

LAS CARTAS SOBRE LA MESA. UN NIÑO EN ANALISIS

Norberto Ferrer

I. NO TIENE NOMBRE

Los padres de Gabriel (9 años) consultan por los celos que el niño dirige hacia su único hermano que es menor que él: «Quiere romperlo y destruirlo todo. Antes rompía lo que le gustaba, lo que quería; ahora también lo nuestro. Le tira a su hermano las cosas del estante, le pega, le tira de los pelos; pega puñetazos y patadas. Tiene esta especie de ataques, estas crisis, desde que nació su hermano». Insulta a su madre, intenta pegarle. Quiere imponer sus normas: «antes de que llegue a una crisis preferimos aceptar su norma».

Hasta la edad de seis años necesita que su madre permanezca junto a él para poder dormirse: «no se quería quedar solo. Decía: mamá espérame despierta».

A los ocho años sufre terrores nocturnos. El niño relata que una de sus pesadi-

llas era sobre fútbol: «que me marcaba goles *el otro* equipo». Refiere sobre sus miedos: «cuando me voy a dormir tengo miedo a que los *ladrones entren* por una ventana. Oigo sólo *un ruido por la noche* y me despierto». Se marea en el coche: «Sólo en mi coche. *Conduce mi padre*».

Le ponen triste ciertos pensamientos: «que se muera alguien... quien sea de mi familia. También mi animal, mi gato».

Gabriel describe lo que le ocurre: «no son nervios, es otra cosa, no sé qué es, se parece mucho a... (titubea) es otra cosa que *no tiene nombre*, supongo yo. A lo mejor tiene nombre».

Celos, rivalidad, agresión, actitudes tiránicas, terrores, pesadillas, miedos, mareos, tristeza, preocupación por la muerte, todo un cortejo sintomático que el niño no puede nominar, relacionar ni elaborar. Gabriel comenzará, bajo transferencia, a hacer teoría de sus síntomas. Comenzará a desplegar sus fantasmas a través de sus dibujos, sus historias y sus juegos.¹ Podrá apelar a un saber inconsciente, a un saber que no sabe que sabe. Descubrirá así las cartas de su verdad e intentará nominar lo real.

II. EL CABALLERO DEL REY ARTURO

En la primera sesión de análisis dibuja un castillo.

Gabriel: «Es el castillo del rey Arturo. Irían a atacar a los del otro castillo».

Analista: «¿Quiénes son los del otro castillo?».

Gabriel: «No sé... los vikingos».

Analista: «¿Por qué luchaban?»

Gabriel: «No sé».

Analista: «Invéntalo».

Gabriel: «Porque los vikingos *querían sus tierras. Cada uno quería la tierra del otro*».

Analista: «¿Por qué querían quitarse la tierra?»

Gabriel: «Porque era muy buena. Había campo, césped, también el castillo se lo quedarían y el dinero que hubiese».

Analista: «¿Los vikingos tenían rey?»

Gabriel: «Sí».

Analista: «¿Quién era?»

Gabriel: «El más valiente».

Analista: «¿Y su nombre?»

Gabriel: «No sé... le llamaban el Vikingo de la tierra del oeste».

Analista: «¿Era la primera vez que luchaban?».

Gabriel: «Habían luchado con otros. Entre ellos es la primera vez. Lo habían intentado pero no habían muerto todos. Ahora iban a *matarlos a todos*».

Analista: «¿No había ganado nadie?»

Gabriel: «No».

Analista: «¿Quién ganará?»

Gabriel: «No sé... pues los del rey Arturo».

Analista: «¿Por qué?»

Gabriel: «Llevan más armas, son más buenos... más buenos de la espada y la pistola y todo eso».

Analista: «¿Quién te gustaría ser en esta historia?»

Gabriel: «Uno de los caballeros del rey Arturo».

Artículo publicado en la revista «APERTURA» Cuadernos de Psicoanálisis, número 6, 1991.

Analista: «¿Alguno en especial?»

Gabriel: «Lancelot».

Analista: «¿Cómo era?»

Gabriel: «Un arquero muy bueno del rey Arturo».

Analista: «¿Que más inventas de esta historia?»

Gabriel: «Que ganaron los del rey Arturo, ganaron las riquezas y volvieron a ganar a otros que lucharon».

Analista: «¿Quiénes?».

Gabriel: «No sé... algunos enemigos del rey Arturo».

Analista: «¿Tenía muchos enemigos?»

Gabriel: «Primero eran amigos, después se discutían».

Gabriel hace referencia a la película «Excalibur» (nombre de la espada del rey Arturo).

Le pido que describa su dibujo.

Gabriel: «Es el castillo del rey Arturo. La torre más alta es la del rey. Las demás de los caballeros. Una de al lado es de Lancelot. En las de vigilancia, los guerreros».

Analista: «Todos hombres».

Gabriel: «Sí... bueno, la hija del rey. Hay pocas mujeres, más hombres que mujeres».

Es también ahora un mito literario, el mito artúrico, consagrado notablemente por Chrétien de Troyes² y Sir Thomas Malory,³ como ocurre con el mito de otro rey, de Edipo, el pretexto para que Gabriel dibuje su historia.

El niño se identifica con Lancelot, caballero fiel e incondicional del rey Arturo, que defiende y sostiene con su amistad y su vida el lugar y las posesiones del rey. Pero Lancelot es también una amenaza a las posesiones reales, el rival más cercano y más íntimo, como amante de la mujer del rey, la reina.

También en Gabriel, como en «La carta robada»,⁴ el rey puede ser burlado y hasta humillado, pero sostiene desde su lugar ausente toda la estructura.

Hace un segundo dibujo de diversos objetos y dice: «Es la lista de regalos de Reyes». Describe los juguetes y, mientras explica que su hermano ignora que los Reyes Magos son los padres, tiene un lapsus: «la noche de reyes mi hermano se levantó y vino (en lugar de fue) al cuarto de mis padres».

Gabriel se sitúa allí, en el cuarto de sus padres, en la disputa edípica que tiene con su padre. Así, a través de su conflicto imaginario sostiene, sustenta, defiende, realiza «un rey», un padre simbólico que garantice la castración materna. Gabriel, como buen caballero de su rey, disputa y defiende sus insignias y su poder.

III. CONDE RICO, HOMBRE POBRE

En la tercera sesión Gabriel dibuja el sofá de mi despacho y cuenta una historia: «En este sillón se sentó un conde muy rico, entonces el sofá quedó embrujado. Si alguien más sentaba hacía cosas malas, por ejemplo, iba y destrozaba *la cama* que es-



taba hecha, los juguetes y todo lo que se le ocurría. Un día, pues, se sentó un hombre, pero un hombre que era pobre. Entonces el sofá se puso que no *sabía qué hacer* y se volvió bueno desde ese tiempo hasta aquí. Ese hombre era tan bueno, que todo el que se sentaba en el sillón hacía cosas buenas».

Cuando le pregunto cómo llamaría al sofá, me responde: «el *insentable*». Luego habla de las peleas con su hermano, de su ambivalencia, de las cosas que hace para fastidiarle, a pesar de no querer hacerlas. Mientras, habla, trata de enganchar las hojas del bloc de dibujo que se habían salido cuando dibujaba: «aquí se ha separado, las pongo dentro porque se están saliendo».

Mi sillón analítico se ha convertido por desplazamiento en el Otro de su síntoma. Ahora, este lugar transferencial es el depositario de la capacidad de transformación, de riqueza y de pobreza, de «maldad» y de «bondad». Su ambivalencia comienza a desplegarse y este S. s. S. (Sillón supuesto Saber)⁵ condensa el poder y el saber sobre sus síntomas, es el sentido del síntoma hecho sujeto (o sillón).⁶ En este lugar del Otro, «el insentable» Otro (ya que es un lugar simbólico) Gabriel comienza a escenificar su drama.

Semanas después pondrá en acto su agresión, su sufrimiento y su confusión en la transferencia.

IV. EL JUEGO DE LAS DOBLES PAREJAS

En el cuarto mes de análisis, al entrar en el despacho, se sienta en mi sillón y me imita. Luego dice: «Te voy a triturar, a hacer papilla».

Analista: «¿Por qué?».

Gabriel: «Tengo poder, fuerza. Te torturaré. Te haré tortura china: apretar los brazos y las piernas y cortar y sangrar. Te pondré en una rueda con pinchos y te trituraré. Te *cortaré* la cabeza».

Analista: «¿Por qué?»

Gabriel: «Para quedarme con tus tierras».

Analista: «¿A quién más quieres hacerle esto?»

Gabriel: «Poner en una habitación con ratas... a Luis» (Luis es su hermano).

Analista: «¿A quién?»

Gabriel: «A mi padre».

Analista: «¿Y tu madre?»

Gabriel: «Es la cocinera del rey».

Lo saco de mi sillón.

Gabriel: «Estoy aburrido».

Analista: «Te divierte la guerra y la tortura».

Gabriel investiga los juegos y descubre los naipes, dice «vamos a jugar». Inventa un juego de cartas: «Vamos a jugar a hacer parejas». Escribe en una hoja su nombre y el mío encabezando dos columnas para la puntuación del juego. Su descripción es confusa, y concluye diciendo: «quedan parejas de cuatro». Mientras jugamos, confunde la pareja (un par de cartas con la misma numeración, por ejemplo dos seis) con lo que él llama «la pareja de cuatro» (cuatro cartas con la misma numeración, por ejemplo cuatro seis). Es a estas cuatro cartas a lo que él llama pareja: «la pareja de cuatro».

Le señalo su confusión y posteriormente el niño organiza el juego creando sus reglas. El juego consiste en repartir siete cartas a cada jugador, donde cada carta tiene una puntuación. El uno vale cuatro puntos, el dos vale ocho puntos, el tres vale doce puntos, el cuatro vale dieciséis puntos, el cinco vale veinte puntos, y así hasta la carta número trece. El confuso cuatro inicial se ha transformado ahora en un múltiplo sólo válido para la puntuación.

Se deben emparejar los números iguales de dos en dos (por ejemplo: los dos seis rojos son una pareja, los dos seis negros son otra pareja).

Resumiendo: 1) las parejas son ahora de dos cartas y no de cuatro como en el juego inicial; 2) el cuatro se ha transformado en número múltiplo para la puntuación; 3) como se reparten siete cartas por jugador, si alguno logra hacer tres parejas, sobra una carta.

Gabriel concluye llamando a este juego «el juego de las dobles parejas».

En otra sesión refiere que en su casa hay dos parejas: «mi madre y mi padre, mi hermano y yo». Luego dibuja cinco figuras a las que numera y dice que son los cuatro miembros de la familia y su gato. Escribe sobre el dibujo las diferentes posibilidades de emparejamiento: «el uno con el dos, el uno con el tres, el uno con el cuatro, el uno con el cinco, el dos con el tres, el dos con el cuatro, el dos con el cinco, el tres con el cuatro, el tres con el cinco, el cuatro con el cinco». Luego de enumerar estas diez posibilidades de emparejamiento dice: «diez parejas».

Dibuja una cabeza con dos pies y dos manos y dice que es su familia. La cabeza son todos, las manos son los padres y los pies los hijos.

Agrega que las posibles diez parejas «tendrán hijos que harán parejas».

Haciendo referencia a la sala de espera, donde estuvimos su madre, él y yo, expresa que «allí había una pareja y media»: su madre y yo una pareja, y él media; él y su madre una pareja y yo media; él y yo una pareja y su madre media.

Analista: «¿El que sobra es medio?».

Gabriel habla entonces de *parejas de tres*. Señalo su confusión. El dice que hará pareja con una mujer.

Analista: «Dibújala».

Gabriel dibuja y escribe: «La tía más gorda de todas».

Analista: «Ponle el nombre».

Gabriel: «Es mi madre».

Analista: «Te dije que dibujaras a tu posible mujer».

Gabriel: «O a mi madre».

Analista: «No».

Gabriel: «Madre no... el nunca jamás».

Analista: «Exacto. Nunca jamás tu madre podrá ser tu mujer».

Gabriel: «Hay una historia con un hijo que su padre era rey y él mató al padre y se casó con su madre. La canta "La Trinca" (grupo musical catalán)».

En la siguiente sesión Gabriel mira sus cartas y dice «¡Ay!». Le pregunto qué ocurre y me responde: «No tengo ninguna pareja...»

Hasta este momento de su análisis, Gabriel ha jugado en la transferencia sus cartas edípicas. El conflicto imaginario se despliega y la relación erótico agresiva permite la elaboración e integración simbólica del padre.

Progresión del juego

- 1.º La pareja de cuatro.
- 2.º El juego de las dobles parejas.
- 3.º Diez parejas.
- 4.º Una pareja y media.
- 5.º Parejas de tres.
- 6.º No tengo ninguna pareja.
- 7.º El juego de Gabriel.
- 8.º Busco pareja.

Estos dos últimos aspectos de la progresión los desarrollo a continuación.

V. EL JUEGO DE GABRIEL

Gabriel propone: «voy a inventar un nuevo juego». Es en realidad parecido al juego anterior pero plantea interesantes modificaciones. Gabriel había propuesto, en un principio, repartir siete cartas a cada jugador, con lo que sobraba una. Más adelante lo modifica repartiendo ocho cartas a cada jugador, evitando de esa forma que sobre alguna. En este nuevo juego son nueve las cartas a repartir, por lo tanto, *siempre sobra una*, que es con la que cierra el juego el jugador que logra hacer cuatro parejas. Ahora la posibilidad de *exclusión* también forma parte de las reglas del juego. Si la carta que sobra, o que *queda sola*, reúne las características particulares de ser un tres o el comodín extra, puede cerrar el juego y, además, tiene una buena puntuación. Ya no sólo vale la pareja, ni tampoco el que sobra es medio.

Gabriel escribe las normas del juego y las diferentes puntuaciones. El juego se hace más difícil aunque más rico e interesante. El niño escribe, sobre la página que contiene las notaciones del juego y su tabla de valores: «*el juego de Gabriel*».

VI. BUSCO PAREJA

En otra sesión, mientras jugamos a cartas, Gabriel exclama:

«¡El pasado existe!

¡El pasado existe!

¡El pasado existe!»

Luego canta repetidamente un estribillo: «vas a parir felicidad». Pierde un juego y exclama: «la madre que los parió».

Cuenta un chiste: «Un catalán sube a un taxi español. El catalán dice: parí que pujo (pare que subo) y el español le responde: capullo será su padre». (Capullo en argot español significa estúpido.) El chiste juega con la homofonía de la palabra catalana *pujo* (fonéticamente *puyo*) y el final de la palabra castellana *capullo* (puyo).

La función simbólica paterna (aún la de un padre o rey capullo, como en «La carta robada») permite al niño situar a su madre como desprendiéndose (*pariendo*) de sus productos (sus hijos) y favoreciendo la *existencia* de Gabriel fuera del ámbito de su deseo, *rompiendo el círculo fálico incestuoso*.

En una sesión, mientras jugamos a cartas, expresa tristemente refiriéndose al juego: «*busco pareja*». Más adelante agrega: «tengo el comodín extra, ¡yuuuu! (expresión de alegría). El comodín extra es una de las cartas que sobrará, con la que puede cerrar el juego y tiene una buena puntuación. Vale, aunque sobre y no tenga pareja.

Cuando muestra las cartas dice bromeando: «tengo *un rey que se suicida*, *una dama que se luce*, *uno que manda*, *un cabo que obedece*».

Gabriel puede, desde la soledad y la exclusión, efecto de la castración (S) constatar cuatro instancias diferentes:



1.^a «*Un rey que se suicida*»: el padre simbólico,⁷ siempre padre ausente (muerto o suicidado), metáfora paterna que, subsumiendo al deseo de la madre, ejerce la castración y lleva al sujeto al deseo.

2.^a «*Una dama que se luce*»: la posición femenina, exponiéndose así como objeto (objeto a) o causa de deseo y como enigma que animará ese deseo.

3.^a «*Uno que manda*»: el significante maestro (S₁), maestro y amo de su propio discurso.

4.^a «*Un cabo que obedece*»: el saber (S₂) del esclavo (cabo vencido) que obedece porque sabe de la muerte y la castración y renuncia a la lucha para salvar la vida.

El niño, histerizado (S) por el dispositivo analítico, podrá jugar él mismo el lugar de «Esfinge» (S) que, planteando sus propios enigmas, produce «un Edipo» o maestro (S₁) capaz de generar un Saber (S₂) como oráculo y enigma en el lugar de la verdad.

Agente	<u>a</u>	<u>S: Esfinge</u>	otro
Verdad	S ₂ : Oráculo y enigma	S ₁ : Edipo	Producción

DISCURSO ANALITICO

La pareja imaginaria fue, para Gabriel, la promesa ideal, el castillo de naipes del *Uno* posible. La imposibilidad de la relación sexual le hizo jugar sus disparejas barajas significantes hasta encontrar su imprecisa carta credencial.

NOTAS

1. FREUD, S.: «El poeta y la fantasía» (1908). *Obras completas*, Tomo II. Ed. Biblioteca Nueva, Madrid, 1948.
2. CHRÉTEN DE TROYES: *El caballero de la carreta*. Alianza Editorial, Madrid, 1988.
3. SIR THOMAS MALORY: *La muerte del rey Arturo*. Ed. Ciruela, Madrid.
4. LACAN, J.: *El seminario sobre «La carta robada»*. Escritos II. Ed. Siglo XXI, México, 1976.
5. S. S. S.: El Sujeto supuesto Saber es el suponerle al Saber inconsciente (del analizante) un sujeto (el analista). Inaugura el vínculo analítico y resalta la dimensión estructural de la transferencia.
6. FERRER, N.: «Topología de la transferencia», parte II, *Apertura, Cuadernos de Psicoanálisis*, n.º 1. Ed. Serbal, Barcelona, 1986.
7. LACAN, J.: «Subversión del sujeto y dialéctica del deseo en el inconsciente freudiano». *Escritos I*, Ed. Siglo XXI, México, 1976.