

# TERAPIA ON-LINE CON NIÑOS EN TIEMPOS DE CORONAVIRUS

*Lic. Cristina Lehner*

*“Un hombre sabio se adapta a las circunstancias  
al igual que el agua se adapta al recipiente”.*

Anónimo

*“Cuando ya no somos capaces de cambiar una  
situación, nos encontramos ante el desafío de  
cambiarnos a nosotros mismos”.*

Viktor Frankl

La pandemia mundial por el coronavirus nos ha enfrentado a cambios importantes en nuestra manera de relacionarnos, de trabajar, de entretenernos, en fin... de vivir. Nuestra capacidad de adaptarnos al cambio y de resistir esta situación se ponen en juego. Analistas y pacientes nos vimos atravesados por esta nueva realidad.

Algo nuevo irrumpió en el mundo, nos encontramos con lo no esperado, con algo amenazante, traumático. Nadie podía imaginarse unos meses atrás al empezar el año 2020 que estaríamos inmersos en una pandemia mundial, donde el temor, la incertidumbre y el dolor aparecerían en primer plano.

Esta situación además tiene el condimento de lo urgente, de un día para el otro nos encontramos en cuarentena. No se puede salir... ¿Y ahora qué?

Teñidas de confusión, las ganas y la necesidad de seguir adelante se abren camino, buscando herramientas tecnológicas para continuar, para preservar el trabajo, los vínculos, los estudios, etcétera. Se trata de estabilizar algunas coordenadas a modo de brújula que nos proporcionen un norte ante la marea de incertidumbre e inestabilidad que acecha. Se impone poder continuar con nuestras actividades de la mejor manera posible.

Como analistas tenemos a la mano la posibilidad de continuar con la terapia *on-line*, digo a la mano porque en verdad ya se venía utilizando, muchos colegas la utilizaban con algunos pacientes. Para mí fue una experiencia nueva, se me impuso como necesidad y también como una salida, brindar a los pacientes la continuidad del vínculo terapéutico, era también algo urgente, tener juntos la experiencia de que “el objeto sobrevive”, como se refirió Bolognini citando a Winnicott en la *Webinar* de la IPA sobre Coronavirus.

Ahora bien, ciertamente fue un desafío continuar el análisis con niños donde la experiencia cercana de jugar con otro, donde el cuerpo del analista y del paciente están involucrados en ese jugar y la experiencia presencial queda limitada. Era una incógnita, al menos para mí. No hubo tiempo de muchas explicaciones previas, ni de transiciones ordenadas, la situación externa nos envolvió a ambas partes por igual. Se impuso esta modalidad por la urgencia de las circunstancias, conformando una Gestalt, de fondo la cuarentena que permitía destacar, como figura, la posibilidad de continuar la terapia. Algo estable dentro de tantos cambios... y tantos miedos de enfermedad y muerte.

A modo de relato, voy a contar algunas experiencias con un paciente de 7 años sobre las posibilidades que la tecnología, al incluirla dentro del encuadre, me permitió descubrir. No

es el propósito de este escrito presentar el caso del paciente específicamente.

Rodrigo es un niño vital, inteligente, con sentido del humor y resiliente, con una gran creatividad y capacidad simbólica en sus juegos. Por su discapacidad tiene dificultades para caminar. El año pasado tuvo que pasar por una operación que lo obligó a estar varios días internado (con bastante inmovilidad) y más de un mes en su casa. En ese momento algo de la tecnología entró en el vínculo terapéutico, el celular para enviar una foto desde el sanatorio, el mensaje de voz de mi parte acompañándolo en ese momento, etcétera. Luego hacíamos las sesiones en su casa, en su dormitorio, ya que Rodrigo sólo podía, al principio, estar acostado. Cambiaron en ese momento el espacio físico, los elementos de juego, la duración de las sesiones, etcétera. Permaneció estable el vínculo terapéutico hasta que meses más tarde pudo comenzar nuevamente a venir al consultorio retomando juegos y juguetes anteriores. En un principio llevé a su casa alguno de ellos, pero no los utilizó. Rodrigo tenía preparado cada vez que llegaba un mundo en el juego de *Minecraft*. Mediante el mismo pudo ir elaborando lo que le estaba sucediendo en esos días, por ejemplo: creó un hospital, con un quirófano donde un doctor no muy amigable operaba a uno de los personajes, también creó una habitación en la cual tenía que hacer reposo. Rodrigo intercambiaba roles permanentemente, pasaba de ser paciente a médico, de constructor de una casa para una pijamada a ser el personaje principal que habitaba esa casa en donde los amigos iban a visitarlo. Esto coincidió con la época en que Rodrigo empezaba a tener ganas de ver a sus amigos. También hizo una fiesta para celebrar que venía un año nuevo (una vez que se recuperó y había pasado la operación y los dolores, cuando

comenzaba a poder sentarse y a pararse unos minutos). En ese momento tenía que usar una especie de faja que sostuviera su espalda, sus piernas aún estaban muy débiles, entonces en sus personajes incorporamos unas armaduras que los mismos usaban por un tiempo, las necesitaban hasta que estuvieran más fuertes (igual que él). Por un lado le permitía tanto proyectar su incomodidad al usar la faja, como identificarse con el personaje habilitándolo en el juego a sacársela cuando quería (no así en la realidad). Su deseo se desplegaba en el juego, le permitía evadir su frustrante realidad pero conectarse a ella. Mientras tanto sus piernas se fortalecían, hacía sus ejercicios de kinesiología, etcétera. Sus temores de volver a la escuela también aparecieron en el juego de *Minecraft*, haciendo un colegio con las diferentes aulas, haciendo casas donde había murciélagos que lo atemorizaban hasta que encontró la manera de espantarlos. En fin, fue una etapa super creativa de Rodrigo y algo nuevo para mí también. *Minecraft* se convirtió en el patio de juegos de esos días donde podía proyectar sus fantasías, temores e ir enfrentando sus dificultades y frustraciones.

Ahora bien, con la cuarentena le planteé a los padres continuar el análisis mediante videollamadas, le pedí que ellos me llamaran a la misma hora y día de su sesión.

Durante este tiempo el medio virtual nos permitió seguir con el vínculo terapéutico, en algunas sesiones utilizando algunos muñecos que tenía en su casa pero que traía regularmente al consultorio antes de la cuarentena, realizaba competencias entre los mismos, lo cual le permitió elaborar cierta conflictiva de rivalidad fraterna, la tolerancia a la frustración al perder, etcétera. Lo que había propuesto Rodrigo era que yo cantara una canción y me detuviera de repente y entonces uno de ellos

salía del juego y así hasta que quedaba el último. El juego se repetía y los ganadores iban cambiando.

Los muñecos le permiten proyectar ciertos aspectos suyos como por ejemplo su inestabilidad al estar de pie (Rodrigo a veces pierde el equilibrio al caminar y cae bruscamente). Uno de estos muñecos que utilizaba no puede mantenerse de pie sin que sea sostenido o sin que se apoye en algo. Evidencia también el sostén emocional que necesita de sus padres y de su analista en la sesión para elaborar su situación. En una de ellas, mientras jugaba con los muñecos, Rodrigo se cae de repente, literalmente desaparece ante la cámara del teléfono que yo estaba mirando; fueron unos segundos eternos para mí. Contra-transferencialmente sentí mucha impotencia y angustia al no poder ayudarlo a levantarse o ver si se había golpeado fuerte o dónde se había golpeado. Le dije, “Rodrigo ¿estás bien?, te caíste, ¿te lastimaste?” Él se levantó rápidamente y continuó el juego donde lo había dejado sin decir una palabra al respecto. Yo insistí, volví a preguntarle: “Te golpeaste, ¿te duele?” Rodrigo dijo que estaba bien y siguió su juego. Decidí no volver a insistir, su negación de lo que le ocurría era evidente, preferí respetar sus tiempos y continuar con el juego propuesto por él, pero yo seguía conmovida. Su angustia, identificación proyectiva mediante, la había sentido yo. A la sesión siguiente continuó con el mismo juego pero en un momento comenzó a hacer algo diferente con su celular, lo giraba y lo movía bruscamente, desde lo que yo veía por la pantalla parecía que todo se daba vueltas, sin ninguna base firme, arriba-abajo se confundían. Me acordé de la caída de la sesión anterior, le dije lo que estaba viendo y que en la sesión anterior, cuando se había caído, debe haber sentido que de repente todo se le daba vueltas. Respondió: *Sí, es verdad.* Le

dije que debió sentirse sorprendido y tal vez asustado al caerse, al dar todo vueltas de golpe. A partir de ese momento el juego cambió, siguió moviendo el celular y él cayendo sobre su cama riendo a carcajadas y luego me pidió que yo hiciera lo mismo en el consultorio, tirándome en el diván y luego en el suelo mientras movía mi celular, así entre risas y juego se fue elaborando algo de lo traumático de sus caídas.

En muchas de las sesiones apareció *Minecraft* otra vez, desde mi pantalla del celular veía la pantalla de su tele y a él jugando de espaldas, debo confesar que la primera vez, la distancia y la incomodidad de mi posición del otro lado de la pantalla me molestaban, tenía muchos interrogantes sobre cómo continuaríamos trabajando, sin embargo confiaba en el proceso del análisis y en la capacidad simbólica de Rodrigo en el uso de este juego (también en otros). Rodrigo construyó allí el consultorio cerca de su casa y de una tienda de alimentos. Esto nos permitió hablar sobre el coronavirus, la cuarentena, poder salir para comprar alimentos, cuidarse, etcétera, además de su necesidad de tener cerca el consultorio y a su analista construyendo un lugar seguro en su mente, en el juego, en esta difícil situación. El encuadre, en la mente del analista que llega a constituirse en la mente del paciente.

La cuarentena lleva más de 150 días y el análisis *on line* continúa, cada sesión es una nueva experiencia en la que voy aprendiendo con los pacientes las posibilidades de la tecnología, juegos que para ellos son habituales y para mí no tanto. Juegos que permiten transitar el análisis.