encuentra “adentro”...tampoco está afuera”...Jugar es hacer...En él, y quizás solo en él, el niño o el adulto están en libertad de ser creadores.

Donald Winnicott

Winnicott denomina “espacio potencial” al lugar en el que se encuentran el mundo interno y externo (realidad). En este lugar es donde el niño juega y es donde el adulto experimenta la creatividad y la cultura. A través del juego, el ser humano puede explorar este espacio potencial, punto intermedio entre la realidad psíquica y el mundo real. Este lugar, habilita el pasar del mundo interior al exterior y desde allí evolucionar. Winnicott lo denominó, “espacio transicional”, al lugar en donde se encuentra la importancia de las relaciones que los individuos establecen con los objetos y cómo se constituye en una forma de transferencia que facilita a la persona generar espacios de sanación y una forma de explicar las relaciones creadas desde la infancia y revividas cuando los pacientes realizan la transferencia en un ámbito psicoterapéutico.

La disciplina arteterapéutica, toma este concepto, para precisamente desde ese lugar, “hacer jugar al participante”, pero de manera plástica, abrir su psiquismo hacia el juego y la creación. No cabe ninguna duda del carácter lúdico que posee la disciplina. Y para facilitar el desarrollo del espacio potencial, es sumamente necesario ofrecer un ambiente seguro, ya que de no ser así, difícilmente se podrá crear y jugar. De este modo, la empatía, la comprensión, la confidencialidad y la seguridad, son claves al momento de establecer un espacio de arte terapia confortable.

Siguiendo la lectura que hace Marxen sobre Margaret Naumburg, la idea de transferencia -en arte terapia- es muy importante, puesto que ella debe ocurrir en ambos, es decir, tanto en el arte y en el intercambio verbal, como en quien crea la imagen. Puesto que desarrolla una conexión emocional tanto con el o la terapeuta como con lo producido. A su vez considera que el apego de los

pacientes a la obra de arte va reemplazando de manera gradual la dependencia con el o la terapeuta y este a su vez también podría estimular y alentar a esta autonomía, evitando la interpretación. De esta manera entonces, la persona "descubrirá por sí mismo lo que sus imágenes simbólicas significan para él".

La naturaleza del arte terapia es interactiva, involucrando tanto la entrega de ayuda como de materiales acordes a cada grupo y a cada contexto. Podemos afirmar que un taller de arte terapia es similar a un "viaje poético", en donde a través de la consigna dada, se crea o re-crea un mundo propio, en donde todo se reordena en una nueva forma agradable para quien lo produce.

Si bien, el trabajo con adultos y niños, no puede hacerse de la misma manera, comparten el denominador común del juego, ingrediente indispensable en un taller de arte terapia.

Para el adulto, el jugar plásticamente, ayuda como herramienta/proceso de cambio y transformación, en el niño, arte y juego funcionan como lenguajes fundamentales, a través de los cuales se comunica y expresa en el mundo.

2.3.1 Si del jugar se trata...

Pero volvamos a la pregunta ¿Cómo emerge el juego en estas experiencias arteterapéuticas? Mencionamos al principio de este trabajo y desde las prácticas realizadas, que el juego surge en dos momentos muy marcados: en la motivación y en el momento de la producción. Es clave un trabajo previo que habilite la aparición del juego y este es el rol lúdico del arte terapeuta al momento de diseñar la planificación de los encuentros.

Para ambas poblaciones se pensó en un nombre que posicionara al taller dentro de cada institución. Como mencionamos anteriormente en el caso del hospital, el título de las prácticas fue: *"Travesía"* y en el caso de la Escuela: *"Sensaciones Creativas" Talleres de Arte Terapia para el desarrollo creativo de niños ciegos y disminuidos visuales.*

Cada taller contó con doce encuentros, doce consignas, las cuales a través de objetivos y un hilo conductor², dieron vida y forma a cada una de estas experiencias. Cada consigna llevó un título, para trabajar con determinados materiales, desde una motivación escogida y relacionada con esa consigna y para ser desarrollada en un determinado tiempo y espacio.

Hospital Ángel Roffo, Servicio de Cuidados Paliativos (Adultos)		Escuela n°506. Disminuídos visuales y Ceguera (niños)
1.-	“Garabattage” (trabajo con garabato)“Lo que está escondido”	“Garabateando con texturas, olores y sonidos”
2.-	“Nombre” (trabajo con el nombre de cada uno)	“Constructores de formas y figuras” (Garabattage tridimensional)
3.-	“Mi reflejo”: auto retrato	“Paisaje sensacional” Collage grupal
4.-	“Mi juego favorito” (Juegos de la infancia) Dibujar con papel	“Los sentidos de mi nombre”
5.-	“Un día de mi vida” (Los gajes de la vida) Crear una historieta	“La cara de las emociones” (1ª parte)
6.-	“Mis sueños” Crear un collage con diversos materiales	“La cara de las emociones” (2ª parte)
7.-	“Mi familia” Creación de móviles con figuras geométricas	“Escultura fantástica”
8.-	“Mi canción” Creación de Collage con papel	“Entrelazando sueños”
9.-	“Lo que llevo conmigo” Billeteras y carteras de Origami	“Grabando nuestras huellas”
10.-	“El árbol de la vida” Creación de topiario	Observación en el evento de fin del ciclo escolar (Comedia Musical)
11.-	“La vuelta al mundo” Pintura colectiva	“La regia orquesta”
12.-	“La fiesta” Creación libre, Actividad de cierre del taller.	“Libro mágico”. Actividad de cierre del taller.

² En el caso de la práctica realizada con niños, el hilo conductor fue: Creaciones y juegos sensoriales, mientras que en el caso de la práctica con adultos fue: El juego como articulador y promotor de sensaciones positivas.

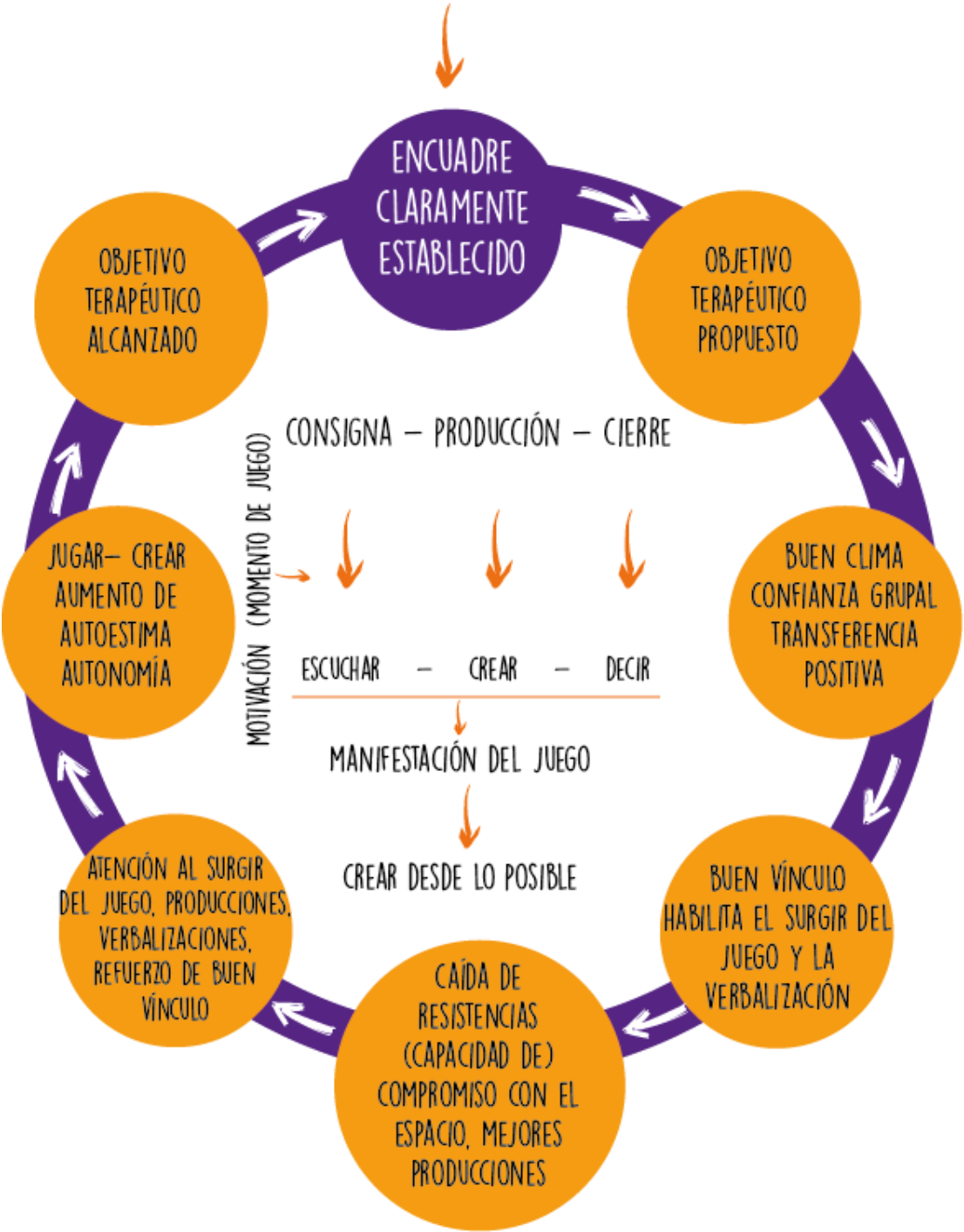
Como se observa, existen similitudes en las consignas. Más no en el desarrollo de estas. Ambos grupos, presentan complejidades y diagnósticos diferentes, lo que significó un pensar, diseñar e implementar un hacer distinto.

En ambas poblaciones, podríamos afirmar que los objetivos planteados se cumplieron ampliamente. El hilo conductor en ambos, operó como una línea de trabajo segura y pertinente. El vínculo que se fue construyendo – en el caso de los niños- a lo largo de las sesiones, fue una excelente base para el desarrollo del taller de arte terapia.

Sin embargo, la experiencia con adultos fue un poco más compleja. Primero, el trabajar desde la incertidumbre en relación a la continuidad de la participación de los pacientes, afrontar las pérdidas y sobre todo las resistencias que se presentaron en algunas sesiones. La percepción que tienen los pacientes acerca del espacio arteterapéutico (pensado como un espacio donde se hacen manualidades, donde sólo se pintan mandalas o confundirlo con Terapia Ocupacional), dieron para reflexionar y construir nuevas posibilidades.

De este modo, a través del siguiente esquema mostraremos cómo se construye un espacio arte terapéutico

ARTE TERAPIA → ESPACIO PROTEGIDO



2.3.2 La realidad de los participantes adultos...

Quienes acuden al servicio de la Unidad de Cuidados Paliativos, son los pacientes a quienes invade, lo que Cicely Saunders³ denominó como el “dolor total” el cual es capaz de afectar la inteligencia, la memoria, la imaginación y las ganas.

Nerviosismo, inseguridad desarraigo, pobreza, angustia, dolor, vergüenza por esta enfermedad que mutila y convierte al sujeto-paciente en otra persona; stress por la nueva realidad que se afronta y el costo de la enfermedad, es lo que se nos presenta al momento de abordar y trabajar desde arte terapia en un espacio como este. Cabe señalar, que en general, la mayoría de las personas que concurren a cuidados paliativos del hospital Ángel H. Roffo, poseen escolaridad incompleta, en la escala social pertenecen al grupo más vulnerable de la sociedad y en otro número los concurrentes al servicio son personas con formación escolar completa y de recursos socioeconómicos medio-bajos.

Sin embargo, esta nueva realidad, abre otras posibilidades y experiencias. Quienes acceden a participar del taller, se muestran entusiastas y disponibles, pese a la actitud tanto emocional como corporal frente al espacio de taller que refleja, nerviosismo, un grado no menor de baja auto estima y resistencias a respetar las consignas y hacer lo que se invita a realizar, lo cual fue una constante en algunos participantes a lo largo del transcurso de los encuentros. Desde el momento de presentación del taller, la invitación a tomar té o mate cocido por parte del equipo del servicio, junto con la motivación sugerida por las arteterapeutas, se va re-significando el espacio en el que se está y desde ese lugar se va generando y construyendo un vínculo con los pacientes y desde ahí pueden ir derribando progresivamente sus resistencias, lograr estimular su potencial creativo, lograr que jueguen...en definitiva, que produzcan.

Durante todas las sesiones, existió la necesidad de presentar el taller como si fuera siempre la primera vez. Quienes participan no siempre vuelven asistir a

³ W. ASTUDILLO et al . R e v. Soc. Esp. del Dolor, Vol. 6, N.º 1, Enero-Febrero 1999

la sesión siguiente, ya que la asistencia de los pacientes y sus familiares tiene estrecha relación con los turnos que el servicio les entrega; por tanto surgió la inquietud de cómo abordar al grupo y despertar interés en participar de las actividades. Entonces todos los momentos de motivación, previos a la consigna y momento de producción, estuvieron acompañados de instancias lúdicas, técnicas de animación, relatar, contar, jugar y hacer que quienes se encontraran presentes, interactuaran con el espacio de taller. De esta manera, se desarrollaron los 12 encuentros.

El momento de la motivación, cobra un valor esencial. Es el puntapié inicial para hacer surgir el juego. Se va generando un clima que habilita a la elaboración de la producción. El espacio arte terapéutico se presenta entonces como un oasis frente a una realidad hostil. Se vuelve un disparador para charlar sobre el momento actual de quienes concurren.

Un ejemplo de ello, es una situación ocurrida en uno de los encuentros. “L”, quien lleva varios lunes asistiendo al servicio acompañado de su hermano. Nunca se ha animado a participar del taller, sin embargo está siempre muy atento a todo lo que sucede ahí. Su participación podríamos decir es desde lo verbal y no desde lo plástico, no por eso es menos valorable. Las consignas dadas, disparan en él diálogos, narraciones, etc. Hoy le preguntamos cuál es su canción favorita y el responde de inmediato “ **‘Sólo le pido a Dios’** (Se encuentra tremendamente adolorido, no ha dormido en toda la noche)...hace una pausa, abre muy grandes los ojos y termina la frase: **‘Qué un médico me atienda pronto’**” y se larga a reír de buena gana, situación que contagia a los demás pacientes que están en el pasillo.(Bustos-Castro. Informe de práctica de Adultos, 2013, p.75)

Se observaron estados de bloqueo y de temor a la “hoja en blanco”. Existe un “querer y no poder”, quizás por el preconceito que los adultos tienen del arte. A pesar de la enunciación de la consigna, que contiene y propone una búsqueda de imágenes, se observaron otros conceptos tales como la estética, técnica, valor, excelencia, imitación, sujetos a un resultado final. Surgen entonces los obstáculos, las sentencias, el adulto que juzga pero también

comienza a surgir la mente que juega, la paciencia, la práctica, el dejarse atrapar por el tiempo creativo, etc.

El momento de la producción – apertura del juego- en el que se aprecia claramente el surgir de éste – el paciente activa la creatividad, hace a un lado el estado de angustia, dolor y padecimiento que sufren tanto pacientes como familiares.

Surge la exploración de materiales y posibilidades creativas, se pierde el temor a la hoja en blanco y se habilita la apertura del diálogo mientras se trabaja como cuando se juega con otros. Contar experiencias, presentarse, decir algo de cada uno. Existe una “urgencia” por hablar, comunicarse y compartir con otros. El desarrollo de la producción va estrechamente acompañado al relato del por qué se realizó tal o cual dibujo/ trazo/ forma/ escultura, etc. Lo que da cuenta de una especie de superposición de los tres momentos en arte terapia, anteriormente mencionados. Algo que nos llamó la atención en nuestra práctica fue que el momento de la producción y el cierre a veces parece fundirse y ser uno solo.

A lo largo de los encuentros se observó que los participantes recrean elementos que para ellos tienen significados de vida. Son una constante las producciones que contienen árboles, montañas, animales y flores, acompañadas de frases optimistas y algunas vinculadas a la fe. Surge también desde la palabra, las relaciones afectivas, las mutilaciones corporales, “los pacientes hablan tangencialmente acerca de su sexualidad o la no sexualidad, etc”. (Informe de práctica de Adultos, 2013, p. 88)

Un ejemplo del momento de producción, se dio en el encuentro n°2, cuando “P” es la primera persona que pide los elementos para realizar la consigna, antes de comenzar pide que le expliquen personalmente qué es lo que tiene que hacer a lo que responde que “va” a dibujar todo lo que ya no puede demostrar con su rostro, porque hace 3 meses presenta una parálisis facial. Usa colores vivos, cada cosa que dibuja la explica, al dibujar una sonrisa grande dice que es algo que extraña mucho, también expresa que le hacen falta sus arrugas y la movilidad completa de su ojo derecho; trabaja

animadamente, con la compañera de al lado hablan acerca de Dios que espiritualmente está muy apegada a él; al terminar su trabajo da las gracias por la actividad y manifiesta sentirse muy animada y relajada después de realizar la producción, que se siente bien y espera poder asistir de nuevo a otro encuentro de arte terapia.



“P” (57 años, mujer). Encuentro n°3:“Mi reflejo”: auto retrato.

A través del taller, va cobrando importancia el ser reconocido/visible/existente. Considerado por otros al momento de exponer lo producido.

El taller con esta población es un espacio laxo, ya que quien quiera que vaya llegando al servicio de cuidados paliativos, pueda integrarse. La consigna se repite muchas veces, no así el momento de la motivación. Esta misma laxitud hace que de alguna manera el momento de cierre se dificulte.

Las producciones son creativas, sobre todo en quienes comienzan a asistir de manera regular los días que el taller de arte terapia se da y van estrechamente vinculadas al estado de ánimo de sus autores, así como también a las noticias en relación a la enfermedad, si existe avance o retroceso. La mayoría de las producciones son realistas, simples, minimalistas, muy estéticas algunas y

otras con un sello más bien naif o infantiles, quizás esto se deba a que la participación en el taller no es continua (lo que entorpece un poco el surgir de la creatividad y de manera transversal, perder el miedo a los materiales y como resultado realicen producciones de mayor calidad). Entonces surge también la importancia de la continuidad.

El acto creativo, va surgiendo en la medida en que los participantes van asistiendo y siendo parte de las actividades. Lo vincular cobra una importancia vital.

El trabajo grupal surge de manera espontánea. Se observan también roles dominantes al momento de trabajar en parejas.

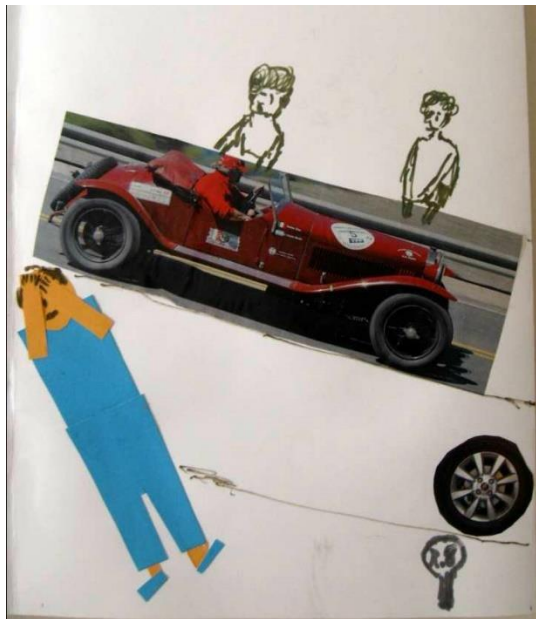
Por un lado la palabra, siempre presente en el espacio arte terapéutico, por otro lado, sucesos cargados de imágenes que no necesariamente se plasman o logran trasladarse al soporte y también siempre presente, dificultad para poner en palabras lo creado, poner un título e incluso firmar lo realizado. Generalmente el participante abandona o deja su producción al servicio del espacio. Los parientes a veces regresan por las producciones de sus familiares y otros participantes a veces toman lo dejado por otros y continúan la producción.

2.3.3 Jugando en un tiempo y espacio determinados

Podemos destacar el surgir y el fluir del juego en el encuentro n°5. Fue el momento en el que se invitó a los participantes a narrar por medio de imágenes un día gracioso que hayan vivido en su vida. Se trabajó colectivamente sobre un conjunto de hojas plegadas como si fueran una revista, donde realizarían un dibujo o collage. Como motivación se mostraron historietas y narraciones de anécdotas humorísticas. Al narrar hechos graciosos de nuestras vidas, se abrió un espacio que hasta este encuentro no se habían vivenciado. Todos los pacientes comenzaron a contar anécdotas, a conversar con el otro, a reír a carcajadas y el pasillo de cuidados paliativos, se convirtió en otra cosa. Inclusive para gente que se sentía muy mal, el simple hecho de escuchar a otros, alivió en algún grado la sensación de malestar. Surge una situación

especial, por primera vez los concurrentes se agrupan de manera espontánea para trabajar y podemos observar lo importante que es la presencia del otro, al momento de crear una producción y la riqueza simbólica que se genera a raíz de la grupalidad, de concebir el espacio de arte terapia como un espacio grupal. Esta posibilidad enriquece el trabajo con el material, con la producción simbólica y con la interacción entre los participantes.

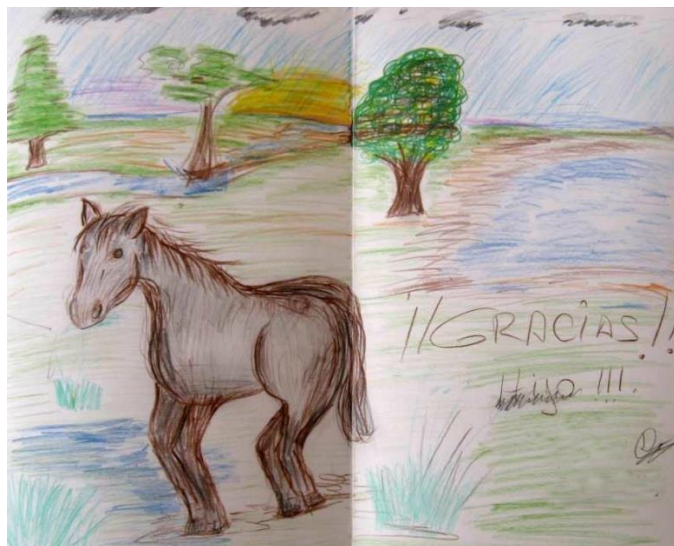
“T” es uno de los pocos participantes habituales del taller de arte terapia. Le narra a todos los que están cerca los sucesos de ese día especial, cuenta acerca de un incidente que gira en torno a la historia de su vieja camioneta a lo que su vecino dice que su historia es parecida. Su vecino de asiento es un concurrente nuevo, quién se encuentra bastante adolorido, hasta el momento en que comienzan a charlar. “B”, el concurrente nuevo, increíblemente comienza a sentirse mejor. “T” de primeras, no tiene ganas de trabajar y se anima cuando “B” le propone que trabajen juntos: **“Dibujá vos y yo te voy indicando”**. Comienzan a charlar y a reírse juntos. Se le entregan los materiales y comienzan a trabajar muy animadamente. (Informe de Práctica de adultos, 2013, p. 56)



“T y B” Encuentro nº5: “Los gajes de vida”: Micro cuento narrado en imágenes.

Otro ejemplo dentro del mismo encuentro, fue el de otra paciente nueva, que se integró a la actividad, cuando la consigna ya había sido dada. “A” está sola, observa muy atenta todo lo que se hace y tiene ganas de participar, aunque se muestra tímida al comienzo. Comenta que sus anécdotas siempre tienen relación con los caballos, le gusta mucho el campo pero no sabe montar, todo lo que se demora en subir a un caballo, después se convierte en un desastre ya que cuando se siente segura y puede cabalgar, no sabe cómo bajarse. Situación que le hace mucha gracia. Al poco rato, hace arribo al servicio su hijo, quien se sienta a su lado, observa lo que la madre está realizando y cuando ella le propone que la ayude, el accede. Ambos trabajan en silencio y no quitan sus manos de la hoja, prueban con lápices de diversos colores. “A” quiere que el caballo le resulte perfecto. Trabajan en un silencio que conmueve, muy conectados el uno con el otro. Los profesionales que a esa hora pasan por ahí, se detienen a mirar cómo esta pareja de madre-hijo trabaja, además de detenerse a observar lo expresivo que es el caballo que ella está dibujando.

Juntos trabajan un tiempo considerable en la producción. Tiempo mayor al común de los concurrentes, que por lo general trabajan bastante rápido (quizás para alcanzar a ver la obra terminada, antes de ser llamados para ser tratados por algún médico). Ambos firman la producción, la entregan y agradecen el momento brindado. (Informe de Prácticas de adultos, 2013, p.60) Este fue uno de los pocos encuentros en donde se logró trabajar en los tres momentos arteterapéuticos y también donde la creatividad fluyó libremente por los pasillos del servicio y los participantes se abrieron al juego creativo, aunque con algunas resistencias desde lo plástico y desde la narración oral compartieron sus situaciones familiares, su cotidianeidad, el día a día, etc.



“A” y su hijo. Encuentro n°5: “Los gajes de vida”: Micro cuento narrado en imágenes.

2.3.4 El juego y los niños en Arte Terapia...

Abordar el mundo de la ceguera a través de la actividad artística, ciertamente ha sido una de las experiencias más gratificantes y enriquecedoras vividas. Las ganas de trabajar en arte terapia de manera inclusiva fueron el incentivo para llegar a este lugar.

Los encuentros, se enfocaron en la elaboración de producciones artísticas según las consignas propuestas.

Invitar a los niños a compartir un espacio para jugar y crear, abrió una nueva oportunidad para poner a dialogar su mundo interno con el externo, promoviendo nuevas posibilidades de significación de sus experiencias con ellos mismos, los objetos y los otros. Fortalecer la autoestima a través de la actividad artística y que pudieran también compartir entre todos.

Para Francesco Tonucci, el jugar es “recortar cada vez un detalle de este mundo: un detalle que comprenderá a un amigo, los objetos, las reglas, un espacio que ocupar, un tiempo que administrar, riesgos que correr. Con una libertad total, porque lo que no se puede hacer se inventa” (Tonucci, 1997, p. 37)

2.3.5 Las piezas claves: el espacio lúdico y la riqueza sensorial de los materiales

Las características de los materiales seleccionados tuvieron un valor central en cada taller. Se usaron aquellos que favorecían diversas experiencias sensoriales y lúdicas. Fueron novedosos y se aseguró una estimulación multisensorial continua, que despertó la curiosidad de los chicos, alentándolos a la exploración y experimentación; favoreciendo así el desarrollo de las percepciones táctiles, auditivas y sinestésicas, en donde a partir de ellas, los niños fueron construyendo y significando su concepto del mundo. El manejo de técnicas lúdicas al momento de la motivación, como el trabajo con títeres, juegos de manos, adivinanzas, sonidos de la naturaleza y el uso de la música, asentó una base para significar el espacio de arte terapia como un lugar de descubrimiento, de jugar-creando y crear-jugando, en donde surgieron nuevas maneras de relacionarse con el mundo, con sus pares, sus maestras e incluso con ellos mismos y también con los objetos desde la ceguera o disminución visual.

Un punto clave para el óptimo desarrollo de los talleres arteterapéuticos, fue el propiciar el espacio como una fiesta, entendiendo ésta como modo de inclusión, de ser comunidad, mencionado en el capítulo anterior.

Los niños fueron al encuentro con los materiales, gustosos, ansiosos y entusiastas, libres de miedos y permitiendo la experimentación. La acción lúdica de crear. A través de los encuentros, se consolidó como un espacio particular y diferente al del entorno escolar, en el cual, no había exigencias, sino una constante invitación a expresarse desde el juego y formar parte de un grupo, en un clima de respeto y afecto. La maestra de los chicos, muy emocionada comentó que nunca los había visto trabajar de la manera en la que lo hicieron, que en general eran chicos poco solidarios y que compartían poco entre ellos. El taller brindó un espacio donde pudieron compartir respetuosamente entre todos.



Los niños trabajando en una de los encuentros del taller de Arte Terapia. 2012

Cabe destacar que junto con la creación plástica, las resonancias sonoras estuvieron siempre presentes a lo largo de cada encuentro en los momentos de producción entre los niños:

- los juegos de voces,
- la repetición de sonidos y palabras,
- el golpeteo constante en la mesa, operaron como espejo sonoro, el cual devuelve la presencia de estar en el mundo y de estar en contacto con el otro.

2.3.6 El valor del vínculo y los afectos

A través del juego y las dinámicas tanto en la motivación como en los momentos de producción, los chicos fueron desarrollando la capacidad a

tolerar la frustración, a respetarse y a compartir. Los cantos que al comienzo eran con objeto de burla, pronto se transformaron en vehículo estimulador del desarrollo creativo, del buen humor y de estrechar buenas relaciones afectivas entre ellos.

Cada participante, desde su particularidad, logró conectarse tanto con el espacio como con la tarea. Todos se mostraron curiosos ante la novedad de la actividad y los materiales; también expresaron eventualmente ciertas resistencias. Hubo dos chicos (niño-niña respectivamente), las personalidades más dominantes del grupo, que ocuparon posiciones opuestas dentro del mismo. La ocasional negativa para involucrarse en el proceso creativo fue superada en cada caso. El logro más evidente fue el de la niña, con quien resultó necesario establecer un vínculo desde otro lugar, invitándola a involucrarse con el grupo y las tareas bajo un marco desde el respeto, amor, la contención y valoración de sus necesidades, lo que trajo como resultado un despliegue creativo y una capacidad de juego a través de las producciones, importantes.

2.3.7 El juego como lenguaje en los niños

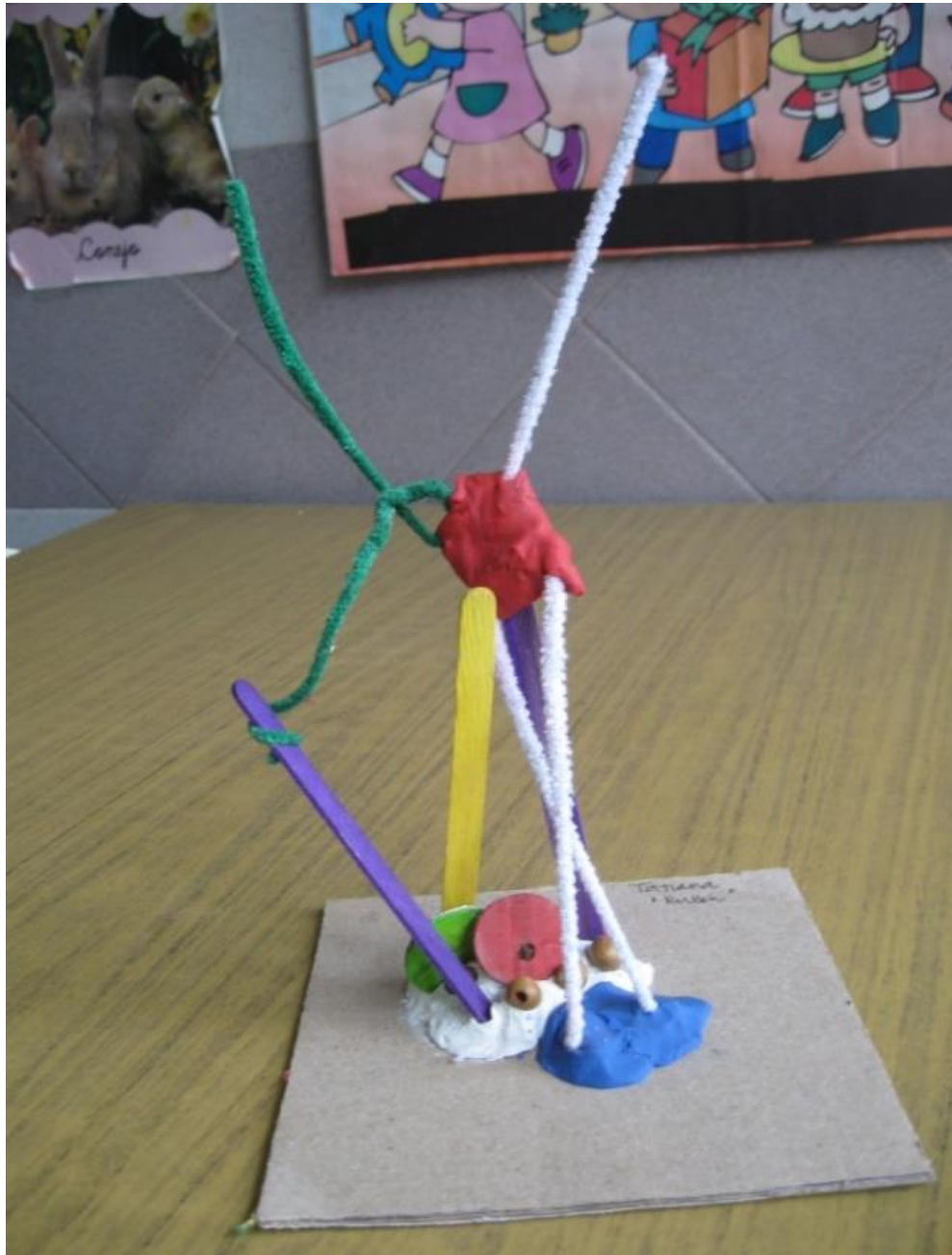
Cuando hablamos de habilitar un espacio arteterapéutico con una población en situación de discapacidad visual, el juego lo habilita el espacio delimitado, empático, amoroso y seguro que, reiteramos, ofrece la disciplina. Así el juego emerge desde el momento de la motivación. Como se mencionó anteriormente, el lenguaje por excelencia del niño es el juego, en un espacio en el cual está todo por descubrir y conocer.

El espacio brindó la oportunidad de expresarse y reafirmarse a través del proceso creativo y la producción. El principal valor de las producciones estuvo en la externalización de su mundo interno, en donde expresaron sus gustos, la curiosidad por el mundo, el amor, la solidaridad, la agresividad, la rivalidad, la amistad, las realidades familiares y la inquietud por conocer cosas nuevas.

Las producciones resultaron increíblemente ricas tanto en lo visual y táctil, así como también en su valor simbólico. Ejemplo de esto fue el desarrollo del segundo encuentro con los chicos, la actividad fue “Constructores de formas y figuras” (Garabattage tridimensional), en donde a través de una motivación que contó con dos momentos, la primera de carácter lúdico, en donde jugamos a las estatuas, con figuras corporales graciosas y la segunda más exploratoria, donde se conocieron y descubrieron los materiales a trabajar, los niños realizaron una figura libre tridimensional de manera individual con limpia-pipas, cuentas y aros de cartón con diferentes texturas, insertables en los limpia-pipas.

“Durante todo el momento de la producción estuvimos narrando colores, texturas y formas, ellos preguntan constantemente y cuentan, por describirlo de alguna manera, con nuestros ojos para ayudarlos a ver el mundo. Están muy conectados con los nuevos materiales, trabajan de manera minuciosa, aceptan sugerencias mientras exploran y experimentan”. (Informe de prácticas de niños, 2013.p)

Al momento del cierre, los títulos de las producciones fueron todos muy originales, lo que fue una constante durante el desarrollo de todos los encuentros. Una de las niñas quiere inmediatamente compartir lo que realizó, inspirada en el vocalista del grupo Palmeras, que se llama Rubén. Habla de Rubén como si fuera el príncipe azul, “es quien la acompaña, que canta canciones románticas, que es muy trabajador y que tiene una maraca”. Titula su obra “**Rubén y la orquesta**” .El resultado de las producciones es realmente rico en materiales y composición. Las producciones de los niños, sin saberlo, nos recuerdan de manera inconsciente a las obras de Calder y Miró.



Encuentro n°2 "Constructores de formas y figuras". "Rubén y la orquesta". Tatiana, 9 años

2.4 Capítulo IV. El aspecto lúdico del Arte Terapeuta

“La inspiración puede ser una forma de súper conciencia de la súper conciencia, o tal vez del subconsciente...no lo sé. Pero sé que es la antítesis de la timidez”.

Aaron Copland

Arte Terapia, como disciplina en permanente construcción, que a través de su trabajo busca despertar y satisfacer el espíritu creador, se convierte en un trabajo con el sujeto y no en el sujeto, desde un espacio libre, cargado de contenido simbólico.

¿Qué significa aspecto lúdico en arte terapia? El arte terapeuta hace jugar, invita, interviene, favoreciendo así que paulatinamente se derriben las resistencias, es mediador entre el sujeto y la materia, dando como resultado final un bien-estar desde otro lugar; un lugar saludable en donde el resultado es un objeto tangible, cargado de poesía, movimiento, colores, sensaciones, sentimientos, etc. La persona se siente, acompañada por él y trabaja sobre sí misma de manera contenida y segura. Esto da como resultado un desarrollo del sujeto a nivel emocional, intelectual y cognitivo.

El arte terapeuta acompaña de manera respetuosa, expectante, paciente, amorosa, cautelosa, escuchando profunda y sutilmente, invitando a jugar en un espacio simbólico donde como dice J.P. Klein, se deja de hablar desde el “yo”, para desplazarse y comenzar a hablar en tercera persona, es decir ese “el” se convierte en la producción.

Dice Sara Paín: “ El lugar del arte terapeuta, una vez que han sido dadas las consignas de actividad, es seguir el comportamiento del paciente, ser testigo de su aventura, ayudarlo a salvar los obstáculos que pueda encontrar, considerándolos al mismo tiempo desde el punto de vista objetivo y subjetivo. Para ello debe tener normas, por una parte para observarlas a los sujetos mientras realizan una actividad creativa y por otra para decidir sobre la

oportunidad y el contenido de sus intervenciones. (Paín, Jarreau, 1995, p.28)
La presencia y compañía del arte terapeuta en este viaje poético re-creando un nuevo lenguaje simbólico es de gran importancia. El arte terapeuta debe tener cuidado en no permanecer solamente en el buen manejo de grupos, algunas técnicas lúdicas, escoger los soportes, las consignas y como sostiene Jean Pierre Klein (Klein,2006) con una expresión primaria, sino que al proponer este vivenciar desde la creación y transformación, debe tener una metodología propia de acompañamiento de la persona en demanda. Un acompañamiento en el presente, siendo empático, respetuoso, comunicativo, paciente, con capacidad de escucha y contención; para sostener el desarrollo, en el tiempo que sea necesario, de una producción verdaderamente creativo-transformadora.

Esto significa entonces, que ese acompañamiento que se traduce en un viaje poético desde la metáfora de la “hoja en blanco”, se convierte también en pedagogía, asumiendo esta desde su etimología que significa guiar, conducir. El que conduce niños (Del gr. pedagogo παιδαγωγός) y pedagogía παιδαγωγική.”(Pedagogía.mx, 2016)

El pedagogo es “quien camina junto al niño”. Podemos decir entonces, que el arte terapeuta en su rol también es un pedagogo, ya que es quien acompaña, guía, conduce y facilita el trabajo creador, de manera estimulante y creativa, propiciando espacios diferentes al de la palabra, habilitando un lugar a lo no verbal, siendo claro en las ideas, consignas e intervenciones que plantea; así como también que a través del juego logre despertar las habilidades de quienes participan. A través de este “viaje”- proceso, surgen las siguientes interrogantes en relación al rol lúdico en arte terapia ¿Hacia dónde acompaña? ¿Cómo acompaña o conduce? ¿Para qué acompaña o conduce?

Dentro del contexto de la actividad arteterapéutica grupal, la compañía del arte terapeuta está cargada de saberes los cuáles comparte con quien lo necesita. El arte terapeuta fluye en un camino en donde se entrama lo terapéutico, lo

estético y por supuesto lo lúdico; pensando el juego como creador, productor y expresión de significado.

Para Jean Pierre Klein (2006), la práctica arteterapéutica exige investigación, mientras estamos dentro del espacio arte terapéutico, se busca y se indaga incansablemente.

Este viaje hacia lo simbólico debe asumirse como un viaje elemental personal, en constante movimiento. Debemos partir con la certeza de estar frente a un espacio en donde a través del juego, se constituye un espacio mental desde el cual observamos y reflexionamos acerca de lo que sucede/nos sucede. Desde un espacio donde re-creamos y re-conocemos el mundo y sus movimientos, estimulando el proceso creativo, y desde donde podamos efectivamente “hablar” a través de nuestras producciones artísticas y también a partir de ellas... donde a veces el silencio está antes que la palabra, debemos estimular, seducir y despertar la curiosidad del participante, que se arriesgue, que juegue, se descubra y se re-cree.

Surgen entonces posibles respuestas las interrogantes formuladas anteriormente:

¿Hacia dónde? Desde los aspectos saludables de cada participante hacia un espacio protegido, en donde la observación y el juego con otros están siempre presentes; hacia un lugar creativo, de comunicación y sentido de pertenencia con otros. ¿Cómo? Desde una trama de relaciones sociales, que activen la realidad y conecten con lo vital a través de lo plástico, asumiendo una práctica ética y estética universal del ser humano ¿Para qué? Para crear, re-crear desde otro lugar, lenguaje visual -audiovisual-, hablar desde otro lugar, de lo que acontece, aqueja, oprime y no deja ser, para hacer comunidad, para crear con uno y con un otro.

3. CONCLUSIONES

“El juego es una acción o actividad voluntaria, realizada en ciertos límites de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí acompañada de otra sensación de tensión y de júbilo y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real”.

(J. Huizinga, 2004)

Al final de este trabajo podemos concluir entonces, que el juego emerge en el hacer arteterapéutico, desde un espacio regular y constante, donde los participantes se sienten seguros, desde el momento de la motivación como punto inicial para habilitar el juego hasta el momento en que el psiquismo se despliega sin resistencias durante la producción. De este modo, el juego se convierte en un ingrediente indispensable al momento de planificar un taller de arte terapia. A través de él, el adulto derriba sus resistencias y vuelve a conectarse con sus aspectos lúdicos o potencial creativo, mientras que los niños, simplemente viven la experiencia sin pensar en un resultado final, ya que el juego y el arte son lenguajes naturales propios de ellos. Para los adultos en cambio, arte y juego son espacios de transformación y cambio.

Estas experiencias arteterapéuticas se plantearon entonces como el lugar desde el cual:

- Se promueven aspectos lúdicos y saludables
- Se proporcionan condiciones lo suficientemente buenas, donde los participantes se encuentren/ re-encuentren con su ser lúdico y así a través del ser creativo, formen una opinión propia acerca de las cosas
- Se desarrollan recursos personales que favorezcan la autonomía y autoestima desde una experiencia creativa
- El juego está siempre presente: como motivador, en el momento grupal, impulsor del proceso creador, generador de vínculo, como sostén.

Hemos podido observar que las experiencias de los dos grupos, comparten las diferencias desde la actividad creadora. La complejidad de ambos, nos invita a experimentar gran variedad de recursos y medios para facilitar y generar actividades desde lo plástico y a no darnos por vencidos ante la aparente falta de éxito. Muy por el contrario, la apuesta es a seguir insistiendo- en los medios y en los recursos- pues el beneficio potencial para estas poblaciones es inconmensurable.

En las experiencias arteterapéuticas realizadas, se logró observar la presencia del juego en varios momentos del taller. Uno de ellos es el de la motivación, que antecede a la triada Consigna - Producción - Cierre, visibilizándose su aspecto motivador e impulsor del proceso creador. El segundo es durante el momento del desarrollo como generador de vínculo y como sostén y de manera no tan marcada en el cierre, donde se vivenciaron momentos interesantes de juego, sobre todo con los niños, no así con los adultos, debido a que el cierre tuvo momentos más abruptos de término de la actividad o un cierre poco definido. (Las producciones quedan a mitad de proceso, a veces sin terminar, llaman a los pacientes para ser atendidos, el trabajo lo retoma otro participante, etc o bien surgen resistencias para dar un final.

Al momento de compartir e intercambiar ideas y conclusiones con las respectivas duplas arteterapéuticas en los espacios de supervisión, surgieron reflexiones como por ejemplo la necesidad de profundizar en técnicas lúdicas para el momento de la motivación, y así facilitar el emerger del impulso creativo. La motivación cobra un lugar de suma importancia al momento de abordar los talleres, ya que va generando el clima que habilita el surgir del juego, puesto que a través de él pudimos dejarnos atrapar y desaparecer, permitiendo así experimentar el juego creativo y facilitar su producción.

Frente a un espacio oncológico, el arte terapeuta también trabaja en estado de liminalidad. El proceso, se convierte en un camino que se recorre con el paciente y sus familias, a veces sin final y retomado por otros, donde siempre está presente lo posible, construir y crear en conjunto.

En la experiencia con ambos grupos, el juego se comporta como una herramienta fortalecedora de vínculos, generadora de confianza y seguridad, de esta manera es

mucho más fácil dentro de un espacio arteterapéutico, marcar límites, llamar al orden, pero no desde la “instrucción escolar”, en donde el niño y el adulto se rebelan y resisten a acceder al juego. Sin embargo esto no exime que hayan existido eventuales resistencias en ambas poblaciones. .Aún así, los distintos saberes de estas experiencias, fueron posibilitando diversas producciones y lenguajes que confluyeron en el espacio arte terapéutico.

Dicho lo anterior, arte terapia inserto dentro de un centro-educacional especial contribuye de manera significativa al logro de una educación inclusiva, apoyando en forma directa o complementaria el logro de los aprendizajes propuestos por los planes de estudio.

Cabe re- pensar el espacio de arte terapia en cuidados paliativos. Diseñar un espacio donde quizás conceptos como el dibujo intuitivo, la creación grupal y el arte efímero, sean el eje que facilite el cumplimiento de los objetivos y el espacio sea percibido por quienes participan como un espacio terapéutico.

A lo largo de estas experiencias las consignas dadas a través del juego, fueron muy motivadoras para ambos grupos, permitiendo el surgir de sentimientos y pensamientos que estaban escondidos y por sobre todo el placer de hacer...de crear. También en el caso de los adultos, en varios pacientes afloró la capacidad de resiliencia que todos los seres humanos tenemos, unos más desarrollada que otros. Los pacientes que comenzaron a concurrir de manera constante los días en que el taller se daba, comenzaron a trabajar con más creatividad, mayor dedicación y más tiempo, incorporando así el taller como parte de su tratamiento, logrando así mayor adhesión al mismo.

Ahora bien, en el caso de los niños contribuir a la construcción de una “imagen inconsciente del cuerpo”, atravesada por una experiencia vinculada al arte, a lo plástico desde lo sensorial, a través del juego, visto también como una forma de estimulación sensible, genera una construcción del mismo, positiva, más segura y más autónoma.

El concepto de juego, inserto dentro de un dispositivo arteterapéutico, genera nuevas posibilidades de expresión, relación con el mundo y los objetos que habitan en él. El juego en tanto impulso creativo genera un cambio en la manera en que nos percibimos a nosotros mismos y a la forma de relacionarnos con el entorno. De ser así el escenario, posiciona al sujeto en un lugar más amoroso, empático y respetuoso, lo cual decanta tanto en la producción de diversas formas de creación, como en generar un mejor vivir.

4. BIBLIOGRAFÍA

- ✓ Arnheim, R. (1990). "Aspectos perceptuales del arte para ciegos", *Journal of Aesthetic Education* 24, n°3.
- ✓ Astudillo W, Mendinueta C, Astudillo E, Gabilondo S. Basic principles for the control of total pain. *Revista Sociedad Española Dolor* 1999; 6: 29-40.
- ✓ Asturizaga, E. y Unzueta, C. (2008). El estatuto del juego en la clínica psicoanalítica con niños. *AJAYU*, Vol VI, N° 1, 1- 21.
- ✓ Campuzano, Carmen (2002). *Taller de arte para niños ciegos y débiles visuales*. Editorial Ararú.
- ✓ Colección Grandes Pensadores. (2007). "Hegel – Vida, pensamiento y obra". Ed. Planeta DeAgostini S.A., España.
- ✓ Collette, Nadia. (2011). *Arte terapia y Cáncer*. *Psicooncología*, Vol 8, N°1, 81-99.
- ✓ Chaui, Marinela (2008) Cultura e democracia. En: *Crítica y emancipación: Revista latinoamericana de Ciencias Sociales*. Año 1, no. 1 (jun. 2008-). Buenos Aires: CLACSO.-- ISSN 1999-8104.
- ✓ Dalley, Tessa (1987). *El arte como terapia*. Editorial Herder. Barcelona, España
- ✓ Farías, Adriana. (2009). Arte Terapia como provocadora de conocimiento. Arte Terapia como posible herramienta en tratamientos psicopedagógicos. *Revista Construcción. Psicopedagógica*, Vol 17, N° 14, 9-17.
- ✓ Fiorini, Héctor. (2006). *El psiquismo creador. Teoría y Clínica de Procesos Terciarios*. Editorial Nueva Visión.
- ✓ Fiorini, Héctor. (2016) *Formaciones de procesos terciarios Una tópica del psiquismo creador*. Disponible en sitio web:
http://www.hectorfiorini.com.ar/form_ter.pdf

- ✓ Freire, Paulo. (2006) *“Pedagogía de la Autonomía”*. Siglo XXI Editores. México.
- ✓ Gadamer, Hans-Georg. (1991) *La actualidad de lo Bello. El arte como juego, símbolo y fiesta*. Ediciones Paidós I.C.E. de la Universidad Autónoma de Barcelona. Barcelona - Buenos Aires – México.
- ✓ García, Analía. (2011). Apunte de seminario Cuidados Paliativos, Posgrado Especialización Arte Terapia. [Abstract]. Instituto de Oncología “Dr. Angel H. Roffo”, Instituto Universitario Nacional del Arte IUNA.
- ✓ Huizinga, J. (2004). *Homo ludens*. Editorial alianza Historia. Madrid, España.
- ✓ Klein, Jean-Pierre. Bassols, Mireia. Bonet, Eva. (2006). (coordinadores). *Arteterapia. La creación como proceso de transformación*. Barcelona, Ed. Octaedro.
- ✓ Mampaso, Ana. (2006). *Para todos tiene la muerte una mirada*. Universidad Autónoma de Madrid. Apuntes de Cátedra
- ✓ Marxen, Eva. (2011). *“Diálogos entre arte y terapia. Del arte psicótico al desarrollo de la arteterapia y sus aplicaciones”*. Editorial Barcelona, España.
- ✓ Ministerio de Salud de Chile (2005). *Guía Clínica Alivio del dolor por Cáncer Avanzado y Cuidados Paliativos*. 1st Ed. Santiago: Minsal.
- ✓ Nachmanovitch, Stephen. (2004). *Free Play: La Improvisación en la vida y el arte*. Editorial: PAIDOS
- ✓ Lecoq, Jacques. (2001). *“El cuerpo poético”. Una enseñanza sobre la creación teatral*. Editorial Cuarto Propio. Chile. Primera Edición.
- ✓ Lewin, Marta. (2004). *Juego, Fantasía: Del más allá al espacio transicional*. Trabajo basado en una monografía, Instituto de formación Psicoanalítica de AP de BA..

- ✓ Oyarzabal, Cristina (2011). *Ciegos: el maravilloso mundo de la percepción* (1ª edición). Buenos Aires: Lugar Editorial.
- ✓ Paín, Sara y Jarreau, Gladys. (2006). *Una psicoterapia por el arte. Teoría y técnica*. (1ª edición). Buenos Aires: Nueva Visión.
- ✓ Raboso, Johanna M. (2009). *Ceguera Congénita. Una "mirada" Biopsicosocial*. Trabajo final integrador. Escuela de Psicología. Universidad Argentina John F. Kennedy
- ✓ Rosal, Marcia. (2012). *Abordajes de Arte Terapia con niños*. Springfield: Abbeygate Press.
- ✓ Savater, Fernando. (1993). *Ética para Amador*. Editorial Ariel, S.A. Barcelona.
- ✓ Segal, Hannah. (1995). *Sueño Fantasma y Arte*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Nueva Visión.
- ✓ Schkodnik, Silvia. (2011). *Creatividad en Marcha*. Trabajo presentado en la mesa 37 ("Expresiones artístico-culturales y DDHH nuevas narrativas, sujetos de enunciación y debates en torno a DDHH en la Argentina contemporánea") del IV Seminario Internacional, "Políticas de la Memoria ". En el Centro Cultural Haroldo Conti. En la Ex ESMA, Octubre.
- ✓ Tárrega Soler, Ximo. (2006). *Creatividad y juego*. Congreso en lengua francesa: "La Psicoterapia como Estética" (pp 1- 29). Bordeaux, mes Enero.
- ✓ Tonucci, Francesco. (1985). *Niño se nace*. Editorial rei.
- ✓ Tonucci, Francesco. (1997). *La ciudad de los niños*. Fundación Germán Sánchez Ruipérez editores. Madrid. España
- ✓ Tripodoro, Vilma. (2011). *Te voy a acompañar hasta el final*. Editorial Capital Intelectual.

- ✓ Vergara Rivera, Erika- (2011). *Arte terapia y liminalidad, Una intervención de arte terapia en una paciente con cáncer terminal*. Monografía para optar al Postítulo de Especialización en Terapias de Arte, Mención Arteterapia. Universidad de Chile Santiago de Chile.
- ✓ Vigotsky, L.S. (2009). *La imaginación y el arte en la infancia*. (9ª edición). Madrid: Ediciones Akal.
- ✓ Winnicott, D.W. (1972). *“Realidad y juego”*. (1ª ed.). Buenos Aires, Editorial: (falta el nombre).

Referencias electrónicas:

- ✓ Andrade, Pablo Martín, *Alumnos con discapacidad visual. Necesidades y respuesta educativa* (texto electrónico).
- ✓ Cottin, Menena (texto) y Faría Rosana (ilustraciones), *El libro negro de los colores*. <http://youtu.be/R6xNg0544sE>
- ✓ *Información sobre fotógrafos ciegos:*
 - <http://construyendofotografias.blogspot.com.ar/2012/10/eduardo-nigenda-lenguajes-para-ciegos.html>
 - <http://www.zonezero.com/exposiciones/fotografos/bavcar/index.html#>
- ✓ *Información sobre pintores ciegos:*
 - <http://www.lanacion.com.ar/340117-ciegos-que-pintan-gracias-a-una-tecnica-desarrollada-en-el-pais>
- ✓ *Información teorías de los juegos:*
 - <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

- ✓ Información sobre los grupos de psicología social:
 - http://www.ronaldowright.com/index.php?option=com_content&view=article&id=81:un-poco-mas-sobre-los-grupos-en-psicologia-social&catid=38:psicologia-social&Itemid=69
 - <http://milnovecientossexentayochoblogspot.cl/2014/11/el-concepto-de-grupo-y-los-principios.html>

- ✓ Información sobre filosofía:
 - <http://filosofia.laguia2000.com/el-idealismo/hegel-y-el-arte>
 - <https://opusprima.wordpress.com/2008/08/23/la-estetica-de-baumgarten/>
 - <http://www.filosofia.org/enc/ros/baumg.htm>

- ✓ Información sobre Cuidados Paliativos
 - <http://www.eutanasia.ws/hemeroteca/j41.pdf>