

¿QUÉ DICE USTED DESPUÉS DE DECIR HOLA?

ERIC BERNE

Segunda Parte: PROGRAMACIÓN PATERNA EL DESTINO HUMANO

Mitos y cuentos de hadas

Caperucita roja

Érase una vez una dulce niña llamada Caperucita Roja, y un día su madre le mandó a llevar comida a su abuela atravesando el bosque. Por el camino se encontró con un lobo tentador que pensó que ella era un bocado muy apetecible. En vez de presentarse con aire solemne, el lobo le dijo que bailara, cantara, se escondiera y cogiera flores. Mientras ella se entretenía, el lobo fue a casa de la abuela y se comió a la anciana señora. Cuando llegó Caperucita Roja, él fingió que era su abuela y la invitó a meterse en la cama con él. Ella lo hizo, y observó muchas cosas peculiares en su aspecto, que le hicieron preguntarse si aquélla era realmente la anciana. Él primero trató de tranquilizarla, y luego se la comió (al parecer sin masticarla). Vino un cazador y la rescató abriendo al lobo en canal, y la abuela también salió viva. Entonces, Caperucita, muy contenta, ayudó al cazador a llenar de piedras la barriga del lobo. En algunas versiones, Caperucita pide socorro y el cazador mata al lobo con un hacha y la rescata justo a tiempo, antes de que el villano pueda comérsela.

Aquí también hay una escena de seducción entre una doncella inocente a la que gusta coger flores y un animal astuto que la traiciona. Al animal le gusta comer niños, pero acaba con la barriga llena de piedras. Igual que a Amymona, a Caperucita la envían a hacer un recado útil, tiene problemas con un lobo por el camino, y se hace amiga de su salvador.

Para un marciano, esta historia suscita preguntas interesantes. Él la toma en sentido literal, incluido el lobo que habla, aunque nunca haya visto ninguno. Pero, dado lo que ocurre, se pregunta por qué pasa todo eso y a qué clase de gente le pasa. He aquí sus pensamientos sobre la cuestión.

Una reacción marciana

Un día, la madre de Caperucita la envió a llevar comida a su abuela pasando por el bosque, y por el camino la niña se encontró con un lobo. ¿Qué clase de madre envía a una niña a un bosque donde hay lobos? ¿Por qué no lo hizo la propia madre, o por qué no fue con Caperucita? Si la abuela estaba tan imposibilitada, ¿por qué la madre la dejaba vivir sola en una cabaña tan lejos? Pero, si tenía que ir Caperucita, ¿cómo es que su madre nunca le había advertido que no se detuviera a hablar con los lobos? En el cuento queda claro que a Caperucita nunca le habían dicho que aquello fuera peligroso. En realidad, ninguna madre podía ser tan estúpida, o sea que parece como si a la madre no le importara mucho lo que pudiera pasarle a Caperucita, o quizás incluso quisiera deshacerse de ella. Y tampoco hay ninguna niña tan estúpida. ¿Cómo podía Caperucita mirar los ojos, las orejas, las manos y los dientes del lobo y seguir creyendo que era su abuela? ¿Por qué no salió de allí lo más rápidamente que pudo? Y además ¡vaya una niña mezquina!, ¡recogiendo piedras para

meterlas en la barriga del lobo! De todos modos, cualquier niña sincera, después de hablar con el lobo, indudablemente no se habría parado a coger flores, sino que se habría dicho: “Ese hijo de perra va a comerse a mi abuela si no consigo ayuda deprisa”.

Ni siquiera la abuela y el cazador están libres de sospecha. Si ahora tratamos a los personajes de esta historia como a personas reales, cada una con su propio guión, veremos cómo se enredan sus personalidades de forma evidente, desde el punto de vista marciano.

1. Evidentemente, la madre está tratando de perder a su hija “accidentalmente”, o por lo menos quiere acabar diciendo: “¡Es terrible! Hoy en día no puedes siquiera pasear por el parque sin que algún lobo...” etc.

2. El lobo, en vez de comer conejos y cosas así, obviamente está excediéndose, y debe saber que por ese camino acabará mal, o sea que debe de querer crearse problemas. Evidentemente leyó a Nietzsche o a alguien parecido cuando era joven (si podía hablar y ponerse un gorro, ¿por qué no habría de ser capaz de leer?), y su lema era algo así como “Vivir peligrosamente y morir gloriosamente”.

3. La abuela vive sola y no cierra su puerta con pestillo, o sea que tal vez esté esperando que pase algo interesante, algo que no podría pasar si ella viviera con su familia. Quizás por eso no se trasladó a vivir con ellos, o por lo menos en una casa próxima. Probablemente era lo bastante joven como para desear aventuras, ya que Caperucita todavía era una niña pequeña.

4. El cazador es obviamente un libertador que disfruta manipulando a sus enemigos vencidos y ayudando a dulces niñas: claramente se trata de un guión adolescente.

5. Caperucita dice al lobo muy explícitamente dónde puede volver a verla, e incluso se mete en la cama con él. Evidentemente está jugando al “rapto”, y acaba muy contenta de todo lo que ha pasado.

La verdad es que todos los personajes del cuento buscan acción a casi cualquier precio. Si se toma en sentido literal el saldo final, todo este asunto era una maquinación contra el pobre lobo, por la que se le hacía creer que era más listo que nadie, utilizando a Caperucita de cebo. En ese caso, la moraleja de la historia no es que las niñas inocentes deberían apartarse de los bosques donde hay lobos, sino que los lobos deberían apartarse de las niñas de aire inocente y de sus abuelas; en resumen, un lobo no debería pasear solo por el bosque. Esto, además, suscita la interesante pregunta de qué hizo la madre aquel día después de librarse de Caperucita.

Si todo esto parece cínico o humorístico, examinemos ahora a Caperucita en la vida real. Aquí la pregunta crucial es ésta: con una madre como ésa, y después de una experiencia así, ¿cómo fue Caperucita cuando creció?

INFLUENCIAS PRENATALES

El escenario de la concepción

El contexto en el que fue concebido Jeder puede tener una fuerte influencia a la hora de decidir su plan de vida y su destino último. Este contexto empieza con la boda de sus padres, si es que la hubo. A veces la joven pareja se casa con muchas ganas de tener un hijo y heredero. Esto es particularmente fácil que ocurra cuando el matrimonio es arreglado o

alentado por sus familias, especialmente si hay algo que heredar, como un reino o una compañía. Entonces el hijo es educado de acuerdo con su situación, y aprende todas las artes y oficios convenientes para los reyes o presidentes. Así, pues, le dan el guión ya escrito, y para abdicar de él tendría que hacer un acto de renuncia heroico. Si el primogénito en estos casos es una chica en vez de un chico, puede encontrarse con dificultades; esto se ve a menudo en las hijas primogénitas de banqueros, que pueden ir a la deriva y convertirse en homosexuales, artistas de *strip-tease*, o casarse con bohemios imprevisores e irresponsables, o vagos que se aprovechan de su dinero. En algunas situaciones, el padre puede incluso divorciarse de la madre si ella no le da un hijo varón, dejando a las hijas con una aguda sensación de falta original por haber nacido hembras.

Por otra parte, puede ocurrir que el padre no tenga intención de casarse con la madre, y desaparezca de la escena para no volver nunca más en cuanto ella le anuncie que está embarazada. Esto deja que el joven héroe siga su propio camino casi desde el día de su nacimiento. A veces es la madre la que se marcha. Pero incluso los que son padres de mala gana pueden aceptar a un niño que no querían porque es una deducción para el impuesto sobre la renta o un título de bienestar. El adolescente puede darse cuenta de esto, y, cuando le pregunten quién es, o cuál es su guión, contestará: “Soy una deducción en el impuesto sobre la renta (un título de bienestar).”

Si el niño tarda en ser concebido, el deseo de sus padres puede llevarlos a consagrarle antes de su nacimiento, como es el caso en muchas leyendas de personas famosas.

La forma en que se lleva a cabo la impregnación propiamente dicha puede llamarse la actitud conceptiva. ¿Fue debida a accidente, pasión, amor, violencia, engaño, despecho o resignación? Si se debió a alguna de estas causas, ¿cuáles fueron los prolegómenos y la preparación del hecho? Si fue planeado, ¿fue planeado en frío o en caliente, de una forma sencilla o estudiada, hablándolo mucho o mediante una fuerte comunión silenciosa? El guión del niño puede tener las mismas cualidades. ¿Se considera el sexo algo sucio, ocasional, sagrado o divertido? El retoño puede ser tratado de la misma manera. ¿Se intentó un aborto? ¿Se hicieron varios intentos? ¿Cuántos abortos o intentos hubo durante embarazos anteriores? Aquí es posible un número casi infinito de preguntas de diferentes grados de sutileza, y todos estos factores pueden influir en el guión del niño que todavía no ha nacido. Una de las situaciones más corrientes está graciosamente resumida en una quintilla popular:

*Había un joven llamado Horn
Que deseaba no haber nacido.
No habría nacido
Si su (padre, madre) hubiera visto
Que la punta de la goma estaba rota.*

Incluso esta genealogía casera no es de una simplicidad tan sombría como pudiera parecer, pues hay varias posibilidades. Por ejemplo, una cosa es que ni el padre ni la madre supieran que el condón era defectuoso; otra, que la madre lo supiera y no se lo dijera al padre; y una tercera, que el padre lo supiera y no se lo dijera a la madre.

Por el lado bueno, están los casos en que tanto el padre como la madre quieren tener hijos y están dispuestos a aceptarlos cuando vengan. Si una mujer que decidió cuando era pequeña que su ambición era casarse y tener hijos se encuentra con un hombre que tomó la misma decisión cuando era pequeño, entonces el vástago tiene un buen principio. En este caso, las dificultades biológicas que surjan pueden hacer al niño algo todavía máspreciado: si la mujer tiene repetidos abortos, o el hombre un bajo nivel de esperma y la impregnación tarda varios años en producirse, entonces, como ya hemos señalado, el niño puede ser considerado un verdadero milagro. En cambio, la séptima niña seguida o incluso el séptimo chico, pueden ser recibidos con sentimientos mezclados, y quizás empiecen su vida como una broma familiar.

Posición por nacimiento

Si el guión de la madre exige de ella que sea una viuda inválida en su vejez, entonces hay que educar desde el nacimiento a uno de los hijos para que permanezca con ella y la cuide, mientras que a los demás hay que enseñarles a corretear por ahí y representar el papel de ingratos. Si el hijo soltero o la hija soltera de cuarenta años decide romper el guión marchándose de casa o, lo que es peor, casándose, la madre responderá, comprensible y lastimosamente, teniendo graves ataques de alguna enfermedad. Que estos montajes responden a guiones está demostrado por el frecuente cambio por el que la madre “inesperadamente” lega el grueso de su fortuna a los ingratos, dejando al que cuidaba de ella una renta miserable.

PRIMERAS FASES

Primeras influencias

La primera programación del guión se efectúa durante el período de lactancia, en la forma de breves ceremoniales que más tarde pueden convertirse en complicados dramas. Generalmente son escenas entre el niño y su madre, con pocas interferencias de los espectadores, si es que las hay, y con títulos muy relacionados con la lactancia: “Representación pública”, “Todavía no es la hora”, “Siempre que estés dispuesto”, “Siempre que yo esté dispuesta”, “Apresúrate”, “El que muerde es apartado”, “Mientras la madre fuma”, “Perdona, suena el teléfono”, “¿Por qué está inquieto?”, “Nunca tiene bastante”, “Primero uno, luego el otro”, “Parece pálido”, “Que se tome el tiempo que quiera”, “¿Verdad que es asombroso?”, “Momentos dorados de amor y contento” y “Arrullo”.

Las correspondientes escenas de las mismas familias en el cuarto de baño son ligeramente más complicadas: “Ven a ver qué mono”, “Ahora es la hora”, “¿Estás preparado?”, “Mientras la madre fuma”, “Mientras la madre está al teléfono”, “El tubo de la lavativa”, “Si no lo haces te daré aceite de ricino”, “Aquí tienes tu laxante”, “Te pondrás malo si no lo haces”, “Déjale que lo haga a su modo”, “Eso es ser un buen chico”, “E-e-eso es ser un buen chico”, y “Cantaré mientras lo haces”. En esta fase son más frecuentes los protocolos a tres manos, por ejemplo: “Te dije que no tenía ganas”, “No le dejes irse con eso”, “Haré que lo haga”, “Tú inténtalo”, “Le estás molestando”, “¿Y tú por qué no?... Sí, pero” y “Seguro que esta vez lo hace”. Puede empezar a aparecer el Fantasma del Cuarto de

baño que un día será el Fantasma del Dormitorio: “El Dr. Spock dice”, “Tessie ya había enseñado a los suyos a estas alturas” y “Tu hermana Mary sólo tenía uno”. En la vida posterior éstos se convertirán en “Freud dice”, “Nancy siempre tiene uno” y “Helen lo tiene cada noche”.

Posiciones. Los pronombres

3. Yo- Tu+. Ésta es psicológicamente la posición “depresiva”, política y socialmente una autodegradación transmitida a los niños. Ocupacionalmente, lleva a las personas a vivir de favores grandes y pequeños, y a disfrutar de ello como una venganza: la pobre satisfacción de hacer pagar al otro lo más posible por su sello de bienestar. Estos son suicidas melancólicos, fracasados que se autocalifican de jugadores, personas que se libran de sí mismas aislándose en oscuras casas de huéspedes o en hondonadas, o yendo a parar a la cárcel o al hospital psiquiátrico. Es la posición de los “Si al menos...” y los “Yo debería tener”.

Triunfadores y fracasados

Para verificar las predicciones, es necesario definir el éxito, es decir, lo que es un triunfador y un fracasado. Un triunfador es alguien que consigue hacer lo que dice que va a hacer. Un fracasado es alguien que no consigue hacer lo que proyecta. Un hombre que dice: “Voy a ir a Reno a jugar”, sólo se compromete a llegar allí y a apostar, sin que importe si gana o si pierde. Si dice: “Voy a ir a Reno, y esta vez voy a ganar”, entonces será un triunfador si gana y un fracasado si no lo hace, según el dinero que tenga en los bolsillos cuando vuelva. Una mujer que se divorcia no es una fracasada a no ser que haya dicho: “Yo nunca me divorciaré”. Si ha declarado: “Algún día dejaré mi empleo y nunca volveré a trabajar”, su derecho de alimentos significará que es una triunfadora, porque ha conseguido lo que se proponía. Como no dijo nada sobre cómo iba a conseguirlo, nadie puede tildarla de fracasada.

Selección del guión

El siguiente paso en la formación del guión es encontrar un argumento con el final adecuado, una respuesta a la pregunta: “¿Qué le ocurre a alguien como yo?” El niño sabe, porque ahí se lo enseñan, si va a ser un triunfador o un fracasado, qué sentimientos tiene que tener respecto a otras personas, y cómo van a tratarlo los demás, y eso es lo que quiere decir con “alguien como yo”. Tarde o temprano oye una historia sobre “alguien como yo”, y ésta le dice hacia dónde se dirige. Puede ser un cuento de hadas que le leyó su madre, una historia africana que lo contó su abuela, o una leyenda de banda callejera que oye en la esquina. Pero dondequiera que lo oiga, cuando lo oye, lo sabe, y dice: “¡Ese soy yo!” Entonces esa historia será su guión, y se pasará el resto de su vida tratando de hacer que ocurra.

Así sobre la base de sus primeras experiencias con el pecho o el biberón, en el cuarto de baño o en el retrete del patio, en el dormitorio y la cocina y la sala, el niño adquiere sus convicciones, toma su decisión y su posición. Luego a partir de lo que oye y de lo que lee,

escoge una predicción y un plan: cómo funcionará siendo un triunfador o un fracasado, por qué, y cuál será el saldo; y ésta es la primera versión clara del guión de toda su vida. Ahora vamos a considerar diferentes fuerzas y elementos con los que se construye el guión. Para llevar éste a cabo la persona tiene que tener unos materiales con los que trabajar.

LOS AÑOS PLÁSTICOS

Pensando como marciano

Cuando los padres interfieren o tratan de influir en la libre expresión de sus hijos, sus directrices son interpretadas de modo diferente por el padre, por los espectadores y por el propio niño. De hecho, hay cinco puntos de vista diferentes: 1.º Lo que el padre dice que quiere decir. 2.º Lo que un espectador ingenuo cree que quiere decir. 3.º El sentido literal de lo que ha dicho. 4.º Lo que el padre quería decir “en realidad”. 5.º Lo que el niño saca de todo esto. Los dos primeros son “cuadrados” o “terrestres”, y los tres últimos son “reales” o marcianos.

Butch

Consideremos el ejemplo de un chico de la escuela secundaria que bebía mucho. Su madre lo pescó oliendo la botella de whisky cuando tenía seis años y dijo: “Eres demasiado pequeño para beber whisky”.

1.º Lo que la madre dijo que quería decir era: “No quiero que mi hijo beba whisky”. 2.º Un observador ingenuo, su tío, convino: “Naturalmente, ella no quiere que el niño beba whisky. Ninguna madre sensata lo querría”. 3.º Lo que ella dijo realmente fue: “*Eres demasiado pequeño para beber whisky*”. 4.º Y esto es lo que quería decir: “Beber whisky es cosa de hombres, y tú todavía eres un niño”. 5.º Lo que Butch dedujo fue: “Cuando llegue el momento de demostrar que eres un hombre, tendrás que beber whisky”.

Así, pues, para un terrestre, la reprimenda de la madre era “de sentido común”. Pero los niños piensan en marciano hasta que sus padres les disuaden de hacerlo. Por eso sus pensamientos no corrompidos parecen tan frescos y nuevos. La tarea del niño es descubrir lo que sus padres quieren decir en realidad. Esto ayuda a mantener el amor de los padres, o por lo menos su protección, o, en casos difíciles, la mera supervivencia del niño. Pero, más allá de eso, él quiere a sus padres, y su principal objetivo en la vida es agradecerles (si ellos le dejan), y para hacerlo tiene que saber lo que ellos quieren en realidad.

De ahí que, de cada directriz, por indirectamente manifestada que sea, él trata de extraer la esencia imperativa o el núcleo marciano. De esta manera programa su plan de vida. Los gatos y las palomas también pueden hacerlo, aunque tardan más. Se llama programación porque los efectos de las directrices probablemente serán permanentes. Para el niño, los deseos de sus padres son órdenes, y seguirán siéndolo durante toda su vida, a no ser que ocurra alguna conmoción drástica. Sólo una prueba penosa (guerra, prisión) o el éxtasis (conversión, amor) pueden liberarlo rápidamente, mientras que la experiencia de la vida o la psicoterapia pueden hacerlo más despacio. La muerte de los padres no siempre rompe el hechizo; en la mayoría de los casos lo hace más vinculante. Mientras su Niño sea

adaptado más que libre, por miserables que sean las tareas que exija su Padre, la persona “conducía por su guión” las llevará a cabo, y sean cuales fueren los sacrificios requeridos, guiada por el guión, los hará. El paralelismo con el chulo y la prostituta es notable. Ella prefiere ser explotada y sufrir con él, y sacar las satisfacciones que pueda de eso, que aventurarse en el mundo desconocido sin su protección.

Un ejemplo todavía más dramático es el de una camarera muy hábil que podía maniobrar entre las mesas y el ajetreo de un restaurante atiborrado de gente con las manos y los brazos cargados de platos de comida caliente. Su seguridad suscitaba la admiración tanto de la gerencia como de los clientes. Un día vinieron sus padres a comer allí y a admirarla a su vez. Cuando ella pasaba rápidamente junto a su mesa con su carga habitual, su madre, demasiado temerosa, gritó: “¡Ten cuidado!”, después de lo cual, por primera vez en su profesión, la chica... Bueno, hasta el lector más terrestre puede terminar la historia sin necesidad de traducción. En resumen, muchas veces “¡Ten cuidado!” significa: “Comete una equivocación para que yo pueda decirte que ya te había dicho que tuvieras cuidado”, y ésa es la manifestación final. “Ten cuidado, ja, ja”, es todavía más provocativo. Una instrucción Adulta sincera como “¡Ten cuidado!”, puede tener algún valor, pero el exceso de preocupación Paternal o un Ja Ja de Niño le dan un aspecto diferente.

En el caso de Butch, “Eres demasiado pequeño para beber” viniendo de una madre intemperante significaba: “Empieza pronto a beber para que yo pueda objetar”, y ése fue el resultado final de la maniobra. Butch sabía lo que tenía que hacer tarde o temprano si quería atraer la atención reacia de su madre, un pobre sustitutivo del amor. El deseo de ella –como él lo interpretaba– se convirtió en la misión de él. Tenía un buen ejemplo en su padre, un hombre muy trabajador, que bebía mucho los fines de semana. Para cuando cumplió los dieciséis años, Butch se emborrachaba regularmente. Cuando tenía diecisiete años, su tío se sentó con él a la mesa, puso una botella de whisky entre los dos y dijo: “Butch, voy a enseñarte cómo se bebe”.

Su padre solía decirle con una sonrisa de desdén: “¡Eres tan estúpido!” Casi nunca le hablaba como no fuera para decirle eso, o sea que Butch pronto decidió que lo que tenía que hacer era comportarse como un estúpido: otro ejemplo del valor del pensamiento marciano, pues su padre dejaba claro que no quería “listos” en casa. Lo que en realidad estaba diciendo era: “Será mejor que te comportes como un estúpido cuando yo esté aquí”, y Butch lo sabía. Un tanto más a favor del marciano.

Los materiales del guión

Los psicoterapeutas saben más de los guiones “malos” que de los “buenos” porque son más dramáticos y la gente pasa más tiempo hablando de ellos. Freud, por ejemplo, cita innumerables ejemplos de fracasados, y casi los únicos triunfadores que aparecen en sus obras son Moisés, Leonardo da Vinci y él mismo. Sólo pocos triunfadores se molestan en averiguar cómo llegaron ahí, mientras que los fracasados a menudo ansían saberlo para poder arreglarlo de alguna manera. En las secciones siguientes, por lo tanto, primero hablaremos de los guiones de fracasados, en lo que nuestros conocimientos son bastante

precisos. En ellos, los materiales de guión consisten en los siguientes elementos, traducidos por el niño a imperativos marcianos.

1. Los padres dicen al niño cómo ha de terminar su vida. “¡Piérdete!” y “¡Cáete muerto!” son decretos de muerte. Igual que “Muere rico”, “Acabarás como tu padre (alcohólico)”, es una sentencia de por vida. A una orden así se le llama el saldo del guión, o maldición.

2. Luego le dan una orden negativa injusta que le impedirá quitarse de encima la maldición: “¡No me molestes!” o “¡No te hagas el listo!” (=¡Piérdete!) o “¡Deja de quejarte!” (=¡Cáete muerto!) Éste es el requerimiento de guión u obturador. Los requerimientos los da un Padre Dominante o un Niño enloquecido.

7. Escondida en alguna parte está una manera de quitarse de encima la maldición. “Podrás triunfar después de los cuarenta.” A este rompe maleficios se le llama el antiguión o liberación interna. Pero a menudo el único antiguión es la muerte. “Recibirás tu recompensa en el cielo.”

En los mitos y los cuentos de hadas se encuentran exactamente los mismos materiales para estructurar el tiempo. El saldo o maldición: “¡Piérdete!” (Hansel y Gretel) o “¡Cáete muerto!” (Blancanieves y La Bella Durmiente). El requerimiento u obturador: “¡No seas demasiado curioso!” (Adán y Eva, Pandora). La provocación o “¡vamos!”: “Pínchate el dedo con un huso, ja, ja”. (La Bella Durmiente.) El lema del contraguión: “¡Trabaja mucho hasta que encuentres al príncipe!” (Kari la Patosa), o “Sé amable hasta que ella te diga que te quiere” (La Bella y la Bestia). El patrón o programa: “Sé bueno con los animales y ellos te ayudarán en momentos de necesidad” (La Linda Rizos de Oro). El impulso o demonio: “Sólo echaré una ojeada” (Barba Azul). El antiguión o rompeguión: “Puedes dejar de ser una rana cuando ella te arroje contra la pared” (El Príncipe Rana), o “Serás libre después de doce años de trabajo” (Hércules).

EL MECANISMO DEL GUIÓN

Resumiendo los breves ejemplos que hemos dado, el mecanismo consiste en siete elementos. El saldo o maldición, el requerimiento u obturador, y la provocación o “¡vamos!”, encauzan juntos el desarrollo del guión en dirección a su destino, y por lo tanto los llamamos mandos de guión. Todos están programados antes de la edad de seis años en la mayoría de los casos. Igual que el antiguión o rompeguión, si es que lo hay. Más adelante, los lemas del contraguión o prescripciones, y los patrones de conducta e instrucciones paternos, empiezan a tener más fuerza. El demonio representa el estrato más arcaico de la personalidad (el Niño del niño), y está ahí desde el principio.

El saldo del guión

Los saldos que aparecen en la práctica clínica generalmente pueden reducirse a cuatro alternativas: ser un solitario, ser un inútil, volverse loco, o caerse muerto. Ser toxicómano o alcohólico es la forma más agradable de llevar a cabo cualquiera de estas

cosas. El niño puede interpretar el decreto en pensamiento marciano o legal, a menudo para ventaja suya. En un caso en que la madre dijo a todos sus hijos que acabarían en el hospital del estado, todos lo hicieron. Las chicas acabaron siendo pacientes, y los chicos, psiquiatras.

Los temas principales de los guiones vitales son los mismos que se encuentran en los cuentos de hadas: amor, odio, gratitud y venganza.

Es difícil ver o reconocer el poder casi increíble que tiene las palabras de una madre sobre un niño (o las de una esposa sobre un marido, y viceversa). En mi experiencia, un número considerable de ingresos justificados en el hospital se ha verificado poco después de que al paciente le dijera un ser querido (o incluso uno odiado) que se cayera muerto.

Pero como el niño absorbe los deseos de su madre desde el día en que nace, generalmente es ésta quien toma la decisión por él. El padre puede unirse a ella o contradecirla más adelante: añadir su peso a la maldición de ella, o sustituirla.

Generalmente los pacientes pueden recordar las respuestas que daban en su infancia a las directrices del saldo, cosas que no decían en voz alta.

Madre: “Eres igual que tu padre”, (Que se ha divorciado y vive solo en una habitación.)

Hijo: Bueno. Un tipo listo, mi padre.

Padre: “Acabarás como tu tía” (Hermana de la madre, que está en un hospital mental o que se suicidó.) Hija: Si tú lo dices.

Madre: “Cáete muerta”. Hija: Yo no quiero, pero si tú lo dices, supongo que tendré que hacerlo.

Padre: “Con ese genio tuyo, algún día matarás a alguien”. Hijo: Bueno, si no puedo matarte a ti, mataré a algún otro.

El niño es muy olvidadizo, y sólo se decide a seguir la directriz después de docenas, o incluso centenares, de conciliaciones así. Una chica de una familia muy turbia, donde no recibía ningún apoyo de sus padres, describió muy claramente el día en que tomó su decisión final. Cuando tenía trece años, sus hermanos se la llevaron al granero y la sometieron a toda clase de prácticas sexuales, a las que ella accedió para complacerlos. Cuando hubieron acabado, empezaron a reírse y a hablar de ella. Decidieron que ahora tendría que convertirse en una buscona o volverse loca. Ella lo estuvo pensando muy cuidadosamente durante el resto de la noche, y, a la mañana siguiente, había decidido volverse loca, cosa que hizo muy eficazmente, y siguió de esa manera durante varios años. Su explicación era muy sencilla: “No quería ser una buscona”.

Prescripción

El intento de satisfacer un guión malo y un contraguión bienintencionado al mismo tiempo puede originar una conducta extraña, como la de la chica a la que el Padre enojado, de su padre decía frecuentemente “¡Cáete muerta!”, mientras que el Padre ansioso de su madre siempre le estaba diciendo que se pusiera los chanclos para no tener los pies húmedos. Cuando se tiró del puente, llevaba puestos los chanclos. (Sobrevivió).

Patrones paternos

Para hacer una dama, hay que empezar por la abuela, y para hacer una esquizofrénica, también hay que empezar por la abuela. Zoe (como llamaremos a la hermana de Jeder) sólo puede ser una dama si su madre le enseña lo que ha de saber.

Esto ocurre a menudo a las chicas con madres esquizoides. También ocurre a las chicas cuya madre murió cuando ellas eran muy jóvenes, y no han tenido ningún patrón que seguir. “Cuando me levanto por la mañana, ni siquiera sé decidir lo que voy a ponerme”, dijo una esquizofrénica paranoide cuya madre murió cuando ella tenía cuatro años.

Permiso

Las negativas generalmente se dicen en voz alta y clara, con enérgica imposición, mientras que los consejos positivos a menudo caen como gotas de lluvia sobre la corriente de la vida, haciendo poco ruido y sólo unas pequeñas ondas.

Tenemos que repetir que ser guapa (igual que tener éxito) no es cuestión de anatomía, sino de permiso paterno. La anatomía hace a una chica bonita o fotogénica, pero sólo la sonrisa de su padre puede hacer resplandecer la belleza en los ojos de una mujer. Los niños hacen las cosas *para* alguien. El chico es brillante o atlético o triunfador *para* su madre, y la chica es brillante o guapa o fértil *para* su padre. O, por otra parte, el chico es estúpido o débil o torpe para sus padres, y la chica es estúpida o fea o frígida para los suyos, si eso es lo que ellos quieren. Hay que añadir que los niños han de aprender *de* alguien si quieren hacerlo bien. Hacerlo para alguien y aprender de alguien es el verdadero significado del mecanismo del guión. Como ya hemos señalado, los niños generalmente lo hacen *para* el padre del sexo opuesto y aprenden *del* padre del mismo sexo.

Muchos vicios y obsesiones están basados en “¡vamos!” paternos. “No deje de tomar drogas (o quizás dejarías de venir a casa a pedir dinero)”, dice la madre del adicto a la heroína. “No dejes de pensar en el sexo,” dice el padre de un libertino o de una ninfómana. Y la idea de los permisos como instrumentos terapéuticos la inició un jugador que dijo: “Yo no necesito a alguien que me diga que deje de jugar; necesito a alguien que me dé *permiso* para dejarlo, porque alguien en mi cabeza dice que no puedo. “

Un permiso, entonces, permite a Jeder ser flexible, en vez de responder con patrones fijos congelados por lemas e instrucciones. Esto no tiene nada que ver con la “educación permisiva”, porque también está lleno de imperativos. Los permisos más importantes son para amar, para cambiar y para hacer las cosas bien. Una persona con permiso es tan fácil de reconocer como una que esté totalmente ligada. “Evidentemente tiene permiso para pensar”, “Evidentemente tiene permiso para ser hermosa”, y “Evidentemente tiene permiso para divertirse”, son expresiones marcianas de admiración.

La liberación interna

El rompe-hechizos, o la liberación interna, es el elemento que elimina el requerimiento y libera a la persona de su guión para que pueda satisfacer sus propias aspiraciones autónomas. Es una “autodestrucción” preestablecida que es obvia en algunos guiones, pero que hay que buscar o descifrar en otros, algo así como las declaraciones del oráculo délfico,

que cumplía la misma función en la Antigua Grecia. No se sabe mucho de ella clínicamente, porque la gente viene al tratamiento precisamente porque no puede encontrarla por sí misma; pero el terapeuta no la espera ni la prueba.

A veces el rompe-hechizos es meramente irónico. Esta es una situación corriente en los guiones de los fracasados: “Las cosas mejorarán después de tu muerte.”

La liberación interna puede estar centrada en un acontecimiento o en el tiempo. “Cuando encuentres un Príncipe”, “Cuando mueras luchando”, o “Después de tener tres niños”, son antiguiones centrados en acontecimientos. “Cuando pases la edad en que murió tu padre” o “Cuando lleves treinta años en la compañía” están centrados en el tiempo.

He aquí un ejemplo de cómo surge la liberación interna en la práctica clínica.

Chuck

Chuck era un médico rural en una zona aislada de las Montañas Rocosas. No había ningún otro doctor en varios kilómetros a la redonda. Trabajaba día y noche, pero, por mucho que trabajara, nunca tenía bastante para mantener a su gran familia y siempre debía dinero al banco. Durante mucho tiempo había puesto anuncios en revistas médicas pidiendo un compañero que le aliviara un poco de su trabajo, pero insistía en que nunca se había presentado ninguno apropiado. Operaba en el campo, en las casas y en los hospitales, y a veces en el fondo de un despeñadero. Era inmensamente ingenioso, y estaba casi completamente agotado, pero no del todo. Vino a hacerse un tratamiento con su mujer porque estaban teniendo problemas conyugales y le estaba subiendo la presión sanguínea.

Al final, encontró un hospital universitario que no estaba lejos y tenía varias plazas subvencionadas para médicos de medicina general que quisieran convertirse en especialistas. Esta vez sí encontró a alguien para ocupar su puesto de médico rural. Abandonó su compleja y lucrativa práctica y descubrió que tenía bastantes fondos para mantener a su familia instalándose como cirujano residente con un pequeño estipendio.

“Siempre he querido hacer esto –dijo-. Pero nunca pensé que pudiera librarme del Padre que me impulsaba hacia una trombosis coronaria. Pero no tuve una trombosis, y ésta es la época más feliz de mi vida.”

Es evidente que su rompe-hechizos era tener una trombosis, y él creía que sólo de esa manera podría liberarse de la trampa. Pero con la ayuda del grupo consiguió romper su guión con buena salud.

Chuck ilustra de una manera relativamente simple y clara la acción de todo el mecanismo del guión (...). Su contraguión venía de su padre y de su madre: “Trabaja mucho”. Su padre luego le dio el patrón de un doctor muy trabajador. El requerimiento de su madre era: “Nunca abandones. Trabaja duro hasta que caigas muerto”. Pero su padre le dio el rompe-hechizos: “Puedes descansar si tienes una trombosis, ja, ja”. Su tratamiento fue meterse en la parte de su cerebro o de su mente desde donde enviaban sus directrices todas estas voces. Entonces se eliminó el requerimiento al darle permiso: “Puedes descansar sin tener una trombosis”: Cuando este permiso se abrió paso a través de todas las conchas y los ardides que protegían el mecanismo del guión, rompió la maldición.

Fíjense en que era inútil decirle: “Si sigue usted así, tendrá una trombosis”. Era perfectamente consciente de esa amenaza, y decírselo de nuevo sólo serviría para hacerlo

sentirse más desgraciado, porque él quería tener una trombosis, que lo liberaría de una forma u otra. Lo que él necesitaba no era una amenaza, ni una orden (ya tenía bastantes órdenes en su cabeza), sino una licencia que le liberara de aquellas órdenes, y eso fue lo que recibió. Entonces dejó de ser una víctima de su guión, y se convirtió en su propio dueño, y pudo hacer su cosa, Siguió trabajando mucho, y continuó siguiendo el patrón médico de su padre, pero ya no se veía empujado por el guión a trabajar en exceso ni a caerse muerto. Así, a los cincuenta años, llegó a ser libre para satisfacer las aspiraciones autónomas de su propia elección.

El antiguión

Un antiguión se parece mucho a lo que Erikson llama “difusión de identidad”. Si comparamos el guión con la ficha perforada de una computadora, entonces un antiguión se obtiene dando vuelta a la ficha. Ésta es una analogía muy burda, pero viene al caso. Donde la madre dice: “No bebas”, Jeder bebe. Donde dice: “Dúchate cada día”, él no se lava. Donde dice “No pienses”, él piensa, y donde ella dice: “Estudia mucho”, él abandona los estudios. Resumiendo, Jeder es meticulosamente desafiante. Pero, como tiene que consultar su programación para saber exactamente cómo y dónde ha de ser desafiante, está tan programado al desobedecer todas las instrucciones como lo estaría si las obedeciera todas. Así, pues, cuando la “libertad” es en realidad un desafío, es sólo una ilusión. Al invertir la programación uno no deja de estar programado. Esta inversión, dar la vuelta a la ficha en vez de romperla, se llama un antiguión, y los antiguiones ofrecen un campo fértil para ulterior estudio.

LA SEGUNDA INFANCIA

Trucos

Supongamos que hay una urbanización con 36 casas construidas en círculo alrededor de una plaza central, y supongamos que hay un niño esperando nacer dondequiera que los niños estén cuando esperan nacer. La Gran Computadora encargada de estas cosas hace girar la rueda de una ruleta, y la bola cae en el número 17. Entonces la Gran Computadora anuncia: “El próximo niño irá a la casa 17” Hace girar la ruleta cinco veces más, y salen el 23, el 11, el 26, el 35 y el 31, o sea que los cinco niños siguientes van a las casas que tienen esos números. Diez años más tarde, cada uno de los niños ha aprendido cómo se espera que reaccione: El de la casa 17 ha aprendido: “En esta familia, cuando las cosas se ponen mal, nos sentimos enojados.” El de la casa 23 ha aprendido: “En esta familia, cuando las cosas se ponen mal, nos sentimos heridos.” Los niños de las casas 11, 26 y 35 han aprendido que, cuando las cosas se ponen mal, sus respectivas familias se sienten culpables, asustadas o incapaces. El niño de la casa 31 aprende que “en esta familia, cuando las cosas se ponen mal, averiguamos qué es lo que podemos hacer.” Evidentemente, los números 17, 23, 11, 26 y 35 probablemente serán fracasados, y el 31 es más probable que sea un triunfador.

Esta es otra manera de decir que, aparte de la dudosa influencia de los genes, los sentimientos favoritos se aprenden de los padres. Un paciente cuyo sentimiento favorecido

es la culpabilidad podría fomentar el enojo si hubiera nacido en una casa diferente. Sin embargo, todos defenderán su sentimiento favorecido, afirmando que es el sentimiento natural, o incluso inevitable, en una situación concreta. Esta es una razón para someterse al tratamiento de grupo. Si esos seis niños estuvieran en un grupo así veinte años más tarde, y el niño A explicara un incidente, terminado: “¡Naturalmente, me enfadé!”, el niño B diría: “Yo me habría sentido herido”; el niño C: “Yo me habría sentido culpable”; el niño D: “Yo me habría sentido asustado”; el niño E: “Yo me habría sentido impotente”; y el niño F (que probablemente sería el terapeuta): “Yo habría averiguado qué es lo que se podía hacer.” ¿Cuál de los niños tiene razón? Cada uno de ellos está convencido de que la suya es la reacción “natural”. La verdad es que ninguna de ellas es “natural”, en realidad; todas han sido aprendidas, o mejor dicho, todas responden a una decisión de la infancia.

Cupones

Los “cupones” psicológicos se llaman así porque se utilizan de la misma manera que esos sellos azules, verdes o marrones que dan a la gente como regalo cuando compran comida o gasolina.

La “tienda” donde se cambian los cupones psicológicos tiene el mismo surtido de regalos o premios que el centro de cupones comerciales: pequeños, mayores, y realmente grandes. Por una o dos “libretas” la persona puede conseguir un premio pequeño, por ejemplo, una borrachera o una fantasía sexual gratis (“justificada”); por diez “libretas” puede conseguir un suicidio de juguete (sin éxito) o un adulterio, y, por cien “libretas”, puede conseguir uno de los grandes: una liberación gratis (divorcio, abandono del tratamiento, abandono del empleo), un ingreso gratis en el hospital mental (coloquialmente llamado una locura gratuita), un suicidio gratis, o un homicidio gratis.

Algunas personas se dan cuenta de que los cupones psicológicos no son realmente gratuitos, y que los sentimientos coleccionados se han de pagar en soledad, insomnio, elevación de la presión sanguínea, o problemas de estómago, o sea que dejan de coleccionarlos. Otras nunca se enteran de esto. Algunas lo saben, pero continúan jugando a juegos, y coleccionando saldos, porque, si no, sus vidas serían demasiado monótonas; como no se sienten muy justificados por su forma de vivir, tienen que contentarse con coleccionar pequeñas justificaciones para pequeñas explosiones de vitalidad.

Algunas personas, particularmente paranoides, coleccionan cupones “falsos”. Si nadie los provoca, ellos imaginan provocaciones. Entonces, si son impacientes, pueden conseguir un suicidio o un homicidio gratis sin tener que contar con el curso natural de los acontecimientos para que les suministre el número de irritaciones suficientes para una explosión legítima. A este respecto, hay dos tipos de paranoides. El Niño paranoide colecciona falsos agravios y dice: “Mira lo que me han hecho”, mientras que el Padre paranoide, colecciona falsos derechos y dice: “A mí no pueden hacerme esto”. De hecho, entre los paranoides, además de los verdaderos falsificadores están los que “manipulan los cheques”. Los que tienen delirios pueden recoger cupones muy pequeños de aquí y de allá y aumentarlos mucho para conseguir un gran saldo rápidamente. Los que tienen alucinaciones orales pueden fabricar cupones *ad infinitum* en sus cabezas.

Ilusiones

Las ilusiones infantiles principalmente tienen que ver con recompensas por ser buenos y castigos por ser malos. Bueno significa básicamente no enfadarse (“¡Calma, calma!”) o no tener actividades sexuales (“¡Sucio, sucio!”), pero no está mal estar asustado o avergonzado. Para los niños pequeños, generalmente hay alguna especie de Papá Noel que observa su conducta y lleva las cuentas. Pero esto es para “niños pequeños”, y los “niños mayores” no creen en él, por lo menos no en Papá Noel como un hombre disfrazado que viene cierto día del año. De hecho, no creer en esa clase de Papá Noel es lo que separa a los niños mayores de los pequeños, junto con el conocimiento del lugar de donde vienen los niños. Pero los niños mayores, y los adultos también, tienen sus propias versiones de Papá Noel, todas diferentes. A algunos adultos les interesa más la familia de Papá Noel que el propio Papá Noel y creen firmemente que, si se portan bien, tarde o temprano tendrán su oportunidad con su hijo, el Príncipe Encantador, o su hija, la Doncella de Nieve, o incluso con su esposa la Sra. Menopausia. De hecho, la mayoría de las personas se pasan la vida esperando a Papá Noel o a algún miembro de su familia.

Y luego, abajo, está el contrario. Así como Papá Noel es un hombre jovial vestido de rojo que viene del Polo Norte trayendo regalos, su contrario es un hombre siniestro con una capa negra que viene del Polo Sur llevando su guadaña, y que se llama Muerte. Así, pues, la raza humana está dividida durante la segunda infancia en la Muchedumbre de la Vida, que se pasarán la vida esperando a Papá Noel, y la Muchedumbre de la Muerte, que se pasarán la vida esperando a la Muerte. Estas son las ilusiones básicas sobre las que están basados todos los guiones: que Papá Noel vendrá al final trayendo regalos para los triunfadores, o que al final vendrá la Muerte y solucionará todos los problemas de los fracasados. Así, pues, la primera pregunta que hay que hacer sobre las ilusiones es: “¿Está usted esperando a Papá Noel, o a la Muerte?”

En realidad, el Niño casi nunca abandona sus ilusiones. Algunas de ellas son universales, como señaló Freud, y probablemente surgen en los primeros meses de vida, o incluso en el útero, que es un mundo mágico que el hombre sólo puede encontrar más tarde a través del amor, el sexo o las drogas (o quizás, en personas viciosas, a través de la matanza). Freud menciona las tres primeras: “Soy inmortal, omnipotente e irresistible.” Naturalmente, estas ilusiones primarias no duran mucho al enfrentarse con la realidad infantil: madre, padre, tiempo, gravedad, visiones y sonidos desconocidos y aterradores, y sensaciones internas de hambre, miedo y dolor. Pero son reemplazadas por ilusiones condicionales que tienen mucha influencia en la formación de los guiones. Allí aparecen como unos “si” condicionales: “Si me porto bien, vendrá Papá Noel.”

El precepto Paterno, en el mejor de los casos, dice: “¡Haz el bien y no te sobrevendrá ningún mal!”, lema que ha sido la base de los sistemas éticos de todos los países de la Historia, empezando por las más antiguas instrucciones escritas que se conocen: las de Ptahotep, en el antiguo Egipto, hace cinco mil años. En el peor de los casos, dice: “El mundo será mejor si matas a ciertas personas, y de esa forma conseguirás la inmortalidad, serás omnipotente y adquirirás un poder irresistible.” Curiosamente, desde el punto de vista del Niño, estos dos son lemas de amor, porque ambos se basan en la misma promesa Paterna: “Si haces lo que te digo, te amaré y te protegeré, y sin mí tú no eres nada.” Esto se

manifiesta claramente cuando la promesa se hace por escrito. En el primer caso, es el Señor quien te amará y te protegerá, como está escrito en la Biblia, y en el segundo es Hitler, como está escrito en *Mein Kampf* y otras producciones. Hitler prometía el Reich de los Mil Años, que prácticamente es la inmortalidad, y verdaderamente sus seguidores adquirieron omnipotencia y poder irresistibles sobre los polacos, gitanos, judíos, pintores, músicos, escritores y políticos a los que tuvieron prisioneros en sus campos de exterminio. Mientras ocurría esto, sin embargo, la realidad se impuso bajo la forma napoleónica de la infantería, la artillería y el apoyo aéreo, y millones de seguidores de Hitler se volvieron mortales, impotentes y resistibles.

Cultura familiar

Toda cultura es cultura familiar, cosas aprendidas cuando uno andaba a gastas. Los detalles y las técnicas pueden aprenderse fuera de casa, pero su valor lo determina la familia. El analista de guiones llega al núcleo de la cuestión con una sola pregunta: “¿De qué hablaba su familia a hora de comer?” Con esto espera averiguar las materias de que se trataba, que pueden ser importantes o pueden no serlo, y también la clase de conciliaciones que se verificaban, cosa que siempre es importante. Algunos terapeutas incluso se han invitado ellos mismos a comer en casa del paciente, con la idea de que ésta es la mejor manera de conseguir la máxima cantidad de información fidedigna posible en breve tiempo.

Uno de los lemas del analista de guiones es, o debería ser, “¡Piensa en los esfínteres!” Freud y Abraham fueron los primeros que hablaron detenidamente de la idea de que la estructura del carácter se centra en los orificios corporales. Con los juegos y los guiones ocurre lo mismo, y los signos y síntomas psicológicos que forman un rasgo importante de todos los juegos y guiones generalmente están centrados alrededor de un orificio o esfínter concreto. La cultura familiar, tal como se manifiesta en la mesa a la hora de comer, tiende a girar en torno del “esfínter familiar”, y saber cuál es el favorito de la familia ayuda mucho a tratar al paciente.

Los cuatro esfínteres externos a los que nos referimos son el oral, el anal, el uretral y el vaginal, y quizá más importantes son los esfínteres internos relacionados con éstos. También hay un esfínter ilusorio que podríamos llamar, como hace el psicoanálisis, cloacal.

Aunque la boca tiene su propio esfínter externo, el *Orbicularis oris*, generalmente no es el músculo “oral” lo que preocupa a las familias, aunque algunas tienen el lema: “Ten la boca cerrada”. De lo que hablan principalmente las familias “orales” es de la comida, y los principales esfínteres a los que se refieren son los de la garganta, el estómago y el duodeno. Así pues, las familias orales son los típicos maniáticos de la dieta y preocupados por el estómago, y éstos son los temas de los que hablan a la hora de comer. Los miembros “histéricos” de esas familias tienen espasmos en los músculos de la garganta, y los miembros “psicosomáticos” tienen espasmos del esófago, el estómago y el duodeno, o, a la inversa, vomitan o tienen miedo de vomitar.

El ano es el esfínter por excelencia. Las familias anales hablan de movimientos intestinales, laxantes y lavativas, o de las irrigaciones del colon, que quedan más aristocráticas. La vida para ellos es una rotación de materia ponzoñosa de la que hay que deshacerse rápidamente a toda costa. Les fascinan los productos intestinales, y están

orgullosos de sí mismos o de sus hijos cuando aquéllos son grandes, firmes y bien formados. La diarrea se juzga por su abundancia, mientras que la colitis mucosa o sanguinolenta es de eterno interés y puede llevarse con un aire de modesta distinción. Toda esta cultura se mezcla con la sexualidad (o antisexualidad) en el lema: “Mantén apretado el agujero, o te atornillarán.” Esto significa: conserva la cara de póker de todos modos, y el saldo de esta filosofía puede ser que ganes dinero.

Algunas familias hablan a la hora de comer de lo malo que es el sexo. Su lema es: “En nuestra familia, las mujeres tienen siempre las piernas cruzadas”. Incluso cuando no tienen las piernas cruzadas, mantienen apretados los esfínteres vaginales. En otras familias, los esfínteres vaginales están muy abiertos, y las piernas sueltas, y la conversación a la hora de comer es vulgar y pornográfica.

Cuando un esfínter se mantiene tenso se produce una cadena semejante de acontecimientos. Para dar contracción y apoyo al esfínter, los músculos que lo rodean se tensan. Para compensar eso, se ven afectados músculos más distantes, y al final se ve afectado todo el cuerpo. Esto puede verse fácilmente. Supongamos que el lector, mientras está sentado leyendo, contrae el ano. Inmediatamente notará que esto afecta a los músculos del trasero y de las piernas. Si ahora se levanta de la silla, manteniendo en tensión el ano, notará que tiene que fruncir los labios, con lo que se ven afectados los músculos del cuero cabelludo. En otras palabras, mantener en tensión el ano cambia la dinámica muscular de todo el cuerpo. Esto es exactamente lo que ocurre con las personas cuyo guión les exige “Mantener apretado el agujero o ser atornillado”. Todos los músculos de su cuerpo se ven afectados, incluidos los músculos de la expresión facial. La expresión facial influye en la manera de responder ante ellas de otras personas, y de hecho da el “¡Vamos!” al Niño de la otra persona, el antagonista del guión, que está destinada a poner en marcha el guión.

He aquí cómo funciona. Supongamos que llamamos al hombre del ano tenso Angus, y a su opuesto, su antagonista de guión, Lana. Lana está buscando un Angus, y Angus está buscando una Lana. Lana sabe inmediatamente cuándo ha encontrado a un Angus por la expresión facial de éste.

ADOLESCENCIA

El tótem

Muchas veces tienen un animal, o a veces un vegetal, que aparece una y otra vez en sus sueños. Este es su tótem. Así hay mujeres-pájaro, mujeres-araña, mujeres-serpiente, -gato y -caballo, mujeres-hierba y mujeres-col, y muchas otras, también. Entre los hombres, los favoritos son los perros, caballos, tigres, grandes boas y árboles. El tótem aparece de muchas maneras. A veces es espantoso, como lo son casi siempre las arañas y las serpientes, y a veces es benévolo, como suelen serlo los gatos y las coles. Si una mujer-gato tiene un aborto, voluntario o no, es muy probable que aparezcan en sus sueños gatitos muertos.

Camisetas

Muchos psicoanalistas consideran que los “juegos conciliatorios” son meramente un sinónimo de las defensas de carácter. Esto no es así. La camiseta es la defensa de carácter. Los juegos pertenecen al sistema abierto de la psicología social, y no al sistema de energía cerrada descrito por Freud.

Una camiseta conciliatoria o de guión es una actitud que es claramente anunciada por el comportamiento de la persona, tan claramente como si ésta llevara una camiseta con el lema de su guión impreso delante. Algunas camisetas de guión corrientes son: “Dame una patada”, “No me des una patada”, “Estoy orgulloso de ser un alcohólico”, “Mira cómo me esfuerzo”, “Que corra el rumor”, “Soy frágil” y “¿Necesitas un truco?” Algunas camisetas tienen un mensaje delante y detrás una “patada”: por ejemplo, una mujer se presenta con un “Estoy buscando marido”, pero cuando se vuelve de espaldas dice claramente: “Pero tú no me sirves”. El hombre que lleva un “Estoy orgulloso de ser un alcohólico” en la frente, puede llevar un “Pero recuerden que es una enfermedad” en la espalda. Los transexuales llevan camisetas particularmente llamativas con el lema delantero “¿No crees que soy fascinante?” mientras que detrás dice: “¿No basta con eso?”

Otras camisetas dan una imagen de una forma de vivir más propia de un círculo. “Nadie sabe los problemas que he tenido (NSPHT) es una fraternidad con muchas ramas, una de las cuales es el Club de Melancolía Litvaks. Un marciano puede representarse el Club Litvaks de Melancolía como un pequeño edificio de madera, con unos cuantos muebles tronados. No hay cuadros en las paredes; sólo un lema enmarcado que dice: “¿Por qué no se suicida usted hoy?” Hay una pequeña biblioteca consistente en informes estadísticos y libros de filósofos pesimistas. Lo importante de los NSPHT no es la cantidad total de problemas, sino el hecho de que Nadie Sepa. El NSPHT típico se asegura de que nadie se entere nunca porque, si alguien lo supiera, no podría decir “Nadie Sabe”, y la camiseta ya no tendría sentido.

MADUREZ Y MUERTE

Expectativa de vida

Un estudio reciente sobre las causas de muerte llegaba a la conclusión de que muchas personas mueren cuando están dispuestas a morir, y que la trombosis coronarias, por ejemplo, pueden provocarse casi por un acto de la voluntad. Es indudablemente cierto que la mayoría de la gente tiene en sus planes de vida una determinada extensión vital. Aquí la pregunta clave es: “¿Cuánto tiempo va usted a vivir?” Generalmente la duración de la vida tiene un elemento de competición. Por ejemplo, puede que el Niño de un hombre cuyo padre murió a los cuarenta años no tenga permiso para vivir más tiempo que su padre, y vivirá en un estado de vaga aprensión durante la mayor parte de su cuarta década. Cada vez se da más cuenta de que espera morir antes de tener cuarenta años, y el período más crítico será el año que vaya desde que cumpla los treinta y nueve hasta que cumpla los cuarenta, después del cual su vida puede cambiar de una de estas cuatro maneras: 1° Se instala en una forma de vida más relajada porque ha pasado la edad peligrosa y ha sobrevivido a ella. 2° Se hunde en un estado de depresión porque al sobrevivir ha desobedecido a su

requerimiento de guión y por lo tanto pierde el amor de su madre. 3° Empieza a vivir una vida más agitada porque ahora está viviendo un tiempo prestado y la muerte puede sobrevenirle en cualquier momento. 4° Se retira porque su indulto es condicional y se suspenderá si le pescan divirtiéndose. Es evidente que: 1°, tiene permiso para vivir más que su padre si puede hacerlo; 2°, no tiene permiso; 3°, tiene permiso para escaparse con lo que pueda, y 4°, tiene permiso para hacer tratos. De hecho, (4) es un ejemplo excelente del contrato unilateral con Dios del que hemos hablado antes, pues (4), sin consultar con dios, cree que sabe cómo aplacarlo.

En cualquier caso, una persona que vive más que su padre y que su madre, a menudo se encuentra incómoda en sus últimos años. El siguiente obstáculo puede ser el de sobrevivir al héroe de su guión.

El tratamiento de estas neurosis de la duración de vida es muy simple. El terapeuta meramente tiene que dar permiso al paciente para vivir más que su padre. Puede que el psicoanálisis tenga éxito en estos casos, no primariamente por los conflictos que se resuelven, sino meramente porque la situación analítica ofrece protección durante el año crítico. En realidad, no hay ningún conflicto que resolver, porque no es patológico que al Niño no le parezca bien vivir más que su padre. Esto es meramente un ejemplo especial de la “neurosis de supervivencia” que se produce en alguna medida en todo el que sobrevive cuando otros mueren. Esta es una de las principales influencias en las “neurosis de guerra”, las “neurosis de Hiroshima” y las “neurosis de campo de concentración”. Los supervivientes casi siempre se sienten culpables porque han sobrevivido mientras que otros han muerto “en su lugar”. En realidad esto es lo que hace a “la persona que ha visto matar a otra” diferente de los demás seres humanos. El Niño no “se recuperará” o “se curará” de este sentimiento. Lo mejor que puede hacer es poner el sentimiento bajo vigilancia Adulta para que la persona pueda llevar una vida normal y recibir permiso para divertirse hasta cierto punto.

La vejez

Ahora volvamos a la vejez. Incluso las personas de constitución robusta y que no tienen incapacidades físicas (o sólo menores o hipocondríacas) pueden empezar a vegetar pronto si tienen Guiones “de Final Abierto”. Generalmente, éstas son personas que viven de pensiones. El precepto Paterno es: “Trabaja mucho, y no aproveches ninguna oportunidad”, y el saldo es: “Después de eso, abandona.” Una vez Jeder ha pasado sus veinte o treinta años trabajando, y Papá Noel ha venido y le ha dado su banquete de jubilación y su reloj de oro, ya no sabe qué hacer. Está acostumbrado a seguir sus directrices de guión, pero ahora se han agotado, y ya no tiene más programación en la cabeza. Por lo tanto se contenta con sentarse a esperar hasta que aparezca algo de pronto: la Muerte, por ejemplo.

Las personas mayores vegetativas se dividen en tres clases, y en este país los distintivos son económicos. Los que tienen guión de fracasados viven solos en habitaciones alquiladas u hoteles tronados, y se les llama viejos o viejas. Los que tienen guión de no-triunfadores son propietarios de casitas en las que viven y tienen libertad para cultivar sus idiosincrasias o excentricidades, y se les llama ancianos. Los que tienen guión de

triunfadores viven en residencias para jubilados dirigidas por organizaciones financieras, y se les llama Ciudadanos Mayores, o el señor y la señora Taxpayer (=que pagan impuestos), que es como firman sus Cartas al Director.

La escena de la muerte

La muerte no es un acto, ni siquiera un acontecimiento, para el que muere. Es ambas cosas para los que sobreviven. Lo que puede ser, y debería ser, es una conciliación. El horror físico de los campos nazis de la muerte estaba compuesto por el horror psicológico, y la negación de la dignidad, los derechos humanos y la expresión de la propia personalidad en la cámara de gas. No había la valentía de la venda en los ojos y el cigarrillo, no había desafío, no había últimas palabras famosas: en suma, no había conciliación de muerte. Había estímulos conciliatorios por parte de los que morían, pero no había respuesta por parte de quienes los mataban. Así, pues, la fuerza mayor puede arrancar del guión su momento más conmovedor, y, en cierto sentido, todo lo que se proponen los hombres en la vida es montar esa escena.

En el análisis de guiones, esto se suscita con la pregunta: “¿Quién estará junto a su lecho de muerte, y cuáles serán sus últimas palabras?” Y se puede añadir esta otra pregunta: “¿Cuáles serán las últimas palabras de *ellos*?” La respuesta a la primera pregunta es generalmente alguna versión de “Se lo demostré” (“se” son los padres, especialmente la madre en el caso de un hombre y el padre en el caso de una mujer). Lo que quiere decir es, o “Les demostré que había hecho lo que ellos querían que hiciera”, o “Les demostré que no tuve que hacer lo que ellos querían que hiciera.”

La risa del patíbulo

Las escenas de muerte obedecen a una fuerza mayor o a las directrices de guión. La muerte a destiempo debida a fuerzas ineluctables del destino –enfermedad o violencia en tiempo de paz o de guerra- es siempre una tragedia pura y simple. Las muertes de guión generalmente están señaladas por la sonrisa o el humor del patíbulo. El hombre que muere con una sonrisa en el rostro o una broma en los labios está muriendo la muerte que pide su guión, y la sonrisa o la broma dice: “Bueno, madre, ahora estoy siguiendo tus instrucciones, ja, ja. Espero que estés contenta”. Los criminales de Londres del siglo XVIII eran verdaderos cultivadores del humor del patíbulo, y a menudo entretenían a la multitud admirada con un epigrama final mientras les encajaban la trampa, porque su muerte seguía el requerimiento de su madre: “Acabarás en el patíbulo igual que tu padre, hijo mío”. Las últimas palabras de muchos hombres famosos fueron también bromas, porque también estaban en paz con su madre: “Morirás famoso, hijo.”

La escena póstuma

Los que tienen guiones trágicos, sin embargo, están en un error patético sobre lo que pasará después de su muerte. El suicida romántico, por ejemplo, dice: “Lo sentirán”, y se imagina un entierro triste y sentimental que puede o no producirse. El suicida enojado dice:

“Los fastidiaré”, y puede estar igualmente equivocado, porque tal vez se alegren de quitárselo de encima. “Les enseñaré” puede fallar si su nombre no aparece en los periódicos más que en las notas necrológicas. En cambio, el suicida por futilidad o por frustración, que intenta matarse discretamente figurándose que en realidad nadie se fijará en ello o se preocupará por ello, puede ocupar los titulares de la primera página debido a alguna complicación imprevista. Incluso el hombre que se suicida para que su mujer pueda cobrar el dinero del seguro puede ser chasqueado si no ha leído cuidadosamente su póliza.

La lápida

La lápida, igual que la camiseta, tiene dos caras. Aquí las preguntas son: “¿Qué pondrán en su lápida?” y “¿Qué pondrá usted en su lápida?” Una respuesta típica es: “Ellos dirán: “Era una buena chica”, y yo diré: “Me esforcé mucho, pero no lo conseguí”. Una vez más “ellos” suele significar los padres, o personas paternas. El epitafio “de ellos” es el antiguón, mientras que el propio paciente escribe el requerimiento de su guión en su lápida; en el caso anterior: “Esfuézate mucho, pero asegúrate de no conseguirlo.” Así, pues, la lápida no dice más que cosas buenas del difunto, por un lado dice que cumplió los preceptos de su antiguón, mientras que el otro indica que además fue un niño obediente que siguió las instrucciones de guión de su madre, por estimulantes o desanimantes que fueran.

Si el paciente trata de evitar leer su lápida diciendo que no la tendrá, esta respuesta tiene su significado propio. Todo el que se escabulle de la muerte se escabulle también de la vida. Pero entonces el terapeuta debería insistir en conocer los dos epitafios con la pregunta: “¿Qué habría escrito en ella si la hubiera?”, o diciendo: “Aquí necesariamente ha de tener una.”

El testamento

Sean cuales fueren las fantasías de la persona sobre lo que ocurrirá después de su muerte, su testamento o sus papeles póstumos ofrecen la última oportunidad de un saldo. Toda su vida puede haberse basado en una falsedad o un tesoro escondido que sólo se revela como un triunfo después de su muerte (una treta con la que obsequia a la posteridad). Hay muchos ejemplos históricos de esto: talentos ocultos que sólo salen a la luz cuando se encuentran los manuscritos o las telas escondidos en un armario, u obras impropias que se encuentran ocultas entre los papeles. Cuando se lee un testamento es muy corriente que aparezcan riquezas ocultas o pobreza oculta. Los testamentos son además vehículos favoritos de trucos y cambios. Ya hemos mencionado el más corriente: la madre deja el grueso de sus propiedades a la hija “infiel”, y una renta miserable a la hija “buena”. A veces no se descubre la bigamia hasta que se lee el testamento. Aquí la pregunta es: “¿Cuál va a ser el punto más importante de su testamento? ¿Cuál va a ser la mayor sorpresa para los que deje atrás cuando muera?”

Ahora hemos seguido a Jeder en su guión desde antes de nacer hasta después de su muerte. Pero hay muchas más cosas interesantes que estudiar antes de empezar a hablar del tratamiento.

LOS INDICIOS DE GUIÓN

Señales vocales básicas

A pesar de todo, los acentos extranjeros tienen algún significado para el analista de guiones. En primer lugar, hacen posibles las corteses conjeturas sobre preceptos Paternos tempranos, y aquí es donde entra en juego la cultura: “Haz lo que te dicen” en Alemania, “Cállate” en Francia y “No seas malo” en la Gran Bretaña. En segundo lugar, indican la flexibilidad del guión. Un alemán que lleva veinte años en este país y todavía habla con mucho acento probablemente tiene un plan de vida menos flexible que un danés que habla bien el norteamericano al cabo de sólo dos años. En tercer lugar, el guión está descrito en el idioma nativo del Niño, y el análisis del guión es más rápido y más eficaz si el terapeuta sabe hablar ese idioma. Un extranjero que vive su guión en Norteamérica es el equivalente a una representación de *Hamlet* en japonés en el teatro Kabuki. Van a perderse o a interpretarse mal muchas cosas si el crítico no tiene a mano el original.

Elección de las palabras

En los guiones de hombres, los papeles femeninos más corrientes son chicas, señoras y mujeres. En los guiones de mujeres, los papeles masculinos son chicos, hombres y viejos. Más especializados son “niñas” y “viejos sucios”. Estos *dos* se atraen entre sí, especialmente en los bares. El hombre se refiere a las mujeres que conoce llamándolas “niñas encantadoras”. La mujer se refiere a los hombres que conoce llamándoles “viejos sucios”. El necesita una niña para su guión y ella necesita un viejo sucio para el suyo, y cuando se encuentran empieza la acción, y saben qué decirse el uno al otro después de decirse “Hola”. Diferentes mujeres viven en mundos poblados de lobos, bestias, hechiceros, gatos, reptiles, chupópteros y agujones, y muchos hombres las ven como manjares, perras, rutinas, niñas, groseras, prostitutas, y todas éstas son palabras de guión que surgen en el curso de la conversación o del tratamiento de grupo.

EL GUIÓN DEL TRATAMIENTO

El guión del terapeuta

La paciente seductora es el ejemplo más corriente de esto. Mientras ella pueda seducirle, por muy sutil o espiritualmente que lo haga, él estará representando su papel y será incapaz de curarla. En estas condiciones, ella quizás haga toda clase de “progresos” para complacerlo, y para gratificarse o incluso ayudarse a sí misma, pero él no podrá hacer que ella “se salga” de su guión y “se meta” en el mundo real. Este hecho es la base legítima de la “reticencia analítica” o la “frustración analítica” de que hablaba Freud. Manteniéndose al margen de las maniobras de la paciente, y limitándose estrictamente a su trabajo de analizar sus resistencias, sus vicisitudes instintivas y, cuando es necesario, la transferencia, el analista evita la posibilidad de ser seducido física, mental o moralmente. La contratransferencia significa que no sólo el analista representa un papel en el guión de la

paciente sino que ésta representa un papel en el guión de él. En ese caso, los dos se están dando respuestas de guión mutuamente, y el resultado es la “situación caótica” de la que los analistas dicen que hace imposible que el análisis llegue a lograr su objetivo.

Una manera sencilla de evitar la mayoría de estas dificultades es preguntar al paciente ya desde el principio, cuando se ha cerrado el contrato: “¿Va a dejarme que le cure?”

En el caso más corriente, si la paciente se sienta con las rodillas separadas, lo más conveniente no es tener una “conversación franca” sobre las fantasías sexuales del terapeuta, sino decirle a ella que se baje la falda. Con esta salida, el tratamiento puede proseguir y ser útil sin verse adulterado por el juego de la “Violación”. Igualmente, si la paciente está sentada con las manos cogidas detrás de la cabeza, sacando los pechos ante el terapeuta, él puede decir “¡Asombrosos!” o “¡Estupendos!”, y eso generalmente vuelve a situar las cosas en la perspectiva adecuada. Si un hombre homosexual se sienta separando mucho las piernas para exhibir sus partes, el terapeuta puede decir: “Los tiene tremendos, ¿eh? Bueno, volviendo a lo de su diarrea...” etc. Si el paciente responde con una grosería, la contestación lógica es: “Yo estoy aquí para curarle. ¿Qué me dice de la diarrea?”

La predicción del desenlace

La primera tarea del terapeuta es averiguar qué papel le corresponde a él en el guión del paciente, y que es lo que se espera que ocurra entre ellos. Un buen ejemplo es el paciente cuya directriz de guión es: “Puedes ir a un psiquiatra mientras no te cures, porque al final tendrás que suicidarte.” El paciente saca todo el partido que puede de su implacable destino jugando al “Ahora me lo dice”. Este juego generalmente puede preverse si se estudia la historia del paciente, sobre todo si éste ha ido a otros terapeutas. Hay que analizar con detalle los hechos que llevaron a la terminación de la terapéutica anterior. Cuando el terapeuta está seguro del terreno que pisa, entonces puede usar la antítesis anteriormente descrita, que consiste simplemente en hacer un pronóstico claro del desenlace: “Lo que va a usted a hacer es venir aquí durante seis meses o un año, y después, al final de una sesión, dirá ‘A propósito, ya no voy a volver más’. Ambos podemos ahorrarnos seis meses de nuestras vidas si lo dejamos correr ahora directamente. O, si prefiere que sigamos, por mí de acuerdo, porque yo siempre puedo aprender algo de sus visitas aquí”.

Esto es mucho mejor que esperar a que el paciente presenta su renuncia, y entonces decir (algo puntillosamente): “Quizás habría sido mejor que hubiera hablado de ello conmigo antes de tomar una decisión tan seria,” o algo así. Para entonces es demasiado tarde, y el terapeuta ya ha demostrado su estupidez, o sea que ¿por qué tendría el paciente que continuar acudiendo a alguien al que puede engañar tan fácilmente? La tarea del terapeuta es verlo venir antes de que ocurra, y no intentar recoger los pedazos después.

El paciente puede tener un guión de “hasta”: “No puedes triunfar hasta que encuentres ciertas condiciones.” El rompe-hechizos o cortocircuito interno más corriente es el mencionado antes: “... Hasta que hayas rebasado la edad que tenía tu padre (madre, hermano, hermana) cuando murió.” Esto es una liberación con “tiempo de reloj”. En cuanto el paciente se encuentra con esa condición, tiene “permiso” para ponerse bien, o sea que, por muchos que sean los terapeutas que lo hayan tratado antes inútilmente, el afortunado que se

encargue de él en ese momento podrá apuntarse un éxito (a no ser que cometa un error absoluto). Como ahora el paciente está “dispuesto para la terapéutica” y “dispuesto a ponerse bien”, casi puede decirse que cualquier terapeuta razonablemente competente y discreto puede curarlo. Igualmente, cuando la Bella Durmiente estaba “dispuesta” a despertarse, casi cualquier príncipe podría haber servido, porque esta liberación estaba fundada en el guión de ella. El guión de “hasta” con liberación en “tiempo de meta” puede suponer un desafío mayor.

La antítesis de guión

Todo lo que se ha dicho hasta ahora es meramente una preparación para responder a la pregunta: “¿Qué podemos hacer al respecto?” El tratamiento psiquiátrico se reduce a tres ingredientes principales: 1° “Estar ahí”; 2° “Útiles sugerencias caseras”; y 3° “Lanzamiento”.

“Estar ahí” significa que el paciente sabe que tiene algún sitio adonde puede ir, alguien con quien puede hablar, alguien con quien puede jugar a sus juegos para encubrir sus ansiedades y aliviar sus depresiones, y alguien que lo animará, lo perdonará, le impondrá penitencias o le dará pasteles (dentro de una especie de función sacerdotal especialmente valiosa para un Niño solitario). Los pacientes que no tuvieron un padre eficaz cuando eran niños, los pacientes cuyo padre o cuya madre murieron antes de cumplir ellos los diez, cinco o dos años, o que fueron abandonados, ignorados o echados de casa, necesitan que alguien que “esté ahí” les llene ese vacío antes de que cualquier otra clase de tratamiento pueda ser efectiva.

“Útiles sugerencias caseras” es el consejo que da el terapeuta, diciendo al paciente cómo puede ser más feliz o menos desgraciado en su mundo de guión. “Aguanta más”. “No des las señas de tu abuela a un lobo.” “Consigue el número de teléfono de ella antes de medianoche.” “No aceptes dulces de extraños.” Estas sugerencias son especialmente valiosas para el Niño esquizoide y confuso, para Caperucita Roja, para el Príncipe de Cenicienta, y para Hansel y Gretel.

“Lanzamiento” significa hacer salir de su guión al paciente y hacerlo entrar en el mundo real. En su forma más elegante, requiere que el terapeuta piense en la única intervención que hará lo máximo posible para romper el guión: la antítesis de guión más eficaz. El caso siguiente ilustrará la clase de sondeo, intuición y confianza profesional que se requieren para conseguir esto.

Ámbar

Ámbar McArgo recorrió una distancia muy larga para ver al Dr. Q, del que había oído hablar a unos amigos. (...) Ella dijo al Dr. Q que tendría que tomar el avión para volver a casa aquella misma noche porque había de ocuparse de sus hijos, de manera que le presentaba el interesante reto de intentar curarla en una visita.

Se quejaba de miedos, palpitaciones, insomnios y depresiones, y de incapacidad para hacer el trabajo. Llevaba tres años sin tener deseo ni trato sexual. Sus síntomas habían empezado al descubrirse que su padre tenía diabetes. Después de hacer un historial psiquiátrico y médico, el Dr. Q la incitó a que hablara más de su padre. Cuarenta minutos después, le pareció que el propósito de la enfermedad de ella era el de mantener vivo a su

padre. Mientras ella estuviera enferma, él tendría la oportunidad de sobrevivir. Si ella mejoraba, él moriría. De hecho, esto era sólo una ilusión de guión de su Niño, pues la diabetes era leve y estaba siendo cuidada, y él no estaba en peligro de muerte, pero ella prefería pensar que tenía el poder exclusivo de mantenerlo con vida.

Pasar a la antítesis del guión, cosa que significaba conseguir que Ámbar “se divorciara” de su padre. Aquí las consignas eran las tres “P” de la antítesis de guión: potencia, permiso y protección.

1. Potencia. ¿Tenía él bastante poder para prevalecer, por lo menos temporalmente, sobre el padre de ella? Aquí había dos cosas a su favor. Primera, en realidad ella parecía cansada de estar enferma. Quizás había ido a los otros terapeutas para jugar a sus juegos o para aprender a vivir más cómodamente en sus síntomas, pero el hecho de que hubiera planeado un viaje tan largo para ver al Dr. Q indicaba que quizás estaba realmente dispuesta a lanzarse y a ponerse bien. En segundo lugar, ya que efectivamente había hecho el viaje (en vez de decir que le daba demasiado miedo hacerlo), eso probablemente significaba que su Niño tenía en mucha consideración la potencia mágica del Dr. Q como curandero.

2. Permiso. Él tenía que formular el permiso con mucho cuidado. Sus palabras, igual que las declaraciones del oráculo de Delfos, serían adaptadas a las necesidades de ella. Si ella podía encontrar excepciones, lo haría, pues, como ya hemos dicho, en tales condiciones el Niño se comporta como un abogado astuto que busca escapatorias en un contrato.

3. Protección. Éste era el problema más serio en aquella situación. Como Ámbar se marcharía inmediatamente después de la entrevista, no podría volver al Dr. Q en busca de protección si desobedecía el requerimiento de estar enferma. Su Niño estaría expuesto al furor de su Padre sin que nadie le tranquilizara cuando le entrara el pánico. El teléfono podía ayudar, pero no mucho si sólo lo había visto una vez en persona.

El Dr. Q actuó de la siguiente forma. Primero se dirigió al Adulto de Ámbar.

-¿Cree realmente que puede salvarlo poniéndose usted enferma? -preguntó.

A lo cual el Adulto de Ámbar sólo podía contestar: - Supongo que no.

- ¿Está él en peligro de muerte?

- No en un futuro próximo, según me dicen sus médicos.

- Pero usted está bajo una especie de maldición que exige que se ponga enferma siga estándolo para salvar la vida de él, y eso es lo que está usted haciendo.

-Creo que tiene razón.

-Entonces, lo que usted necesita es permiso para ponerse bien.

Miró a Ámbar y ésta asintió.

- Pues tiene usted mi permiso para ponerse bien.

- Lo intentaré.

- Intentarlo no sirve. Tiene que decidirse. O divorciarse de su padre y dejarle que siga su camino y usted seguir el suyo, o no divorciarse de él y dejar las cosas como están. ¿Qué quiere hacer?

Hubo un largo silencio. Finalmente ella dijo:

- Me divorciaré de él. Me pondré bien. ¿Está seguro de que tengo su permiso?

- Sí, lo tiene.

Luego se le ocurrió otra idea. La invitó a quedarse hasta después de comer y a asistir a una reunión de grupo, a lo cual ella accedió.

Al terminar la entrevista, él la miró a los ojos y dijo: “Su padre no morirá si usted se pone bien”, a lo cual ella no respondió.

LA INTERVENCIÓN DECISIVA

Caminos comunes finales

El terapeuta no sabe lo que ocurre en la cabeza del paciente a no ser que se manifieste en algún sonido o movimiento perceptible. Cada estado del ego, en principio, encuentra su propio camino final para esta expresión perceptible. En el ejemplo clásico, preguntamos a Bridy: “¿Cómo es tu matrimonio?”, y ella contesta pomposamente: “Mi matrimonio es perfecto”. Mientras dice esto, se sujeta el anillo de boda con el pulgar y el índice de la mano derecha y al mismo tiempo cruza las piernas y empieza a balancear el pie derecho. Entonces alguien pregunta: “Eso es lo que dice usted, pero ¿qué está diciendo su pie?”, y Bridy se mira el pie sorprendida. Entonces otro miembro del grupo inquiriere: “Y ¿qué le está diciendo su mano derecha a su anillo de boda?”, con lo que Bridy se pone a llorar y acaba por decirles que su marido bebe y le pega.

Cuando Bridy conoce más el análisis conciliatorio, puede decirles cuál es el origen de sus tres contestaciones a la pregunta. La oración “Mi matrimonio es perfecto” fue dicha o dictada por un Padre Madre pomposo e inflexible, que se había hecho cargo del mecanismo oral de Bridy como camino final común. La mano derecha era dominada por su Adulto para verificar que estaba casada con un granuja realmente y quizás para siempre. Las piernas eran cruzadas por su Niño, para rechazar el marido, y luego ella le daba unos cuantos puntapiés de prueba. El uso de la voz pasiva en este párrafo significa que las diferentes partes de su cuerpo eran meros instrumentos al servicio de sus estados del ego en busca de caminos comunes finales.

Con algún tipo de aliento, el paciente pronto adquiere conciencia de sus directrices de guión más importantes, tal como se oyen en su cabeza, y puede informar de ellas al terapeuta. Entonces el terapeuta debe dar a Pat la opción de escoger entre ellas, desechando las inadaptables, inútiles, dolorosas o engañosas, y conservando las que sean adaptables o útiles. Mejor aún, puede capacitar a Pat para conseguir un divorcio amistoso de sus padres y empezar de nuevo (aunque a menudo el divorcio amistoso irá precedido de una fase de enojo, como suele ocurrir con los divorcios al principio, aunque al final acaben amistosamente). Esto significa que debe dar permiso a Pat para desobedecer las directrices Paternas, no en actitud de rebelión, sino de autonomía, de forma que sea libre para hacer las cosas a su modo y no tenga que seguir su guión.

Una manera más fácil de llevar esto es dar al paciente drogas como el metabromato, las fenotiazinas o la amitriptilina, todas las cuales ponen sordina a las voces Paternas. Esto alivia la ansiedad o la depresión del Niño y hace que “el paciente se encuentre mejor”. Pero hay tres inconvenientes. Primero, estas drogas tienden a hacer enmudecer a toda la personalidad, incluida la voz del Adulto. Algunos médicos, por ejemplo, aconsejan al paciente que no conduzca un coche mientras las esté tomando. Segundo, hacen más difícil la

psicoterapia precisamente porque las voces del Padre no pueden oírse claramente, así que pueden ocultarse o no aparecer tan claras las directrices de guión. Y tercero, el permiso terapéutico dado en tales condiciones puede ser empleado libremente, ya que las prohibiciones Paternas están temporalmente suspendidas, pero si se interrumpe la administración de la droga, el Padre suele volver con toda su fuerza, y puede incluso vengarse del Niño por las libertades que se tomó cuando el Padre estaba en suspenso.