

## Aventura adolescente: entre el mundo interno y el ambiente

**Ignacio Castells**

El fenómeno adolescente contiene múltiples capas conceptuales que han sido desarrolladas por diversos autores. Incluimos los desarrollos "sociales" de Winnicott, pasando por las incursiones en la "comunidad esquizo-paranoide" de Meltzer (1998),<sup>1</sup> con sus diálogos pictóricos junto a Adrian Stokes (1967)<sup>2</sup> incluyendo las etapas evolutivas de Blos<sup>3</sup> (1979).

En esta oportunidad nos planteamos discutir el fenómeno en tanto aventura<sup>4</sup>. Este fenómeno incluye dos líneas conceptuales. Por un lado, aquella vinculada con la espontaneidad, y una segunda línea asociada a los fenómenos de vacío que irán, o no, siendo llenados por el adolescente tomando, en parte, aspectos de la primera. Este "llenarse"<sup>5</sup> implica avances y retrocesos donde, al modo de un tetris imaginario, las piezas van cayendo y van amoldándose de diversas maneras. Estas piezas no son más que aquellos acontecimientos, sucesos y eventos que ocurren en la vida de cualquier adolescente.

La aventura adolescente recorre, como un eje, estas dos líneas que tienen asociado el descubrimiento como pivote.

En el consultorio, la aventura es vista por el analista como, a través de una rendija, se observa, al modo de alguien que ve a través del ojo de una cerradura. No percibimos la totalidad del hecho sino que una gran extensión de este fenómeno corre a expensas de lo que ocurre en el consultorio. En ese sentido lo observable sería asimilable a una gran habitación a oscuras que el paciente y el analista

---

<sup>1</sup> Harris, M. y Meltzer, D. (1998). *Adolescentes*. Buenos Aires. Patia Editorial.

<sup>2</sup> Stokes, A. (1967). *La pintura y el mundo interior*. Hormé.

<sup>3</sup> Blos, P. (1979). *La transición adolescente*. Paidós.

<sup>4</sup> Moguillansky, C. (2008). *Adhesión, repetición, transformación y aventura*. Ed. Teseo.

<sup>5</sup> Llenarse implica la posibilidad que cada individuo tiene (o consigue) de otorgarse el derecho a llenar un vacío con sentidos, significaciones y judicaturas propias.

recorren con una linterna, en tanto y en cuanto ambos hayan adquirido la confianza necesaria a nivel transferencial para hacerlo.

Relacionamos esta búsqueda con cuatro emociones que Lacan (1973)<sup>6</sup> incluye en su *Seminario 11* vinculándolas con el texto de Sartre *El ser y la nada*. Estas cuatro emociones son: vergüenza, pudor, prestigio y miedo. Extendemos estas cuatro emociones más allá del registro de la mirada y las hacemos partícipes del concepto de aventura. La aventura implica atravesar estas cuatro características tanto como atravesamiento de un fenómeno transferencial así como adjudicación de una forma propia de estar en el mundo.

El psicoanálisis en ese sentido puede servir como vector o punto de apoyo para este atravesamiento. La aventura adolescente contiene necesariamente a otros. Estos otros son sus pares. Estos pares acompañan al adolescente en una imbricación emocional. Lo acompañan doblemente, por un lado como soporte referencial ante diversas circunstancias y conflictos, y a la par alivianan su malestar ya que, a modo de espejo, le permiten observar que hay un otro que transcurre sus mismos obstáculos.

Este grupo de pares, necesario, vital y esencial dentro del proceso adolescente permite una mutua imbricación. Al modo de las tejas de una casa, parte de cada una de ellas está resguardada por la otra y todas son parte del conjunto. Este conjunto, la barra del club, el grupo de amigos, los chicos del fútbol funcionan como soporte no solo identitario sino que ejercen una función simbólica para permitir que el adolescente se aventure en su propio proceso. Lo invitan a la aventura, lo acompañan y lo hacen ser parte de ella.

Paradójicamente, la adolescencia es un fenómeno psíquico que contiene muchísima soledad asociada a fenómenos de enajenación. Estos fenómenos se caracterizan por un retiro narcisista que ocurre las más de las veces ante situaciones de "mini" *breakdowns* (Laufer, 1987)<sup>7</sup>. Esta soledad está vinculada con aquello que transita todo ser humano cuando da los primeros pasos frente a algo desconocido. Estos pequeños quiebres (no tan complejos a nivel evolutivo como los planteados por Laufer) son situaciones del día a día cotidiano que el adolescente debe resolver a partir de la adquisición de herramientas vinculadas con su vida anímica partiendo, trágicamente, de un desconocimiento.

Este desconocimiento encuentra soporte y ayuda no solo en el grupo de pares que funciona sobre la base de esta mutua imbricación sino también en el analista. El papel del analista, en estos casos, implica saber atravesar aquellos componentes

---

<sup>6</sup> Lacan, J. (1973). *Seminario 11: Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis*. Paidós.

<sup>7</sup> Laufer, Moises y Laufer, M. Egle. (1987). *Adolescence and developmental breakdown*. Karnac.

del yo ideal que circulan en las proyecciones que puede desarrollar el paciente sobre la figura del analista. Estos componentes están plagados de imágenes o secuencias narrativas asociadas a la megalomanía ("yo todo lo puedo, voy a ser mejor que alguien, voy a ser el mejor").

En ese sentido, la tarea del analista es un soporte que al modo de las pinturas<sup>8</sup> de Holbein<sup>9</sup>, permite mostrar pequeños puntos<sup>10</sup>, alumbrar zonas<sup>11</sup>, establecer marcos demarcatorios donde no los haya o donde no puedan ser vistos. Esto se refiere a permitir el desarrollo de estas proyecciones, establecer claramente cuál es la lógica propia de cada adolescente para que pueda observar y observarse sin que la intrusión implique una distorsión discursiva en el discurso del paciente que lo "empalague" de sentidos ajenos. Este tipo de enfoque implica un trabajo desde la transferencia.

El trabajo desde la transferencia hace referencia a tomar aspectos parciales del fenómeno y saber "dosificarlos" en pos del tratamiento. El trabajo desde la transferencia está relacionado con saber concebir una distancia óptima entre el "estar juntos" sabiendo, también, respetar la distancia necesaria para permitir la producción del paciente dentro del consultorio. La función interpretativa en estos casos puede colmar un vaso que no comenzó a llenarse. Saber medir esa distancia es entender de llenados y no de saciedades. Distancia que implica entender que el paciente puede ausentarse, es parte de su dinámica. De ahí que la idea de establecer una "patología" en las idas y venidas del adolescente al consultorio o en sus ausencias no parece ser del todo acertado. Justamente, es el propio fenómeno, en su esplendor, que estructuralmente funciona de esa manera. En ese sentido, es tarea del analista, entender, fomentar y saber distribuir el juego para poder captar cómo es este proceso aunque más no sea a través del ojo de una cerradura.

En ese sentido es importante separar dos términos que, si bien pueden ser similares, no son iguales. Esto es, por un lado, la manera de estar del adolescente en consulta (esto que vemos como paciente en el consultorio) y aquellas impresiones que percibimos al modo de ver a través del ojo de una cerradura. Estos dos fenómenos, diferentes entre sí, constituyen un entramado que favorece complicaciones a la hora de pensar un tratamiento. Fundamentalmente, cuando nos topamos con que el fenómeno adolescente, esperable, natural, sano y productivo, presenta una suerte de sobredeterminación múltiple. Más allá del pleonasma, es tal

---

<sup>8</sup> Es necesario aclarar que siempre que mencionamos la pintura hacemos referencia, exclusivamente, a lo postulado en el diálogo entre Stokes y Meltzer donde se ponen en común aspectos del mundo interior (psiquismo) relacionándolos con la pintura.

<sup>9</sup> Holbein, H. Utilizó en muchos casos el efecto de anamorfismo en sus pinturas.

<sup>10</sup> Santucci, Silvana. *Sarduy y el neobarroco. Interpretaciones sobre lo político en el arte.*

<sup>11</sup> Gomez Rodrigo, María (2008). *Anamorfosis.* PUV.

el caos de actividades, sucesos, eventos, relatos, instancias que, a nivel contratransferencial, puede generar confusión e incluso malestar.

La aventura, entendida como componente dentro del proceso adolescente contiene un *carry over* (1956)<sup>12</sup> vinculado a imágenes o secuencias vívidas de libertad, temor, conflicto y osadía.

En ese sentido, sirviendo como soporte para lo anterior, el fenómeno de la aventura adolescente trae consigo, necesariamente, variables vinculadas con los grupos de poder<sup>13</sup> del adolescente. Estos vínculos, tareas, *hobbies*, experiencias funcionan como un reducto donde, de manera doble, el adolescente se hace más fuerte y se protege, crece y se equivoca. Este crecimiento no ocurre en el consultorio, ocurre por fuera, incluso de forma marginal a la ilusión de control de sus padres.

Estos grupos de poder le permiten al adolescente experimentar (en tanto taller de experiencias) quién es, qué es para otros y cómo ese ser para otros en esa etapa lo convertirá (o no) en un adulto a futuro. Esta experiencia es solitaria en el sentido que, más allá de las compañías, la experiencia es personal, subjetiva, por momentos, incluso, traumática y, a su vez, con potencialidades asombrosas.

Existe, sin embargo, la posibilidad de que estos grupos de poder viren en grupos de tareas<sup>14</sup>. Los grupos de tareas alteran toda la mecánica de la aventura adolescente. Implican el acceso (por lo menos una manera de acceder) a drogas, situaciones de violencia y maltrato de todo tipo. Conviene aclarar que esta modalidad no necesariamente se vincula con una característica del adolescente sino más bien que la propia aventura adolescente (libre, espontánea, natural y productiva) se ve entorpecida (aquí hablamos del viraje a grupo de tareas) por influencias culturales de todo tipo que pueden ir desde la potencia publicitaria que incita al consumo como meta o a la influencia de medios de comunicación o incluso más a la banalización del propio devenir adolescente. Ese viraje aparece nítidamente en consulta porque hace ruido, hace síntoma.

El grupo de tareas es aquella situación vinculada con una falta de un soporte que genera una *desvitalización* de cualquier proyecto adolescente y, a su vez, una incapacidad (si es que existiera la posibilidad de desarrollar algún tipo de proyecto) de insertarse de alguna manera, en algún lugar para hacer algo. La indefinición no es casual: cualquier tipo de proyecto, estando bajo el modo grupo de tareas, se

---

<sup>12</sup> Tower, Lucia (1956). *Essay on Countertransference*.

<sup>13</sup> Poder en tanto encontrar formas propias por fuera de los agenciamientos o dispositivos de deseo.

<sup>14</sup> Tomamos el término de los sucesos acontecidos durante la última dictadura militar como metáfora del funcionamiento de este tipo de grupos. Es conveniente remarcar que no se trata una acción consciente de ejercer el mal del grupo de tareas adolescente sino más de un acontecer socioeconómico que lo fomenta.

vuelve imposible. Solo predominan (algunos de estos factores pueden percibirse como *carry over*) la violencia, la indiferencia, el desgano y una tristeza muy profunda que corroe lo más íntimo de la vida anímica del adolescente.

La aventura adolescente es ese trayecto flexible, maleable, no carente de obstáculos en el que el adolescente logra (no tanto como meta sino como aspiración) atravesar la mezcla incestuosa de omnipotencia y omnisciencia a la, no libre de conflictos, vida juvenil-adolescente. Esto es una vida de tendencias constructivas y espontáneas.

Tal vez la paradoja resida en esas dos tendencias contrapuestas que circunscriben una separación imaginaria. Estas son: mundo interno y ambiente. En ese sentido planteamos la necesaria y mutua correspondencia de esas dos variables como partes de un todo. Esa mutua correspondencia implica el funcionamiento colectivo en vías separadas pero que conforman un funcionamiento sincitial de una parte que las reúne.

La aventura adolescente implica el funcionamiento en estéreo de esas dos vertientes incluyendo las pinturas del mundo interno del adolescente y, a su vez, sin excluirla, la vida social que lo involucra como sujeto.

### **Para una arqueología del término**

George Steiner<sup>15</sup> plantea que las palabras tienen diferentes orígenes y que esos orígenes delimitan el modo de estar de las palabras en el discurso cotidiano. Para él, una traducción perfecta no es solamente imposible sino innecesaria. La traducción ideal falla todo el tiempo y eso, junto con la variabilidad, es parte de su constitución. Para ejemplificar esto basta solo con remitirse a un párrafo que expresa esta falla:

"...el ejemplo de traducción perfecta actualizaría una sinonimia absoluta. Daría por sentada una interpretación tan minuciosa y completa, que fuese capaz de dar cuenta cabal hasta del menor rasgo del texto-fuente (...). Pero sabemos que en la práctica esta concordancia perfecta no es posible, ni en el nivel de la interpretación, ni en el de la traducción o de la reformulación lingüística. (...) el lenguaje no es solo polisémico, no solo está sujeto a cierta evolución. Es impreciso, y tiene que serlo, para poder satisfacer las exigencias de la elocución".

---

<sup>15</sup> Steiner, G. (1980). *Después de Babel. Aspectos del lenguaje y la traducción*. Fondo de Cultura Económica.

Aventura, en ese sentido, significa "las cosas que han de llegar" e implica, también, cierta incertidumbre (hechos inciertos que están por venir). Esta imprecisión es necesaria para desplegar los hilos del término, permitirles perforar los diversos aspectos que lo conformarán.

En inglés, el término se utiliza siempre en relación a una tendencia. Es así que tenemos "*to go on an adventure*" donde la potencialidad del término se remarca en su potencia más que en su acto. El verbo "aventurarse" puede incluir, además del hecho de hacer propia la aventura, el "*venture*", también el "*venture out*", que implica aquello más aventurero de la aventura, es decir, ese traslado del propio aventurarse hacia un afuera indeterminado.

En francés encontramos el lanzarse a la aventura (*lancer dans l'aventure*) o, similar al inglés, la forma activa de "buscar la aventura" (*chercher l'aventure*).

El idioma alemán arroja un hecho curioso, aventura es un sustantivo neutro. En ese sentido la palabra contiene algo de por sí indeterminado. El género neutro nos permite tomar en cuenta esto neutral de "lo" aventurero.

Paralelamente, Agamben (2018)<sup>16</sup> critica la noción de "aventura" como proveniente del latín, citando que el término no "solo no está documentado en el latín clásico" sino que la argumentación de su procedencia tiene fundamento desde que se demostró "que los sustantivos que terminan en -ura no derivan necesariamente del participio futuro".

Tomando en cuenta estos dos pilares, Agamben y Steiner, proponemos algunas variantes algo alejadas del academicismo de los diccionarios.

De acuerdo con los criterios de Steiner relacionamos el término aventura con otro término aún más apropiado para lo aquí planteado: "*aufregendes Erlebnis*". Esto es una vivencia entusiasta, una vivencia emocionante. Esta vivencia emocionante incluye como connotación subjetiva la posibilidad de la maravilla, con un arrojarse en pos de una búsqueda. Esto comprende fenómenos de travesía, de azar y riesgo.

El azar, necesariamente vinculado con el riesgo que implica cada paso en las acciones y decisiones del adolescente, así como también el marco de empuje que imprime todo el mecanismo pulsional en la vida psíquica.

El hecho de traducir estos términos conlleva también cierto fenómeno de falla a la hora de intentar explicar qué ocurre con el fenómeno de la aventura. Siempre cambiante, esta modalidad es un "arrojarse del cuerpo y de la mente" ayudado desde lo social por ese coro de voces (padres, tutores, maestros, etc.) que comulgan (no sin cierto malestar) en un mismo sentido con diferentes entonaciones

---

<sup>16</sup> Agamben, G. (2018). *La aventura*. Adriana Hidalgo editora.

que van desde el algo molesto "ya sos grande" hasta el melancólico "cómo creciste, hasta hace poco eras un nene".

Este arrojarse, este *Welt des Werdens* (mundo del devenir) del adolescente es un epifenómeno del pisar a ciegas, del equivocarse, y funciona como pátina para futuros proyectos vitales.

Los grupos de poder del adolescente le permiten representar modos, vínculos, con la posibilidad de traducir un modo de vida, experimentar formas relacionadas tanto a la consecución de logros como a la aceptación de las frustraciones. Esas "traducciones" son vitales para lo que vendrá. No en vano existen tantos *meetings*, reuniones, proyectos, salidas. Cada uno de esos contiene la formación de lazos tanto sociales con otros como anímicos en relación a su propia personalidad.

La aventura adolescente es ese taller donde se pueda desplegar dialécticamente eso que el adolescente aspira a ser, siendo. Es la traducción en curso de un devenir futuro. Este devenir futuro se acerca más a una ontología que a intentar definir un marco temporal predeterminado o casuístico. Es la posibilidad de desplegar en una cartografía emocional el mundo de implicancias asociadas con el sentir.

Lo figurativo (la representación) implica, en efecto, la relación de una imagen con un objeto que supone ilustrar, pero implica también la relación de una imagen con otras imágenes en un conjunto compuesto que da precisamente a cada una su objeto

El problema de la representación en adolescentes radica en que está todo el tiempo puesto en juego un vaivén vinculado con las diferencias entre la copia y el original. Esto es una situación cambiante entre aquellos estados emocionales vinculados con el yo ideal (narcisismo y omnipotencia) mezclado con instancias de logros y conquista a nivel caracterológico. Estas idas y vueltas (necesarias) dificultan el establecimiento de un vínculo transferencial ya que generan incomodidad y tensión. Esta ambivalencia explica el ir y venir constante del adolescente. En ese sentido es tarea del analista saber ser una forma lo suficientemente maleable para que esos cortocircuitos transferenciales (presentes no solo con el analista) puedan desplegarse.

Haciendo explotar los límites que le impone Deleuze a Bacon no circunscribimos la representación a una "relación de una imagen con un objeto que supone ilustrar" ni tampoco "a la relación de una imagen con otras imágenes en un conjunto compuesto que da precisamente a cada una su objeto". Planteamos múltiples planos de varias representaciones compuestas ejerciendo relaciones entre diversos objetos y sus imágenes. En ese sentido, la figura del juego implica saber jugar como analista incluso en el tratamiento con adolescentes. Este saber es la

necesaria capacidad del analista de incurrir como adulto en ese mundo que se nos muestra de a ratos y en dosis sin que esto implique asociarse como un compañero de juegos (falso ideal del amigo-analista) ni tampoco en un padre autoritario *totipotente*.

Gombrich (1951)<sup>17</sup> propone algo de esto en su ensayo sobre el caballito de juguete. Ciertamente no se trata de hacer analogías entre el psicoanálisis y el arte ni tampoco postular la generación de una tendencia para convertir a los pacientes en artistas sino incorporar como analistas esa función "caballito de juguete", esa invitación a representar formas que alternen entre una forma de "hombridad" alternando (permitiendo esta alternancia) con formas cualitativamente intermedias de estar en consulta. Esta "hombridad" de la que hablamos (extraída del texto que acabamos de mencionar) es, además de una comparación con la forma "caballidad", un modo, en consulta, de corroborar, observar y atender fenómenos vinculados con barbas de varios meses, cortes de pelo intermitentes, inexactos, noviazgos pasajeros y demás. Saber "jugar" con eso implica dar lugar para que todo eso se procese, pueda ser puesto en palabras, pueda trabajarse.

En ese sentido, aventura y devenir funcionan en mutua imbricación donde el devenir como concepto global que funciona desde un nivel que trasciende al sujeto se retroalimenta de la aventura en tanto dinámica de flujos del proceso adolescente. Este funcionamiento estereofónico se vislumbra en la clínica en dos eventos que chocan continuamente y que incluyen el acontecer vital dentro de todo proceso y los saltos emocionales que comprenden las emociones descritas antes.

Tomando en cuenta todo lo visto hasta aquí podemos definir aventura como aquella travesura adolescente que se replica transferencialmente en cada uno de los ámbitos que el adolescente transcurre, habita y circunda. El psicoanálisis le permite al adolescente representar algo de lo vivido en el afuera y también funciona como un "pit stop" cuando algo de ese proceso de aventura se ve entorpecido por diversos factores.

Los factores que permiten que el adolescente muestre algo de esa aventura están vinculados con la capacidad del analista de desarrollar un ámbito de intimidad, carente de riesgos para facilitar el despliegue de esas pinturas que son sus aventuras en su propio mundo del devenir.

Como todo evento incluye la voluntad consciente de que eso suceda aunque no necesariamente vaya ligado a la búsqueda de una repetición. Al modo de las catástrofes elementales, la aventura va más allá del uso de la libertad; implica, en

---

<sup>17</sup> Gombrich, E.H. (1951). Meditaciones sobre un caballo de juguete perteneciente a una colaboración del autor al simposio sobre la forma en la naturaleza y el arte.

ese sentido, una voluntad consciente de perderse y contiene *per se* una irreversibilidad necesaria. La aventura adolescente involucra tanto la decisión de perderse como la posibilidad por parte del adolescente de volverse algo con ella. No hablamos en ese sentido de un uso de la libertad sino de un salto, de un desprenderse hacia algo nuevo. Ese algo nuevo, ese evento, es el salto hacia la aventura.

La idea de aventura inclina la balanza hacia lo nuevo, hacia la existencia y a la creación de nuevos conceptos por encima del precepto que intenta sugerir que todo ya fue dicho.

Este trabajo pretende incluir un concepto que atraviesa el psicoanálisis en por lo menos tres ejes: transferencia, inconsciente y pulsión. Nos parece importante incluir conceptos como el de aventura ya que permiten desplegar fenómenos que no están descritos exactamente en la literatura analítica y que corresponden, de manera estricta, a situaciones clínicas con adolescentes. En ese sentido, la clínica con adolescentes impone modos que no necesariamente están incluidos dentro de la estructura conceptual del psicoanálisis y que nos invitan, como los propios adolescentes, a aventurarnos.

### **Resumen**

*Se aborda el concepto de aventura adolescente tomando como ejes la espontaneidad, la pintura como fenómeno psíquico y las variantes lingüísticas que contiene el término. A su vez se compara el término aventura con devenir y se desarrollan las formas en las cuáles se despliega el concepto en la vida social del adolescente.*

*Se relaciona el término a su vez con las implicancias psicoanalíticas que pueden verse a nivel del desarrollo así como también a nivel transferencial.*

### **Descriptores**

*Adolescencia, aventura, espontaneidad, pintura, transferencia.*

### **Adolescent adventure: between the internal world and the environment**

#### **Summary**

*The adolescent adventure concept is approached taking spontaneity, painting as a psychic phenomenon and the linguistic variants that the term contains as axes. In turn, the term*

*adventure is compared with becoming and the ways in which the concept unfolds in the adolescent's social life are developed. The term is related, in turn, to the psychoanalytic implications that can be seen at the level of development as well as at the transference level.*

**Keywords**

*Adolescente, adventure, spontaneity, paintings, transference.*

**Adolescent adventure: entre le monde interne et le contexte**

**Résumé**

*Le concept d'aventure adolescente est abordé en prenant comme axes la spontanéité, la peinture comme phénomène psychique et les variantes linguistiques que le terme contient. À son tour, le terme aventure avec évolution est comparé et les façons dont le concept se déroule dans la vie sociale de l'adolescent sont développées.*

*Le terme est lié à son tour aux implications psychanalytiques qui peuvent être vues au niveau du développement aussi bien qu'au niveau du transfert.*

**Mots-clés**

*Adolescence, aventure, spontanéité, peintures, transfert.*

**Bibliografía**

- Agamben, G. (2018). *La aventura*. Adriana Hidalgo editora.
- Deleuze, G y Guattari, F. (1980). *Mil Mesetas, Capitalismo y Esquizofrenia*. Ed. Pretextos.
- Deleuze, G. (1984). *Francis Bacon, Lógica de la sensación*. Arena libros.
- Gomez Rodrigo, María. (2008). *Anamorfosis*. PUV.
- Gombrich, E.H. (1951). *Meditaciones sobre un caballo de juguete perteneciente a una colaboración del autor al simposio sobre la forma en la naturaleza y el arte*. L.L. Whyte (ed.).
- (1995). *La historia del arte*. Colonia del Valle. Editorial Diana.
- Lacan, J. (1973). *Seminario 11. Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis*. Paidós.
- Laufer, Moises y Laufer, M. Egle (1987). *Adolescence and developmental breakdown*. Karnac editorial.
- Melgar, M. y otros. (2003). *Psicoanálisis y arte*. Buenos Aires. Ed. Lumen.
- Moguillansky, C. (2008). *Adhesión, repetición, transformación y aventura*. Ed. Teseo
- Steiner, G. (1980). *Después de Babel. Aspectos del lenguaje y la traducción*. Fondo de Cultura Económica.
- Santucci, Silvana. *Sarduy y el neobarroco. Interpretaciones sobre lo político en el arte*.
- Tower, Lucia. (1956). *Essay on Countertransference*.