

Investigación sobre una técnica proyectiva mediante el uso de dibujos colectivos

Alejandro Sandoval M*
Adriana Viladoms P*
Silvia Espino Lara*
Elena Fernández Del Valle*
Andrés Guevara B.*

Summary

We describe the use of collective drawings as a plastic resource, action technique and a projective means to clarify, strengthen and dilucidate formulated hypothesis in respect to a group process, in regards to its deviations, symptoms generation and awareness for the coordinators and its members. In the latter, the drawing represents the evidence of group phenomena which were not explicitated yet, or which were not exposed in words for some reason; the drawing serves as an evidence which by a ssociations will generate senses.

The collective drawing has shown to be a good mean to work group resistances without the need to transform the working group into a therapeutic one.

We describe the reading technique such as we use it; the instructions given to the group as well and some examples of group discussion.

We have used these collective drawings as an intervention technique in working teams in crisis, psychopathological deviation or disturbed productivity, which has been extremely interesting because we can reach in a short time deep knowledge of what is happening in the group without the need of many interviews.

The drawing is a fast, efficient and non costly mean which gene rates useful changes in the group dynamics.

Resumen

Describimos el uso de dibujos colectivos como la posibilidad de utilizar un recurso plástico, una técnica de acción y un medio proyectivo para esclarecer, fortalecer y dilucidar hipótesis formuladas con respecto al proceso grupal, en cuanto a su desarrollo, avances, desviaciones, generación de síntomas y conciencia de sí mismo. Es la posibilidad de "ver" con más claridad tanto para los coordinadores del grupo como para los participantes del mismo. En estos últimos, el dibujo llega a representar la evidencia de fenómenos grupales que no habían sido hecho explicitos aún, o bien, que no se habían expuesto con palabras por alguna razón; sirven como la representación-cosa que por medio de asociaciones generarán sentidos.

El dibujo colectivo ha mostrado ser, además, una buena vía para trabajar las resistencias grupales sin necesidad de transformar en terapéutico un grupo de trabajo.

* Departamento de Medicina Psicológica. Instituto Nacional de la Nutrición "Salvador-Zubirán". Vasco de Quiroga 15. Tlalpan, México, D. F.

Describimos la técnica de lectura tal y como nosotros la llevamos a cabo y las indicaciones del dibujo, así como algunos ejemplos de la discusión libre grupal. Hemos usado estos dibujos como parte de una técnica de intervención en equipos de trabajo que presentan crisis, desviaciones psicopatológicas o alteraciones en su productividad, lo cual ha sido sumamente interesante ya que en muy poco tiempo se puede alcanzar un conocimiento profundo de lo que está sucediendo en un grupo sin necesidad de tener una gran cantidad de entrevistas.

El dibujo es un medio rápido, eficaz, no costoso, que genera cambios útiles en la dinámica grupal.

Introducción

Los dibujos colectivos se han usado en Francia en el contexto de grupos de formación, como lo describe Anzieu en su libro "El Grupo y el Inconsciente" (3). Sin embargo, hasta ahora no hemos encontrado una detallada narración de la técnica que emplean para la creación, lectura, análisis e interpretación de los dibujos.

De teóricos franceses como Kaës, Pontalis, Anzieu y Bejarano, y autores ingleses como Bion y Foulkes, ha emanado un gran cuerpo de conocimientos que permite conducir tanto a grupos terapéuticos como no terapéuticos, incorporando y sintetizando conceptos del psicoanálisis, la sociología, la filosofía, la psicología y el psicodrama.

De esta síntesis surgen definiciones de grupo como: 1. El grupo es una envoltura. 2. Un grupo es un objeto de catexia pulsional (Pontalis, citado en 3). 3. Todo grupo humano es el resultado de una tópica subjetiva proyectada sobre él por las personas que lo componen. 4. Toda vida de grupo está atrapada en una trama simbólica que es lo que lo hace perdurar. 5. El grupo es análogo a un sueño (2,3).

De aquí se pueden entresacar elementos esenciales para el dibujo, por ejemplo, la noción de envoltura que, a la vez, es un concepto rico para dilucidar el espacio-tiempo grupal y la relación continente-contenido. El grupo como objeto pulsional da cuenta de la dialéctica que se establece entre el individuo y ese gran-otro que es el grupo, que le despierta fantasías,

deseos, temores, pero al mismo tiempo, le permite deshacerse de sus malos contenidos y reforzar los buenos. El grupo como pantalla de proyección e identificación estructura y es estructurado, articula y es articulado en un juego interminable de espejos. Los grupos se organizan en torno a sus organizadores psíquicos y sociales (3,5), y se organizan en función de la estructura psíquica proyectada, como lo señalan Freud y Anzieu (3). Toda la producción grupal se puede leer a semejanza de un sueño con su contenido manifiesto su trabajo de elaboración y su contenido latente.

En este artículo queremos exponer, partiendo de estas ideas, los lineamientos generales que hemos seguido para el desarrollo de una técnica proyectiva grupal.

Esta técnica consiste en un dibujo colectivo, dos o tres sesiones de discusión libre grupal y una sesión de psicodrama (cuando está indicado), y representa una herramienta útil para:

1. Conocer más la dinámica grupal y su proceso en un momento determinado.
2. Resolver conflictos intragrupales que obstaculizan el proceso.
3. Develar la aportación individual al contexto grupal.
4. Facilitar el conocimiento de los integrantes de lo que se denomina el objeto-grupo-internalizado.
5. Crear una pantalla proyectiva que sirva de referente durante la experiencia grupal cuando ésta tenga límites precisos en el tiempo o en cuanto a la finalidad.
6. Conocer la manifestación plástica de la tarea grupal vehiculada por medio de imágenes simbólicas.
7. Romper situaciones anquilosadas mediante una técnica de acción que sea a la vez divertida para los participantes.
8. Estimular la capacidad de juego que se encuentra menospreciada en instituciones altamente especializadas.
9. Facilitar la generación de hipótesis psicodinámicas para trabajarlas con el grupo si se trata de un grupo Balint, operativo o de formación.
10. En el contexto de una intervención institucional ha resultado útil para alcanzar algunos objetivos de lo que se denomina calidad total en medios hospitalarios.
11. Puede ser una buena vía para dilucidar organizadores subyacentes a la temática tratada en el grupo.

Esta técnica proyectiva la hemos estado utilizando en diferentes situaciones, algunas con una indicación muy precisa y en otras como un método de investigación de fenómenos grupales:

- a) En general, los grupos se muestran dispuestos a someterse a una investigación proyectiva cuando se les ha sensibilizado sobre los aspectos psicológicos de la dinámica grupal.
- b) Cuando la discusión libre se realiza con un máximo de espontaneidad pero apelando a los elementos objetivos del dibujo, los grupos se asombran de la veracidad de las imágenes expresadas.

- c) Los individuos que integran un grupo encuentran muy útil ver espacializada su aportación al imaginario-real-colectivo.
- d) Se puede conocer de manera rápida y eficaz un grupo con el fin de intervenir para optimizarlo, si es que presenta síntomas tratables por medios psicológicos.

Método

Decíamos que el dibujo se puede utilizar como una técnica proyectiva grupal, sin embargo, es importante considerar que no tiene una lectura específica, sino que es más bien la utilización de la Discusión Libre Grupal (esto es, las asociaciones de todos los participantes tal y como se dan espontáneamente) lo que dará la pauta para darle el sentido más adecuado. Ciertamente, nosotros, como los coordinadores del grupo, ya manejamos una serie de ideas e hipótesis psicodinámicas que seguramente vamos a reforzar o a descartar mediante el dibujo y que serán las guías para la lectura desde la vertiente libidinal, organizacional y estructural.

Nosotros aportamos el material, que consiste en una cartulina grande (a veces compuesta por varios pliegos) y plumones de colores. La consigna es: "van a hacer un dibujo colectivo; aquí está la cartulina y los colores, los pueden usar como ustedes gusten; tienen 45 minutos para realizarlo (el tiempo se determina en función del número de participantes. De 3 a 5 participantes 30 minutos; de 6 a 10, 45 minutos y de 10 en adelante, una hora); nosotros vamos a estar en otra parte, por lo que los vamos a dejar solos". Seguramente en ese momento surgirán preguntas sobre qué es lo que pueden dibujar; si pueden usar los dos lados de la cartulina, a veces preguntan por el significado de colectivo, etcétera. Se les repite exactamente la misma consigna sin dar más explicaciones.

De entrada, una de las cosas que preguntamos al terminar el dibujo es si se han divertido o no. Esto nos da la pauta para evaluar la capacidad de juego que tiene el equipo, así como la posibilidad de disfrutar del dibujo y de la compañía de unos con otros.

También en ese momento nosotros estamos, generalmente, muy receptivos al lenguaje verbal y no verbal que se establece cuando vemos por primera vez el dibujo. El equipo, en general, está ávido de percibir nuestra mirada, si vemos con agrado o desagrado, si aprobamos o desaprobamos, etcétera. Se ven unos a otros, expresan con su actitud cierta inquietud, hay sonrisas cómplices y a veces actitudes pueriles (o bien se puede encontrar a un integrante profundamente dormido, como se vio en un caso). Es importante cuidar en ese momento nuestras expresiones y se debe tener mucho respeto y empatía considerando que esta técnica promueve una verdadera regresión en todo el grupo.

Es pertinente anotar el clima posterior a la realización del dibujo, ya que generalmente hemos observado un clima cálido; otras veces se puede percibir cierta hostilidad velada, otras, desinterés o persecución. Las siguientes dos o tres sesiones se destinan: la

primera a la discusión libre grupal y la segunda a la discusión en torno a la implicación individual; la tercera es para completar, si es necesario, cualquiera de las anteriores. Es importante tener una reunión del equipo de coterapeutas previo a estas sesiones para expresar una lluvia de ideas con respecto a los aspectos formales del dibujo sin tratar de interpretar el contenido.

La discusión libre grupal, que es el siguiente paso, consiste en destinar una sesión exclusivamente a hablar del dibujo, el cual se coloca en una mesa en el centro del círculo. Se les hace ver que "eso" que tienen frente a sí es un producto del grupo, como un hijo, como una obra de arte, y que se tratará de encontrarle todos los sentidos posibles que permitan entender más la dinámica subyacente. Se deja pues, que el grupo hable del dibujo. Primero (para estimularlos) se les pide que le pongan nombre y tema, y después que cada quien haga que una historia o narración de lo que está pasando ahí. Es importante observar cuidadosamente la secuencia de los temas y las narraciones, y cómo éstas se van conectando con la situación que está viviendo el grupo en un momento dado, en una institución específica y con una configuración única de individuos. Se observa cómo se van construyendo historias, mitos, leyendas, cuentos, etcétera. Mientras más trabajado esté un grupo (es decir, en cuanto al tiempo y profundidad), más cosas podrá representar que atañan a la totalidad del mismo. Se ve cómo los diferentes elementos del dibujo se relacionan entre sí ya sea por inclusión, aglutinación, contraposición, escisión, etcétera. Se introduce la idea del espacio interno del grupo, compuesto por múltiples cavitaciones simbólicas así como por múltiples niveles jerárquicos. Se introduce la idea de tridimensionalidad para dejar que jueguen con las prioridades, jerarquías y dinámica de roles.

A lo largo de toda la sesión nos mantenemos activos para estimular la asociación. Por ejemplo, en el dibujo 7 (de residentes de Terapia Intensiva del INP, que no se anexa) las asociaciones se limitaron, al principio, a temas relacionados con la playa, como "un atardecer en la playa", "vacaciones en la playa", etcétera. Igualmente las historias narraban las diversiones que se pueden encontrar en cualquier playa. Parecía que todo se iba a acabar ahí, hasta que se les preguntó si todo lo que estaba dibujado estaba completo o le faltaba algo. Se comenzaron a enumerar una serie de elementos que no parecían corresponder a la realidad representada, como si hubiera cosas fuera de lugar o como si estuvieran fuera de orden. Estas nociones nos permitieron explorar más profundamente la dinámica del grupo. Este fue tomando confianza para asociar el dibujo con sus propias circunstancias. Así, una mancha que no tenía sentido aparente y que en un primer momento la habían señalado como un error del dibujo, se convirtió en el jefe del servicio que, representado como un tiburón, se sumergió dejando su estela. De aquí se comenzó a hablar del temor que engendra el servicio: se requieren muchos conocimientos y destrezas pues el jefe es el depositario de una sabiduría amenazante. El deseo del grupo de sumergir al tiburón expresó la ambivalencia con res-

pecto a las jerarquías. Esto se vio más claramente con otra imagen del mismo dibujo, en el que el sol estaba metido en el mar ("traer el cielo a la tierra") sin establecer claramente una línea del horizonte, pues el dibujo es una perspectiva área de la playa en donde el sol, puesto en una esquina, no tiene sentido desde un punto de vista real.

Decíamos que nos mantenemos muy activos durante la sesión, preguntando sobre los distintos elementos del dibujo, así como también haciendo algunas inferencias, las cuales sometemos a consideración del grupo.

Nosotros hemos usado los siguientes puntos para estimular las asociaciones:

CUADRO A

<p>1. Arquitectura del grupo (espacio-tiempo)</p> <ul style="list-style-type: none"> * Amplitud (fronteras) * Valencias (organizadores) * Volúmenes * Niveles * Movilidad
<p>2. Afectos</p>
<p>3. Elementos integrantes (técnicas representativas)</p> <ul style="list-style-type: none"> * Barroco (miedo al vacío) * Clásico (espacio equilibrado) * Abstracto (espacio simbólico y desconocido) * Naturalista (espacio fuera del trabajo proyección pulsional) * Mixtos
<p>4. Fenómenos aglutinantes, discordantes, elementales (ar-cáicos) simbolizantes</p>
<p>5. Implicación individual</p> <ul style="list-style-type: none"> * Representación de los integrantes ya sea metafórica o concretamente * Transparencia
<p>6. Mecánica del movimiento</p>

1. Arquitectura del dibujo grupo: Nos hacemos una idea de la representación espacio-temporal que estructura al grupo en un momento sincrónico. Se aprecia la amplitud; por ejemplo, ésta puede ser estrecha o amplia.

1.1 Uno de los dibujos (dibujo 2) fue particularmente interesante por expresar un espacio estrecho, cerrado en sí mismo, en donde se encontraban representados todos los miembros del equipo, los jefes, los ausentes, etcétera. Era un espacio inclusivo y, al mismo tiempo, daba la impresión de un pequeño reino asfixiado y puro, que encerraba peligros y grandes proezas. Así, en el espacio cerrado se depositan todas las esperanzas como en un vientre materno propicio para fantasías mesiánicas y originarias. Un ejemplo de espacio amplio (dibujo 5) lo dio un grupo al representar en un mismo dibujo una situación marítima, un desierto y un bosque. El grupo se expresa a través de múltiples facetas, da pauta a abrir puertas dentro del



espacio, permite hacer recorridos dando la sensación de libertad, sin embargo, también expresa que hay poca unidad en el interior del grupo, una tendencia a la disolución, la cual se soluciona con una imagen heterogénea. Cualquier miembro del equipo puede huir por alguno de los pasajes que hay dentro del dibujo en caso de sentirse amenazado.

El dibujo está limitado por el tamaño de las cartulinas, sin embargo éstas pueden ser trastocadas como en el caso de los dibujos que utilizaron las dos caras. Aparentemente, en uno de ellos (dibujo 4 que no se anexa) una de las caras no tenía nada que ver con la otra, pero estaban (las caras) enlazadas por medio de una sutileza, esto es, una cabañita en una de las ca-

ras, y en la otra los elementos centrales eran una cama, un florero y un reloj. Todos los elementos restantes eran sumamente caóticos y abstractos en apariencia. Aquí el espacio interno del grupo no es suficientemente representable en una cara; se establece una escisión y una cara muestra el lado coherente y la otra el lado incoherente.

1.2 Dentro del espacio representado se pueden observar elementos que según Lewin y Bion constituirán valencias. Para nosotros, son los puntos de mayor interés aparente, no sólo por el cuidado que se puso al dibujarlos sino también porque generan mayor número de asociaciones.

En uno de los dibujos (1), el punto más coloreado y





alegre era un paracaídas multicolor que se encontraba en el centro del espacio. Fue, al mismo tiempo, el punto central de la cartulina y el último elemento que se dibujó. Por las asociaciones, representó la capacidad del equipo de divertirse y recrearse, pero también el poder darse sus escapadas y dejarse caer suavemente en terreno desconocido.

Este paracaídas se puso para llenar un hueco, pues "algo faltaba ahí", así que de alguna manera amarró toda la escena en sus múltiples planos y niveles. En otro dibujo (3) el punto de interés lo constituyó un panteón, con sus tumbas bien delimitadas e, incluso, algunas con epitafio. Este fue el punto del dibujo a partir del cual se tejó el resto de las imágenes. Las

asociaciones giraron en torno al duelo, y el dibujo total se puede leer desde el proceso del mismo con sus defensas, sus pulsiones, sus identificaciones, etcétera.

Se puede observar que hay puntos de menor interés, y hasta negativos, que se expresan ya sea por una serie de trazos que no forman nada coherente, un espacio vacío aparentemente descuidado; una imagen bien formada pero que esta fuera de contexto y que no es objeto de asociaciones espontáneas. Ejemplo de esto último fue un círculo aparentemente descontextualizado y ajeno a la producción grupal en uno de los dibujos (dibujo 5).

Las asociaciones del individuo que lo realizó giraron en torno a que era la representación de laboratorio de



un disparo, así que con intención o sin ella, el dibujo está marcado por un homicidio, suicidio, o simplemente un hecho violento. El producto del grupo encierra algo siniestro.

En estos casos es de sumo interés ver cómo reacciona el grupo ante una imagen que proviene de un individuo; si lo acoge, lo niega, lo aborrece, etcétera, o bien, como en este caso, lo interpreta, pues se pensó que era un sol y no se preguntó nada más sobre él hasta que se explicó. El grupo no conoce las intenciones de todos sus miembros y, por lo mismo, puede llegar a ser amenazante. Esto está bien trabajado por la mayoría de los autores que señalan la dialéctica individuo vs grupo.

1.3 Como nosotros los hemos conceptualizado, los volúmenes están constituidos por escenas o conglomerados de imágenes interrelacionadas a las que se les pueden asignar sentidos por medio de las asociaciones. Son ciertamente buenos puntos para analizar las condensaciones, desplazamientos y simbolizaciones que operan en el grupo como un todo. Por ejemplo, a un costado del dibujo 2, se encuentra un personaje bien diferenciado; se trata de uno de los residentes que estaba a punto de terminar los dos años de infectología. Está rodeado de una envoltura, como si fuera un condón o una barrera delgada. Al lado está una computadora. Las asociaciones condujeron a construir la escena como: "el residente, bien protegido contra las infecciones o los probables enemigos externos, escribe la historia o mito del departamento al que pertenece, que consiste en...

Aquí, en una sola figura, se condensan situaciones colectivas actuales, como el tener que hacer una tesis, terminar la residencia, desprenderse del ambiente cálido y protector del instituto, obtener provecho del aislamiento, producir cosas que valgan la pena, diferenciarse del resto de los especialistas, reconocer el lugar que le corresponde en el imaginario social, ser el protagonista de una historia interminable (unos van y otros vienen), etcétera.

En otro grupo (dibujo 3), un espacio interesante estaba compuesto por un columpio en donde quedaban restos de lo que fue una niña. Estaba su brazo, todavía sangrando, aferrado al columpio. Más abajo está una hacha y unos huesos humanos. Imágenes como ésta son las que justifican ver el dibujo como una serie de piezas autónomas como las del juego Lego, que se unen para hacer un todo, pero que con respecto al espacio cada pieza ocupa un lugar específico y único. Este lugar viene a representar un aspecto de la fantasía grupal en resonancia, y esta pieza (columpio), por decirlo de alguna manera, muestra una fantasía completa por sí misma en donde los integrantes del equipo proyectaron los distintos grados de su fantasía compartida. Aparentemente, en este caso fue sólo uno de los integrantes el que estaba dibujando este columpio cuando una de las mujeres del grupo intentó dibujar una niña ahí. El se molestó, impidió que la dibujara y, finalmente, expresó la masacre comentada. A partir de aquí puede surgir un gran número de asociaciones que, en sentido grupal, se pueden leer como la dificultad de este equipo para dejar que la producción de uno se use como peldaño para la

producción de otro, y así sucesivamente en una escalada generativa, como se dio en el caso del dibujo 1, en el que una de las integrantes del equipo intentó hacer una isla que no engarzaba con la totalidad del dibujo, por lo que los demás integrantes englobaron la isla transformándola en una especie de Tablas de la Ley (tipo las representaciones de las Misés) que contenían escritos (protocolos de investigación) que, a su vez, eran pensadas por un sujeto que estaba sobre una tabla de *surf*, sobre una ola. Esta escena sí correspondía muy bien al tema total del dibujo.

En este punto es importante tratar de determinar tanto la perspectiva que se utilizó y los puntos de fuga, como las líneas básicas subyacentes (rectas, curvas, etcétera). El espacio bidimensional es frecuentemente representado, los planos se superponen, los tamaños y distancias relativas se rompen y no hay habitualmente puntos de fuga apreciables. Hasta ahora contamos con pocos ejemplos como para tratar de explicarnos, en función de la dinámica de grupo, éstas serias transgresiones al espacio hechas por adultos que han adquirido todas las nociones de tridimensionalidad, sin embargo, podemos hacer notar la intuición bioniana acerca del efecto regresivo de la situación grupal. Es cierto que cuando se ha tenido la oportunidad de interrogar directamente al grupo, éste alude a su incapacidad para dibujar y a la dificultad que tiene para ponerse de acuerdo sobre cómo iniciar el dibujo, por lo tanto, se ha visto que mientras mayor sea la espontaneidad, menor formalismo hay en la perspectiva.

1.4 Los niveles del dibujo se deben ver en sentido horizontal, vertical y hacia afuera del dibujo. Así nos hacemos una idea tridimensional del espacio representado.

Los niveles pueden estar expresados en el dibujo como puntos contrapuestos. En el dibujo 3, el nivel más alto (idealizado) está expresado por una niña feliz sobre una montaña rodeada de flores, y el nivel más bajo (devaluado), por una niña mutilada y muerta.

En otros dibujos, los niveles bien diferenciados pueden estar expresados por escenas convencionales, como en el caso del dibujo 6, en el que el nivel inferior muestra un bosque y unos animalitos; el medio muestra una casa, personas y árboles, y el superior nubes, el sol y aves. Esta es una buena manifestación del conflicto subyacente detectado en este grupo, que consistía en una oposición velada a las jerarquías establecidas, que estaba generando una lucha paralizante entre las enfermeras que se encuentran en el mismo nivel.

1.5 La movilidad dentro del dibujo nos permite entrever los objetivos del grupo de manera metafórica, tanto en cuanto a su contenido como en cuanto a la serie de pasos que se tienen que realizar para alcanzarlos. Por ejemplo, en el dibujo 1, uno de los residentes se dibujó escalando un volcán en erupción; la imagen demuestra gusto, pero también esfuerzo. Esta fue una manera muy plástica para describir la residencia con todos sus esfuerzos y peligros; también muestra al anciano (que es el objeto de conocimiento de la geriatría) como un volcán con sus pulsiones contenidas ante la frustración por envejecer.



En el dibujo 3, la movilidad la constituye uno de los volúmenes del dibujo, y en niveles ascendentes, una serie de animalitos que escala una especie de enredadera en un acantilado. La idea era llegar a una casita que se halla en la cima. Esta casita representó a la jefa-mamá del equipo, de la que todos desean depender y a la que todos quieren alcanzar.

2. En el dibujo los afectos se expresan ya sea por el color que se usa, lo cual en ocasiones es difícil de evaluar, sobre todo si se usaron muchos colores y el grupo es grande. Lo que sí se puede ver es si hay ansiedad o no la hay, dependiendo de la calidad de los trazos, su equilibrio y las múltiples correcciones.

Se puede observar la tendencia a pintar líneas curvas, rectas, quebradas, etcétera, las cuales dan una idea de la seguridad de los integrantes del grupo para mostrarse, o bien, si les dio miedo dejarse llevar por la situación colectiva. Todo esto nos puede dar una idea de lo que sucedió afectivamente en el grupo.

Por ejemplo, un dibujo ansioso, independientemente del contenido, es el dibujo 3, que muestra una cantidad indeterminable de trazos. Todos se cruzan nerviosamente dando la sensación de caos, aunque si se percibe muy bien la temática del dibujo. Los colores, los trazos y el uso del espacio en el dibujo 1, son tranquilizadores, al igual que una de las caras del dibujo 4 o del dibujo 8.

Como sea, independientemente de todas las inferencias que nosotros quisiéramos hacer, es importante preguntar al grupo qué afectos quisieron representar, lo que da la pauta para explorar con mayor profundidad otros elementos, como la implicación individual al preguntarles en qué lugar del dibujo se sentirían mejor.

La última palabra la tiene el grupo; nosotros procuramos usar al principio aclaraciones y confrontaciones para estimular la discusión.

Los afectos pueden estar expresados abiertamente por medio de la sonrisa de los personajes que apare-

cen en el dibujo, lo cual incluye personas, animales, objetos, astros, etcétera. Así, en un dibujo se puede observar que todo y todos sonríen (p.e. en los dibujos 2 y 4). Aquí es importante preguntar: ¿A qué se debe tanta felicidad? ¿Qué quieren expresar con ella? ¿Será cierto que no hay discordias ni tristeza? ¿Existirá un mundo así de feliz?, etcétera. Generalmente unas cuantas preguntas son suficientes para que el grupo abra el abanico de afectos que subyace a su dinámica, y que dejaron de lado, permitiéndonos y permitiéndose develar la realidad.

3. Los elementos que integran su conjunto los denominamos Técnica Representativa, y utilizamos algunas ideas del arte, bastante generales, para poder catalogarlos.

El dibujo 2 es un ejemplo de un dibujo barroco en donde vemos que no hay espacios vacíos; todos deben caber en el espacio y nadie puede faltar. Hay innumerables elementos, no hay un orden establecido, y, aparentemente no se cuida la simetría. La totalidad de los personajes crea un universo cerrado en sí mismo.

El dibujo 6 fue clásico. En él vimos equilibrio interno, los niveles están bien marcados; se observa simetría, espacios vacíos, tendencia a las líneas rectas y en cuanto a los afectos es más bien frío.

La cara posterior del dibujo 4 es abstracta; en ella se ven elementos simbolizantes, sin finalidad aparente; hay líneas de colores, burbujas, globos, cruces y líneas quebradas multicolores, y todo esto colinda con elementos del interior de una casa que flota, por así decirlo, en un ambiente de extrañeza. Hay caras, gotas de sangre, manos cortadas, etcétera. Esta gran riqueza de elementos genera una multitud de dudas y acertijos que resultan difíciles de explorar en una sola sesión, y puede ser mejor englobarlo todo en lo que se denomina proceso primario del pensamiento e inconsciente grupal, debiéndose determinar en el trabajo posterior si es un grupo Balint.

La mayoría de los grupos optan por representar la naturaleza (técnicas naturalistas); así, se ven dibujos que mezclan playas, islas, bosques, montañas, etcétera. Cómo grupos de trabajo se alejan del trabajo y se sitúan en ambientes despreocupados e ilusorios.

Es importante darse cuenta de que las técnicas representativas son, a su vez, la expresión de los sistemas defensivos de los que dispone el grupo, así como las múltiples pantallas de proyección en donde depositar los elementos indeseables e ideales de sus personas, o del grupo, como un todo. Elementos como las pirañas, las orcas, las ratas y los tiburones representan bien los deseos temidos o las pulsiones reprimidas. Una imagen, como la de un árbol que da al mismo tiempo manzanas y mandarinas en abundancia, es una buena representación de omnipotencia (compárese con el dicho contrapuesto: "no le pidas peras al olmo") (dibujo 8).

4. Fenómenos aglutinantes, discordantes, etcétera. La idea de este punto es no dejar pasar de largo elementos que parecen fuera de contexto. Es necesario suponer que así como los *lapsus* o los símbolos del sueño son la condensación de un material rico, susceptible de investigarse mediante el uso de la fantasía, es igualmente interesante hacer una ronda de fantasías individuales con respecto a un elemento extraño. Son múltiples los ejemplos de éstos; consideremos, por ejemplo, el ya mencionado anteriormente, en donde un manchón resultó ser el jefe-tiburón que acaba de sumergirse (dibujo 7). En el dibujo 2 abundan las formaciones tipo protozoarios, virus y bacterias, que expresan al objeto de estudio internalizado en el espacio grupal como un miembro más del equipo y, al mismo tiempo, de acuerdo con las fantasías expresadas, representaron a los residentes en su proceso de formación desde lo indiferenciado a lo diferenciado, siendo al mismo tiempo primitivos, fáciles de controlar, arcáicos y agresivos. En el dibujo 1, el

cavernícola representó a un anciano con todas las dificultades que implica llevarlo a conocer cabalmente.

5. Es importante analizar la implicación individual cuando se trata de un dibujo de diagnóstico en un grupo pequeño, desconocido para los coordinadores. En los grupos ya trabajados, la implicación es más o menos evidente, aunque no deja de ser interesante ver el matiz que toma a la luz del dibujo.

Destinamos una sesión para evaluarla, en la que primero se pregunta que fue lo que pintó cada quien. De esta manera los especializamos. Se observa si hay o no movimiento en el área que dibujaron. Si se centraron en un pequeño espacio o lo recorrieron todo, si irrumpieron en el trabajo de los demás o lo respetaron. También se observa si es un sólo individuo el que genera los elementos discordantes o son varios de los integrantes. Después preguntarnos a cada quien en qué parte del dibujo le gustaría estar y qué personaje quisiera ser. Para entonces ya podemos hacer mejores inferencias pues ya hay suficientes asociaciones en el tintero como para interpretar más específicamente y, de ser posible (si el caso lo amerita), conectar en el aquí y el ahora la situación vivencial del sujeto más allá del trabajo; es decir, su lugar en la familia en el hogar, en el tiempo libre, etcétera. De esta manera se le hace ver al grupo y al sujeto que no hay una clara separación en su dibujo entre su trabajo y el resto de su vida. Con esto señalamos que debe existir (al menos en teoría) un reflejo de la persona en las pequeñas y grandes manifestaciones de la misma, en sus distintas circunstancias, contextos, realizaciones y auto y heteropercepciones.

Por ejemplo, en el dibujo 3 se mostraron aspectos de la personalidad de cada uno de los integrantes de manera metafórica y espacializada. Estos aspectos desempeñaron un papel muy importante a lo largo de toda la experiencia grupal de un año, lo que nos permite suponer que el dibujo puede servir de pronóstico



tanto en sentido grupal como individual. En este dibujo, las personas se polarizaron en la que carga con los duelos; la que fluye incontinentemente como un río; la que es cálida como una cabañita pero inalcanzable en un acantilado; en la que se frustra su iniciativa, terminando por acomodarse en donde puede; la que no permite que se le invada pero que contiene los afectos y la que sube a una montaña idealizada.

Estos roles tienen múltiples interpretaciones desde distintos marcos teóricos pero, en todo caso, permiten comprender el proceso grupal y su desarrollo.

En el grupo 8, la mayoría de los integrantes se colocó cerca o dentro de un lago que se encuentra en el extremo izquierdo del dibujo. Se trataba de una escena tranquilizadora obviamente indolora. Esto resulta interesante si se piensa que es un grupo a cargo de manejar el dolor. A su vez es una imagen regresiva, del vientre materno lo que remite a la fantasía del retorno al paraíso perdido que tanto evocamos los seres humanos en estado de necesidad y sufrimiento.

6. Evaluamos la mecánica del movimiento analizando todos los elementos anteriores, así como las asociaciones finales cuando ya se han agotado las partes y se está tratando de integrar todo el conjunto a algo coherente y significativo. Vemos cómo se desarrollan en el grupo las ideologías o mitos que explican el universo representado. Esto se da más fácilmente en los grupos que ya han sido trabajados por un tiempo considerable y que gracias a los conocimientos adquiridos (el modelo psicológico, sociológico, etcétera.) en el contexto de un grupo Balint, pueden anudar con más facilidad las partes. Un ejemplo sería el dibujo 2, en el que la mitología se expresó bellamente de la siguiente manera: "De los calcetines del Doctor... que es el jefe del departamento, se desprendieron todas las formas vivientes del mismo, las cuales se fueron diferenciando a medida que maduraban en sus conocimientos de la especialidad". Los calcetines se encontraban en el interior de una botella de hemocultivo, lo que expresa el vínculo sanguíneo que adquieren todos los que pertenecen a esta especialidad del instituto.

La mecánica del movimiento la enlazamos también con los pensamientos del dibujo; éstos se pueden expresar directamente por medio de todas las asociaciones y de todos los temas que trataron. Por ejemplo: "es mejor vivir todos sonriendo en un mundo feliz", "avanzar hacia adelante es muy peligroso por lo que no debemos avanzar", "cada quien que busque su aliado poderoso para sobrevivir", etcétera. El valor de estos pensamientos radica en que siendo ideas colectivas promueven o detienen el desplazamiento hacia los objetivos o tareas grupales.

También se pueden analizar las fantasías (entendidas como el resultado de la actividad preconscious para representar psíquicamente la pulsión que ha entrado en resonancia en el espacio grupal) que organizan al grupo en un corte transversal, lo que nos permite, como ya se dijo, hacer pronósticos del desarrollo posterior o bien determinar los focos que habrán de imperar a lo largo de las próximas intervenciones.

Conclusiones

I. El dibujo colectivo es un método adecuado para explorar fenómenos grupales, usando las fuerzas que se despliegan dentro de un grupo específico y que encuentran su expresión en imágenes susceptibles de análisis compartido.

II. El dibujo proyectivo es una vía para conocer más profundamente a un grupo desde su propia producción de una manera a la vez controlada y al mismo tiempo espontánea.

III. Por lo menos, nuestra experiencia ha sido que ninguna de las imágenes son fortuitas o azarosas, sino que en verdad proyectan algún deseo específico de un individuo o de todos los miembros del grupo.

IV. El dibujo colectivo es la representación espacio-temporal del grupo y, aún más, es el resultado del tamizado de las defensas individuales y colectivas en relación con el objeto de estudio, la configuración grupal y el lugar de acción-realización.

V. Los organizadores psíquicos y sociales (factores de cohesión inconsciente y consciente) del grupo quedan al descubierto en el dibujo de manera metafórica, o bien, crudamente.

VI. El sentido del dibujo no se puede extraer directamente sin recurrir a la discusión libre grupal.

VII. Es importante estimular a los participantes para que discutan y se expresen con respecto al dibujo, siendo a veces necesario recurrir a los elementos más sensibles del grupo, que funcionan como el sistema percepción-conciencia. Posteriormente se estimulará a los más silenciosos o reticentes, pues éstos expresarán elementos más inconscientes subyacentes a la dinámica grupal.

VIII. El dibujo colectivo da suficientes ideas como para trabajar psicodinámicamente en sesiones posteriores.

IX. Los coordinadores pueden elegir el tipo de devolución que se le da al grupo (lo cual es muy importante), ya sea puramente psicoanalítica, para hacer consciente lo inconsciente, o bien, psicociológica para generar cambios dinámicos en relación con una tarea, o bien, explicitar roles.

REFERENCIAS

1. LUCHINA J: *El Grupo Balint*. Ed. Paidós, Buenos Aires, 1982.
2. ANZIEU D y cols.: *El trabajo Psicoanalítico en los Grupos*. Ed. siglo XXI, México, 1978.
3. ANZIEU D y cols.: *El Grupo y el Inconsciente*. Ed. Biblioteca Nueva, Madrid, 1978.
4. BION WR: *Experiencias en Grupos*. Ed. Paidós, México, 1990.
5. FERNANDEZ A: *El Campo Grupal*. Ed. Nueva Visión, Argentina, 1992.

Apéndice

Dibujo 1
Grupo de la Clínica de Geriatría del INNSZ. Equipo multidisciplinario.

Dibujo 2
Grupo de Infectología del INNSZ. Residentes de infectología.

Dibujo 3
Grupo de CONASIDA, grupo multidisciplinario, autogestivo y preformado

Dibujo 4
Grupo de Psicología del Instituto Nacional de Pediatría, pasantes de psicología y algunas adscritas. No se anexa el dibujo.

Dibujo 5
Residentes del segundo año de psiquiatría del Hospital Psiquiátrico Fray Bernardino Alvarez

Dibujo 6
Grupo de Enfermeras de la Consulta Externa del INNSZ.

Dibujo 7
Grupo de Residentes de Terapia Intensiva del Instituto Nacional de Pediatría. No se anexa el dibujo.

Dibujo 8
Residentes de la Clínica del Dolor del INNSZ.

Respuestas de la sección AVANCES EN LA PSIQUIATRIA Autoevaluación

1.D
2.C
3.A
4.D
5.A
6.A
7.E
8.D
9.D
10.D
11.D
12.D

DIRECTORIO DEL INSTITUTO MEXICANO DE PSIQUIATRIA

- Dr. Ramón de la Fuente
Director General
- Dr. Gerardo Heinze Martín
Jefe de la División de Servicios Clínicos
- Dr. Humberto Nicolini S.
Jefe de la División de Investigaciones Clínicas
- Dr. Augusto Fernández-Guardiola
Jefe de la División de Investigaciones en Neurociencias
- Dra. Ma. Elena Medina-Mora
Jefe de la División de Investigaciones Epidemiológicas y Sociales
- Dra. Blanca E. Vargas
Jefe de la División de Enseñanza