



DOSSIER





“A Hans se le ha perdido el juego”

Cristina Marrone

Cristina Marrone: Un gusto para mí estar aquí, espero que lo que tengo para decirles pueda suscitar un diálogo con ustedes, en la medida en que entiendo que están aquí por el interés que causa el Psicoanálisis. Las cuestiones que les voy a plantear son producto de mi práctica. Son cuestiones que constituyen una especie de bisagra desde la clínica con niños. El título “A Hans se le ha perdido el juego” denota el lugar que le doy al juego y que me ha permitido conceptualizarlo. Yo quiero partir de allí, la palabra “juego” es una palabra común en el código del Psicoanálisis, sin embargo, no se ha avanzado. Me refiero a lo que de ello podemos decir de la puesta en acto de los conceptos lacanianos y freudianos. Es en este sentido resalto a Winnicott como maestro junto a Freud y Lacan. Les debo la apoyatura de mi práctica.

Winnicott, en “Realidad y Juego”, dijo que el Psicoanálisis es uno de los modos especializados de juego en el siglo XX. Formula esta afirmación en el 1955, pero aún tengo la impresión de que los analistas no hemos sopesado el valor de la misma. En este sentido despliego mi apuesta, para transmitirles el lugar central que tiene el concepto del “juego” para el Psicoanálisis y que creo que debemos recuperar como tal. El juego es central en tanto concierne a la posición del analista: es importante tenerlo en cuenta para la dirección de la cura y, por lo tanto, para los diagnósticos que hacemos en transferencia. No me refiero únicamente al analista que trabaja con niños, sino a la posición del analista y a su asiento en el objeto *a*.

No solo se trata de la importancia de la ley del significante. Cuando una estructura dispone del significante y, por lo tanto, dispone del clivaje en cuanto al goce y al deseo, nos encontramos en el campo de la neurosis. Es por ello que hoy me animo a decir que el juego se torna un concepto esencial para la clínica. Entonces se trata del significante y del juego. Hace muchos años en un seminario que di en Buenos Aires sobre “El hombre de las Ratas y la Neurosis Obsesiva”, llegué a la siguiente conclusión: El hombre de las Ratas fue un niño que no jugaba pero Freud no pudo advertirlo.

Quiero acentuar que el juego ocupa un lugar de bisagra. Entonces, el juego de los niños es el testimonio del encuentro con lo real del goce. Al decirlo de este modo les estoy planteando que considero al juego en el anudamiento de los tres registros propuestos por Lacan: lo real, lo imaginario y lo simbólico. El juego pone sobre el tapete aquello relativo a los tres registros y lo hace en el campo del lenguaje.

Podemos tomar algún juego, para lo cual voy a situar tres momentos en Hans. Pero antes, quiero señalar que el Juego es RSI y nos pone en principio frente a una cuestión. Es la imbricación, a veces, con un circuito pulsional y otras de goce con la estructura de ficción. Si existe la posibilidad de que se establezca cierta estructura de ficción, se puede

decir que hay “juego” y esto quiere decir algo para la estructura. En ese sentido Piaget da un ejemplo: una niña está tirada inmóvil, entran en la escena sus familiares, la ven quieta y la interrogan, ante lo que ella contesta: “¡shhhh! ¡silencio! ... soy el pato muerto”. Piaget dice el día anterior esa niña había visto que en la cocina habían matado un pato para la cena, entonces transformó realidad en ficción sobre la mesada, como si fuera ese pato muerto. Allí tenemos el juego en el límite de la pulsión, o sea la imbricación de la pulsión en una estructura de ficción. Así, cuando nuestro pequeño Hans se metió en la habitación oscura del fondo de su casa, le preguntaban qué estaba haciendo y dijo que estaba en el baño. Pero no era un baño, sino una leñera. Este no es cualquier detalle, puesto que Juanito, además de su fobia, era un niño que padecía una constipación pertinaz. No hay juego sin que un niño enlace a la pulsión y al goce en su caída con una estructura de ficción.

Para avanzar un poco más con esta propuesta diría que destaco tres momentos en la vida de Hans, teniendo en cuenta la articulación del juego con el momento inicial en que el pequeño hace una fobia. En el primer momento, Hans juega a ser el caballito de Berta. En ese contexto, su amiguito Fritz se lastima. Un típico juego de movimiento, de corte pulsional neto. De todos modos, la pulsión está allí y dispone del marco ficcional en el lenguaje, ya que para que él haga de caballito y Berta se le suba encima tiene que haber un estatuto de ficción.

Ahora sí, voy a una palabra que es central en lo que pretendo transmitirles, un término que propuso Freud y que me permito extender: el concepto de “figurabilidad”. Ustedes lo encontrarán en Freud en “La Interpretación de los Sueños” como el miramiento por la figurabilidad, uno de los cuatro puntos esenciales del trabajo del sueño. Esa figurabilidad no debe quedar en el sueño. Hay que llevarla como resorte esencial al territorio lúdico. En el sueño consta como mecanismo, pero el juego es la fuente de la que el sueño se alimenta. Con ello quiero decir que el inconsciente abreva en el juego.

Amorrortu habla de “figurabilidad”. López Ballesteros dice “representabilidad”. En alemán se escribe: *Darstellung* pero también *Vorstellung*. Ambos se traducen como representación, pero no son lo mismo. Cuando hablo de *Darstellung* no me refiero a la representación en el sentido kantiano del término. Toma otro valor porque quiere decir que yo nombro algo en el sentido que acentúa la pérdida inicial de lo real del objeto. En cambio *Vorstellung* aunque podamos decir que en alemán se traduce también por representación, tiene otro sentido, ya que el objeto queda figurado como enlace de representaciones.

Les propongo que podamos advertir este matiz porque forma parte del juego: a veces un niño puede disponer de la *Darstellung* y no de la *Vorstellung* ya que una y otra ponen en juego diferentes estatutos del objeto. *Darstellung* acentúa la presentación figurativa y destaca la presencia próxima del objeto. En alemán quiere decir que algo está ahí, que algo está próximo. Entonces, el niño representa algo que aún está próximo como si estuviera en camino de perderse el objeto pero no necesariamente perdido. Estimo que *Vorstellung* acentúa el tramado de imágenes. Ambos instalan una báscula. La oscilación entre *Darstellung* y *Vorstellung* concierne al juego de modo central. En definitiva: el pato muerto impactó a la



niña de Piaget, entró por la percepción y de esa entrada, vía presentación figurativa, la niña, hace signo a través de la figurabilidad.

Participante: Decís que la niña hace signo a través de la figurabilidad, ¿no ha ingresado el orden de la representación aún?

C.M.: Digo que hace signo como relativo al trabajo de inscripción. Cuando digo que algo hace signo, trato de señalar la inserción del juego en la Carta 52 de Freud. ¿La tienen presente?: percepción, signo perceptivo, inconsciente, preconsciente, consciente. Son los distintos modos de transcripción que según Freud forman parte de la experiencia de satisfacción. Entonces, estoy proponiendo que la figurabilidad, centralmente la *Darstellung* acentúa y hace signo, presenta la pérdida del objeto como primera inscripción ya que la percepción no inscribe nada. Su ausencia sufrirá una otra transcripción que será la representación inconsciente como inscripción.

Quiero decir que el juego implica un modo de inscripción, aunque todavía no dije por qué. El juego escribe. Con la hipótesis de que el juego escribe la pulsión de algún modo planteo mi reconocimiento a lo que los niños me enseñaron ya que el juego escribe la pulsión a través de la figurabilidad, por la báscula entre *Darstellung* y *Vorstellung*. Como la niña de Piaget: el pato muerto no estaba allí pero ella lo ha inscripto, ha producido la inscripción de la experiencia vivida.

Entonces, los animo a pensar este lugar de la figurabilidad en el juego como estructura de ficción. La cuestión es que, cuando un niño dispone del juego, un niño produce máscaras. Es decir, establece máscaras para su yo o sea flexibiliza su narcisismo. Piensen la importancia del ángulo lúdico también cuando reciben a los que llamamos neuróticos graves. La cuestión es que parece que sin duda, no jugaron. Piensen la importancia que tiene para el hacer del analista el hecho de estructurar estrategias que impliquen la entrada de lo lúdico que no entró para esa estructura.

Una histeria grave no dispone de máscaras. Siempre se va a montar en alguna escena como loca. Es decir que se quedó con una máscara fija. Disponer de máscaras implica haber podido acopiar la posibilidad lúdica en los tiempos instituyentes, es ahí donde el narcisismo encuentra la flexibilidad que necesita. Sin esa flexibilidad no puedo pensar en la torsión entre el yo y la constitución del inconsciente en el sentido del registro simbólico del significante, como la cadena metafórica–metonímica.

En principio, podemos decir que el juego ocupa un lugar central en cuanto al narcisismo, concierne al estadio del espejo y al anudamiento de lo real y lo imaginario, no sin un primer enlace con lo simbólico. En el primer momento, Hans disponía de la posibilidad de jugar. En un segundo momento, cuando viaja a Viena, Juanito se muda de casa y de barrio, es decir, pierde a su entorno familiar y a los amiguitos, a los pequeños otros. Es el momento en el que estalla su crisis de angustia. Reaparece el caballo al que jugaba con Berta en el primer momento, pero ahora la inscripción de aquella escritura se figura en un caballo blanco amenazante. Se hace representación pero sin el estatuto lúdico del primer tiempo.

En el tercer momento, como las cosas se complicaron mucho, Juanito llega hasta Freud. Ya en el consultorio, le pregunta cómo era ese caballo que le asustaba tanto. Entonces Hans le contesta que era blanco, que tenía una boca muy grande y que había algo oscuro en la cabeza del caballo. Mirándolos a ambos, a Hans y su padre, Freud les dice: ¿ese algo oscuro en la cabeza del caballo no son acaso los anteojos de papá? Cuando Hans sale del consultorio le dice al papá: ¿el profesor se cree que es Dios que sabe todo?

La intervención de Freud tiene valor de acto por sus efectos. Los analistas sólo sabemos que una intervención ha sido un acto por su efecto. En ese caso, Hans vuelve a jugar a ser el caballo a partir de allí. Por supuesto que la fobia continúa ya que hay salidas y entradas del caballo al que le teme. Pero el efecto primero, después de la intervención de Freud, es que el niño anda por la casa relinchando jugando a ser el caballo. Lo que Freud produjo fue un acto. Es un acto en la medida en que se instala una torsión respecto del goce y que la angustia, en las antípodas del juego, señala. Como diría Lacan, el analista siempre saca un conejo de la galera, que en verdad no estaba.

Quiero decir que el caballo era hasta ahí, en tanto representación fóbica y amenazante, el equivalente del Otro primordial como absoluto o sea sin marca de castración para la madre de Hans. El caballo blanco no coincide con la representación del padre ya que, al revés, se trata del Otro absoluto sin castrar. Por lo tanto, lo que Freud produce es esto: recibe un caballo que amenaza y que se corresponde con la angustia del niño al estar apresado en territorio materno. Freud lo gira al territorio paterno. Le inserta un rasgo del padre y sitúa a los anteojos en la cabeza del caballo. Transforma lo oscuro, lo que no tenía ninguna forma. ¿Qué hizo Freud? Torsiona lo oscuro, lo real del goce amenazante al estatuto de figurabilidad lúdica.

Trato de ofrecerle una razón conceptual al acto de Freud. Es que lo oscuro es lo real porque no tiene forma, porque no es lo imaginario y es real porque no dispone del significante para ser nombrado. Freud le da un contorno. Así el par de gafas, hace caer lo oscuro del goce amenazante para este niño, núcleo productor de la angustia. Además, los nombra: “son los anteojos de papá” y gira el caballo del valor fóbico a la posición lúdica. Ello implica consecuencias: a partir de ese momento se despliega la fantasía de la jirafa y otras que son las que constituyen la fobia infantil.

En este sentido, me importa subrayar lo siguiente: ¿qué es lo que ocurrió en Hans a partir de estos tres momentos? En el primer momento el caballo de Juanito es lúdico, en el segundo momento se trata de un caballo estatizado bajo el valor de goce ominoso en el que el campo del lenguaje se presenta invadido y la ley que resguarda al deseo no tiene lugar ni para el Otro ni para el niño.

Con los anteojos, Freud agujerea la imagen del caballo, le otorga otra forma pero a la vez la agujerea. Freud estableció la finísima operación que produjo una extracción de goce. A veces, esto es lo que debemos tener en cuenta con nuestros adultos: ofrecer un estatuto de ficción, el contorno que la figurabilidad le otorga a lo real. Darle otra forma a la imagen, nueva forma que produce la caída del goce que ese analizante requiere para poder avanzar



en su deseo.

Vuelvo a Hans. En el segundo tiempo, cuando el caballo se torna amenazante el goce lo impregna y estatiza sin imagen. Es ahí donde digo que “a Hans se le ha perdido el juego”: se le ha perdido la ilusión lúdica ante esta imagen absoluta que lo afecta, o sea el recurso a la figurabilidad del que depende el clivaje entre el goce y el placer.

Lo central es que el juego como operación produce un residuo. Es un acto por el que el goce se transforma. Para que se transforme, algo del goce debe perderse. Es lo que les quise mostrar con el ejemplo del acto en Freud: algo del goce se perdió y en su lugar se escribió algo. En este sentido acerco la afirmación de Lacan de 1965: lo esencial del juego es que se asienta en un residuo o deyecto que es producido por el mismo juego.

Veamos este ángulo del residuo... ¿de qué? ¿Relativo a qué? Podríamos decir que el residuo de goce que se produce por la operación simbólica entre el Sujeto y el Otro, según nos enseña Lacan desde el Seminario de “La angustia”. El resultado de esa operación arroja un resto que constituye el fondo de goce del inconsciente. Lo formulo aún de otro modo: con Lacan aprendimos que el inconsciente no es sólo un saber no sabido, así como lo señaló Freud, ya que hay un lecho, un depósito de goce, un real sobre el que se asienta el saber simbólico y reprimido.

Entonces, hay que considerar al saber y a la satisfacción como pulsión. El juego asienta la pérdida de goce, hecho que permite que la estructura se abra y haga lugar al movimiento del goce como exceso. El juego es la operatoria que enfrenta dicho exceso al producir el residuo como pérdida de goce.

Esta pérdida de goce será lo que permita el clivaje entre goce y placer. De esta manera, el juego como operación que enfrenta el exceso de goce que afecta a un niño nos permite advertir que el juego no concierne a lo reprimido como saber sino a lo real. El juego se hace cargo de instaurar la diferencia entre goce y placer porque cuestiona la dominancia del goce, dominancia que si prevalece impide o interrumpe el juego.

Lo que llamé segundo momento para Hans implica que la regulación homeostática del principio del placer ha quedado destituida momentáneamente. El juego, descarta algo del goce y plantea que la figurabilidad instituya una dimensión de ilusión lúdica, benéfica y placentera para el sujeto y ello depende de que haya una pérdida radical de goce.

Aunque la palabra constituye el núcleo del abordaje psicoanalítico, es preciso advertir que no se podría avanzar en la cura si nos afincamos solamente en el costado del significante. El juego abre un intervalo, transforma al goce que afecta a nuestro analizante.

Si pensamos en la Carta 52 y en los términos percepción, signos perceptivos, inconscientes, preconscientes y conscientes, podemos apreciar que ellos constituyen diferentes transcripciones de los sucesos. Quisiera detenerme un momento en el ángulo de los signos perceptivos. Lacan nos ha dejado diferentes acentos a lo largo de su enseñanza también en cuanto a los signos perceptivos. Nosotros tenemos que establecer la diferencia entre los signos perceptivos y aquello que es relativo a lo simbólico en cuanto a la transcripción del inconsciente.

Estoy proponiendo articular el juego a la Carta 52. ¿Por qué? Porque hay transcripción pero el juego también forma parte de la serie transcriptiva. Dijimos que en principio se trata de la experiencia perceptiva pero que la niña puede jugar y hace de dicha experiencia signo perceptivo. Los signos perceptivos son transcripción como escritura.

El juego debe ser situado con valor esencial para la clínica psicoanalítica no sólo porque opera a favor de la pérdida de goce como exceso sino porque su efecto también concierne a la escritura. Lacan dice que por efecto del lenguaje, el Sujeto está dividido. Una de sus orillas concierne a la escritura y la otra al significante. Mal entenderíamos el abordaje psicoanalítico sólo apostamos a la cura en cuanto a la orilla de la palabra. Insisto: el Sujeto está dividido por el significante y por la escritura. Si el juego escribe la pulsión es en tanto que recibe lo que entra por la vía perceptiva a través de la figurabilidad. Le otorga un estatuto de ficción a la experiencia y ello significa que reduce la cantidad $-Q_n-$ de goce. Luego las imágenes propias de la figurabilidad se transformarán en escritura.

A lo largo de su producción, Lacan nombra de dos modos diferentes a los signos perceptivos. Así, en el Seminario de “La Ética” dirá que el significante y los signos perceptivos son equivalentes. Luego en el seminario “De un otro al Otro” afirmará que los signos perceptivos cumplen con una función aferente. ¿Qué significa esto? Que los signos perceptivos cumplen con la función de inscripción de la experiencia en la que consta la escritura y una nueva pérdida de goce.

Entonces, aferente implica salida. Cuando el niño juega eleva la experiencia de lo real al estatuto de la ficción por la vía de la imagen, es decir, instituye una imagen y también la pierde. Lo que queda de ella es su contorno como escritura que se cumple como efecto de pérdida de goce que es la que permite el juego como artificio que transforma. Por ese motivo, vale recordar que si un niño está afectado por cierta masturbación compulsiva, no juega.

Es que podemos afirmar que el goce como exceso se opone al juego y que el juego se estructura a partir de la pulsión pero la transforma en la medida en que instituye la ficción con el lenguaje mismo por la vía de la figurabilidad. Al perderse ese quantum de goce, se abre el camino hacia el inconsciente.

La clínica con niños nos convoca. Permite que apreciemos que el goce en su exceso puede ser regulado por el arte de lo lúdico. El arte que es juego es afín a la clínica psicoanalítica y ello nos aproxima a la sublimación no para dejarla encerrada en la exclusividad del arte sino para admitirla como operación lúdica en el centro del acto que el deseo del analista instituye en su invención

El juego es sublimación. Tal vez no alcanza con decirlo de este modo ya que requiere un análisis más extenso y la introducción de otro concepto, pero lo cierto es que el juego pacifica la pulsión al producir la caída del goce en su exceso en tanto “eso” real que sobra empuja y pone en marcha la transformación que concluye en el producto sublimatorio. Se trata, sin duda, del surgimiento de algo nuevo en lo que el sujeto encuentra su asiento.

Hay una estrecha relación entre pulsión y sublimación ya que esta última se apoya en la primera. Es que la sublimación pacifica a la pulsión porque transforma el sobrante de su



circuito de satisfacción, lo hace caer y con ello produce la pacificación de la pulsión. Escribe su circuito de otro modo y opacifica a la pulsión misma. Pacifica porque regula la satisfacción y la opacifica porque el juego vela lo real.

El comienzo de una fobia es la respuesta al empuje de lo real que sobra y el desarrollo de la fobia se codea con la represión primaria. Por ejemplo, Hans nos mostró que cuando perdió el juego entró en la fobia.

Si atendemos la lectura de las diferentes versiones del estadio del espejo de Lacan, advertimos que no podríamos considerar al espejo para la clínica de la neurosis sin pensar que el juego concurre a su estructura. El espejo constituye la identificación formadora del yo en tanto instituye dos posiciones de la imagen, una real y otra virtual. No siempre disponemos de la báscula entre ambas imágenes.

La identificación que instituye la forma del yo se articula con las dos imágenes ¿qué le aporta el juego al espejo? Lo dijimos: flexibilidad a la identificación que establece la forma narcisista del yo porque cuestiona la fijeza especular. No es sólo báscula sino danza entre las imágenes.

El estadio del espejo debe ser pensado en cuanto al juego y no solamente como identificación. Se trata de la movilidad entre sus imágenes en el sentido de que la operación lúdica conmueve la identificación. El estadio del espejo adquiere cierta flexibilidad. Así fue con Hans: el caballo como imagen real, amenazante y estática se torna ficción lúdica como caballo con anteojos desde el acto de Freud. Recordemos que Lacan asoció a la fobia con la fijeza del objeto porque impone goce y presencia desligada de la ausencia.

P.: ¿Qué piensa del sueño del hombre de los Lobos?

C.M.: La pregunta es por la fijeza de la mirada en el sueño del hombre de los Lobos. Una mirada que congela la imagen. ¿Cómo pienso esto? En la orilla opuesta al territorio lúdico que estoy planteando. En ese sueño nos encontramos un narcisismo con valor especular. La imagen real con una carga de goce que estatiza en el sentido de estatua que se corresponde con la hipnosis en la que está apresado. Ese estatismo habla del déficit del estadio del espejo. El juego sería la alternativa opuesta a esa imagen del sueño del hombre de los Lobos. Es una imagen estatua.

Creo que también se puede decir que la sublimación está impedida. Cuando hablamos de la caída de goce, la ley de la castración está implícita. Se debería aclarar que en la clínica apostamos a la castración aunque no siempre la sublimación lúdica la acompaña.

Toda operación de castración es una operación simbólica y está basada en el significante. Por lo tanto, siempre deja un resto. La sublimación se ocupa de ese resto.

Por la vía de la castración logramos levantar un síntoma, pero igual queda una porción de goce. Esto genera un núcleo residual con el que batallamos duramente en análisis. Es preciso perder un poco más de ese goce. De esa pérdida se encarga la sublimación. De elevar el objeto a la dignidad de la cosa, en términos de Lacan.

¿Por qué sublimación y no *sinthome*? El *sinthome* se corresponde con la psicosis. También

podemos pensarlo en ocasiones para las neurosis graves. El *sinthome* arma. Le tiene que dar consistencia a algo que no tiene otro modo de ser armado. *Sinthome* y sublimación no son reversibles.

P.: Me parecía muy interesante esta cuestión de la función del juego con un valor en sí mismo. El concepto del juego es para ser interpretado. Un niño juega para que el analista pueda interpretar. ¿Tiene el mismo valor del sueño, un valor de producción en sí mismo?

C.M.: El juego es principal invitado en una orilla de la clínica. Winnicott nos dice: ¿por qué los analistas no pueden resistir la tentación de interpretar? Le habla a Melanie Klein. Los lacanianos tenemos esa tentación o la tentación del silencio como la quinta esencia de la maravilla con la que vamos a cortar no sé qué cosa del goce de nuestro analizante. Hay que recuperar a Winnicott. Esta orilla del juego es la orilla donde el analizante no necesita de nuestra interpretación. Sólo necesita nuestra posición lúdica.

Aquéllos analistas que se exceden en la interpretación se encuentran ectópicos de la posición. Ni hablar de aquellos que se creen que a un niño hay que interpretarlo, aunque no quiere decir que con un niño no haya que intervenir. Nuestro trabajo es el de instituir el juego. Jugar no es fácil. El asunto es abrir el camino del juego para que el juego abra el camino del significante.

P.: ¿Por qué uno no podría pensar que el juego es una interpretación del niño para apropiarse de los significantes?

C.M.: El niño juega para abrir su lugar de Sujeto, el lugar que lo divide respecto del Otro. Cuando no juega es el problema. A veces, necesita jugar solamente para que nosotros seamos testigos de ese juego. A su vez, con ese juego, el niño lee el goce del Otro. El niño es un lector del goce. Si queremos saber algo del sujeto que se llama papá o mamá, simplemente dejemos que él juegue ante nosotros. Es seguro: algo vamos a saber de la condición de goce de esos padres. Con el juego el niño se apropia de la marca del Otro y con el juego reescribe esa marca.

Muchas veces necesita que lo acompañemos en la monotonía de su juego que no se confunde con el juego creativo.

Yo hablé de juego de ficción, pero también el juego del caballito del primer tiempo de Hans tiene algo de juego de ejercicio. Wallon discrimina entre juego de ejercicio y juego de ficción, yo acuerdo con esto. Fenoménicamente, los juegos son de ejercicio, son de ficción o reúnen a ambos. El juego de ejercicio es un juego monótono donde el niño solamente corre, corre y corre o golpea la pelotita frente al frontón. Los chicos graves, si juegan a algo, únicamente juegan de este modo. El juego monótono presenta el golpeteo ensordecedor de la pulsión insatisfecha, de la que no armó su circuito de satisfacción. El aburrimiento es uno de los nombres de la temporalidad monótona, del más allá del principio del placer. Tenemos que admitir este aburrimiento, golpeteo pulsional, sin circuito como juego de ejercicio



para poder pasar a un estatuto de ficción. Es decir, permitir la entrada de la figurabilidad para que con ello haga escena.

P: Vos hablabas de los adultos que son adultos que no han jugado. Me preguntaba cómo articular algo de lo lúdico en estos casos.

C.M.: Puedo contestarte en relación a un seminario que di en Buenos Aires sobre “El hombre de las Ratas y la Neurosis Obsesiva”. A partir de éste, llegué a la siguiente conclusión: El hombre de las Ratas fue un niño que no jugaba pero Freud no pudo advertirlo. Yo creo que fue un adulto grave, me parece que Freud no pudo hacer mucho con el goce que lo embargaba. El goce lo afectaba demasiado: una madre enredada en el goce y un padre con la deuda en tanto se casó con la prima del dinero. Se trata de un fuera de la ley del deseo, de la no transmisión del falo simbólico. Creo que no fue interrogada la línea de lo incestuoso en la vida del hombre de las Ratas: cuando su hermana aparece con el novio, el hombre de las Ratas dice “si está embarazada yo no fui”. En su vida infantil hubo interrupción del juego.

Hay una escena donde él juega con un sombrero de la madre. Corre por la casa con el sombrero puesto. El sombrero tenía un pájaro y el pájaro se movió. El niño se aterró. Allí advertimos la detención del juego.