

IX Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología
XXIV Jornadas de Investigación XIII Encuentro de Investigadores en Psicología
del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos
Aires, 2017.

Juego, tiempo y responsabilidad.

Lutereau, Luciano.

Cita:

Lutereau, Luciano (2017). *Juego, tiempo y responsabilidad. IX Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXIV Jornadas de Investigación XIII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-067/920>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eRer/SQc>

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

JUEGO, TIEMPO Y RESPONSABILIDAD

Lutereau, Luciano

Universidad de Buenos Aires. Argentina

RESUMEN

En este trabajo nos proponemos repensar la experiencia lúdica a través del factor temporal para ubicar la posición del sujeto en el mismo. Esta dimensión será entrevista como responsiva a partir de una relectura de lo planteado por Freud respecto del juego del fort-da en “Más allá del principio del placer”. Para consolidar este argumento es que realizaremos un esclarecimiento a partir de la noción de repetición, como aquello que articula tiempo y acto.

Palabras clave

Psicoanálisis, Juego, Tiempo y Responsabilidad

ABSTRACT

GAME, TIME AND RESPONSIBILITY

In this work we propose to rethink the ludic experience through the temporal factor to locate the position of the subject in the same. This dimension will be revised as responsive from a reading of what Freud posed regarding the game of fort-da in “Beyond the pleasure principle”. To consolidate this argument is that we will clarify from the notion of repetition, as that which articulates time and act.

Key words

Psychoanalysis, Game, Time, Responsibility

Este trabajo se inscribe en el Proyecto de investigación UBACyT aprobado y financiado (2014-2017): “Articulación de las conceptualizaciones de J. Lacan sobre la libertad con los conceptos fundamentales que estructuran la dirección de la cura” dirigido por el Dr. Pablo D. Muñoz.

Nos proponemos repensar la experiencia lúdica a través del factor temporal para ubicar la posición del sujeto en el mismo. Esta dimensión será entrevista como responsiva a partir de una relectura de lo planteado por Freud respecto del juego del fort-da en “Más allá del principio del placer”. Para consolidar este argumento es que realizaremos un esclarecimiento a partir de la noción de repetición, como aquello que articula tiempo y acto.

Juego y temporalidad

La experiencia del juego podría ser entrevista con una temporalidad que, ajena al tiempo objetivo (de intereses prácticos), también se opone a la noción de duración (del tiempo vivido). El tiempo aquí no designa el continuo de instantes –una concepción del tiempo que, desde la *Física* de Aristóteles, encuentra su modelo en el punto geométrico–, sino una subversión del presente inextenso. A la duración se opone la detención, en una suerte de “tiempo-ahora” (*Jetzt-Zeit*) –para decirlo con una expresión de W. Benjamin– que plenifica el vacío del instante e inmoviliza el discurrir del presente.

De ahí, por un lado, esa situación habitual de arrobamiento que caracteriza a quien juega, que pierde el sentido de la orientación y de la finalidad. O bien, por otro lado, ¿acaso no suele ocurrir que cuando alguien sanciona desde afuera el tiempo de un juego (“ya es demasiado”) el jugante se sienta extrañado (o bien pida “un poquito más”, donde ese “poquito” –ridiculizado en el habitual “cinco minutos”– designa la función del resto)? En definitiva, podríamos decir –aprovechando el peso de la expresión– que el juego es una de las mejores maneras de “matar” el tiempo.

Asimismo, esta distinción en la forma temporal permite entender por qué el juego no debe confundirse con el deporte. Quizás esta pregunta sea más importante que plantearse la distinción entre juegos con (o sin) reglas. Estas últimas pueden surgir espontáneamente en el acto de jugar –como muchos juegos lo demuestran, especialmente en esos casos en que el jugante modifica las reglas de un juego preestablecido para poder empezar a jugar “en serio”–, pero si las reglas provienen del exterior y no sólo delimitan conductas o pautas de acción, sino que se subordinan a un tiempo impropio, esa experiencia quizá ya sea la del deporte (que es una variación de una actividad práctica). Incluso en los casos en que haya reglas predefinidas que deban acatarse (como, por ejemplo, ocurre en varios juegos de cartas), lo que mantiene la frontera del juego es la suspensión de los instantes orientados.

De este modo, el tiempo del juego –un tiempo que *resta*– implica una concepción diferente de la noción de producción, al menos no idéntica al modo en que habitualmente se la entiende. Decimos, por lo común, “se produce *algo*”. Sin embargo, el juego produce *nada* –esto pareciera ser un corolario de su inutilidad–; o bien, dicho de otro modo, el juego produce pérdida.

En el artículo “La noción de gasto” (1933) –que luego fuera retomado en su libro *La parte maldita* (1949)– G. Bataille introduce una crítica al principio clásico de utilidad –que se expresa en la producción y la conservación o acumulación– a partir de proponer una economía de la pérdida que se resume en “gastos improductivos” como el lujo, los duelos, las guerras y, también, el juego. Desde su perspectiva, estas experiencias se revelan como sacrificios carentes de fin, en la medida en que tienen su fin en sí mismas:

“A pesar de que siempre resulte posible oponer unas a otras, las diversas formas enumeradas constituyen un conjunto caracterizado por el hecho de que, en cualquier caso, el énfasis se sitúa en la pérdida, la cual debe ser lo más grande posible para que adquiera su verdadero sentido.” (Bataille, 1933, 28)

El gasto improductivo –por ejemplo, el que se desprende de una actividad como el juego, que se sirve eventualmente de los desechos

dejados por ciertas actividades utilitarias, aunque sin el propósito de que sus resultados se reintegren en un circuito productivo— instala, entonces, una forma de acción “desinteresada”, en la que se *da* sin esperar retribución; o, mejor, en la que también puede retribuirse con creces, pero nunca en la vía de un intercambio orientado por una justa medida. Este desinterés, a su vez, es el que permite hablar de un “sacrificio”:

“El *sacrificio* no es otra cosa, en el sentido etimológico de la palabra, que la producción de *cosas sagradas*. Es fácil darse cuenta de que las cosas sagradas tienen su origen en una pérdida.” (Ibid, 29)

De este modo, el gasto se manifiesta como una función que expone una “creación por medio de la pérdida” (Ibid, 30). Un modo de aprehender esta condición es a través de la experiencia del *potlach* —palabra que introdujera el etnólogo M. Mauss en su *Ensayo sobre el don* (1925)— que hace referencia a la oferta de regalos que encarnan un derroche antes que el trueque, una prueba de generosidad, por la cual el destinatario se encuentra obligado a retribuir con ostentación lo recibido. Así, el *potlach* funciona como un ejercicio de desprendimiento y de incorporación de valor agregado por el mero hecho de dar. Dicho de otro modo, esta forma de donación no obedece a la necesidad del intercambio, como una vía de adquisición, sino a un enriquecimiento a través del sacrificio. Aunque suene paradójico, el que más pierde es también el que más gana. Este principio fundamental de la economía, asociado a la extracción de una parte maldita como condición, que, si no es reconocida, se expresa sintomáticamente permite entender algunas reflexiones freudianas sobre el juego, que retomaremos en el apartado siguiente.

Para concluir la exposición de este apartado cabe precisar el movimiento general realizado —desde el punto de vista de la argumentación— a propósito del acto de jugar: hemos avanzado hacia la localización de un tipo de experiencia en la que se actualiza una forma particular de actitud (la pérdida). Dicho con otros términos, podría decirse que hemos realizado una *reducción* —en el sentido de una *reconducción*— del estatuto del objeto hacia la posición del sujeto. De esta manera, el juego incluye una noción activa de sujeto, productiva y no meramente reproductiva, que podría ser pensada en términos de respuesta. Por lo tanto habría responsabilidad por el juego, independientemente de que se considere el contenido de un juego específico.

Juego y repetición

En el último tramo del apartado anterior se delimitó la posición del sujeto que —al jugar— se constituye en el lugar de resto de la operación de pérdida que fundamenta la experiencia lúdica. A través de lo que hemos llamado una “reducción” al relato subjetivo del juego, se precisa el trasfondo originario respecto del cual otras concepciones del jugar son derivadas. Este fundamento originario permite esclarecer teorías del juego que, de otro modo, no podrían justificarse más que de un modo empírico —en función de la descripción estática de ciertos juegos específicos—. En resumidas cuentas, en esta elaboración no hemos desarrollado una teoría del juego que competiría con otras suposiciones especulativas, sino

que propusimos una descripción estructural de la experiencia de jugar que, a su vez, otorga sentido a diversas teorías empíricas. Así, por ejemplo, la concepción del juego como simbolización cobra otro estatuto a la luz del planteo de las nociones de gasto y sacrificio. Lo mismo podría decirse a propósito del juego como representación y, eventualmente, escenificación de lo sufrido pasivamente, en la medida en que esta versión del juego puede ser reconducida a la producción de pérdida intrínseca al acto de jugar.

Asimismo, respecto de la posición del jugante, podría encontrarse en este aspecto el fundamento al cual puede ser reconducida la teoría del juego como soporte de fantasías inconscientes. Por esta vía, la cuestión del fantaseo obtiene un esclarecimiento ampliado —su condición de posibilidad— en el marco de una descripción de la actitud imaginante. Esta particular posición, por ejemplo, es la que también puede notarse en la presentación freudiana de la asociación libre:

“Esta particular suspensión imaginante es enunciada por Freud en los siguientes términos: ‘Comencé a poner en práctica el método de la asociación libre, consistente en comprometer al sujeto a prescindir de toda reflexión consciente y abandonarse, en un estado de serena concentración, al curso de sus ocurrencias espontáneas’.” (Freud, 1940, 188)

Por esta vía, el psicoanálisis mismo puede ser entrevisto como una forma de juego. No se trataría, entonces, de que en un psicoanálisis se juegue —para el caso, en la clínica de niños—, sino de que el juego es el acceso mismo al psicoanálisis. Por eso la elucidación de la posición del jugante es también, indirectamente, una presentación de la puesta en forma del discurso analizante; y es por este camino, también, que a continuación (en concordancia con lo entrevisto el primer apartado) cabe detenerse sobre la noción de repetición.

La temporalidad del psicoanálisis tiene la estructura de una secuencia de inscripción —lo que permitió a Freud trazar una analogía con el juego de la “pizarra mágica” (Cf. Freud, 1925)— en la que cuenta no tanto la permanencia discreta de los elementos como la transcripción en que se producen. Para Freud, el porvenir se encuentra asociado a “la tesis de que la memoria no preexiste de manera simple” (Freud, 1892), dado que su estructura se consolida a través de continuas re-transcripciones (*Umschrift*). En este punto, es una referencia a Derrida lo que promueve la proposición de un esclarecimiento de esta estructura temporal. En el libro *La voz y el fenómeno* (1967), Derrida expone un argumento que permite formular una estrecha ligadura entre el resto y la repetición, a propósito de una reflexión sobre el estatuto significativo del signo. La relación entre el significante y el significado supone, ordinariamente, no sólo la concepción de la idealidad de este último, sino también cierta forma sensible que garantiza la identidad del sentido de aquél. Un signo es *tal* —idéntico a sí mismo— sólo porque es repetible; y su repetibilidad (soporte de su permanencia en el tiempo) se encuentra ligada a la idealidad de los aspectos mencionados. De acuerdo con Derrida, esta idealidad es el correlato de una particular tematización de la repetición, esto es, como repetición *indefinida* (Derrida, 1967, 100). De este modo, la idealidad del signo, entendida como *presencia* (o posibilidad de presentificación), depende de

la repetición. Sin embargo, si la repetición es condición de la idealidad, cabe advertir que se ha establecido una modificación del punto de vista inicial, que suponía la presencia de la idealidad, ya que la repetición atraviesa la identidad que se encontraba en el punto de partida. Por esta vía, la concepción derridiana de la repetición desarma el pensamiento tradicional (en la filosofía de Occidente) del signo y la representación, condescendiendo al examen del diferenciar que subtiende la pretensión de la mismidad. Así, el signo se disemina en el despliegue de la cadena significativa —que, según Lacan, rechaza cualquier identidad, dado que no puede significarse a sí mismo—, y el sentido declina en el rastro de una huella, haciendo vana la búsqueda de un origen primigenio. Lo único originario es la escansión temporal de la repetición, la tachadura del origen, la producción del resto.

Resto y sujeto

Un pensamiento del resto es un pensamiento del significante y sus formaciones (así como hablamos de “formaciones del inconsciente”) en el retorno de la repetición; pero, las figuras del resto se caracterizan por un aspecto *basal*. En todo caso, cabría hablar de una producción del resto en cada una de ellas. Y si las figuras del resto comparten con las formaciones del inconsciente su indeterminación equívoca (evidente en el chiste o el *lapsus*), por la cual iluminan la división subjetiva; en cuanto también son modos de resistencia, las formaciones del resto dan cuenta de una lógica *básica* que las formaciones del inconsciente demuestran. Podría decirse que la eficacia analítica sobre estas últimas sólo puede plantearse a partir de reconocerlas por el resto que resiste e insiste en ellas. Por eso la pregunta acerca de si el juego repite una situación externa al juego mismo sólo adquiere sentido en la medida en que se la plantea según el modo de repetición intrínseca que el juego actualiza. Para dar cuenta de este aspecto, realicemos una lectura detenida del juego más famoso de la historia del psicoanálisis.

En el capítulo 2 de *Más allá del principio del placer* (1920), Freud se propone una “estética de inspiración económica” (Freud, 1920, 17). De acuerdo con este propósito es que considera el juego, desde una perspectiva infantil, en función de la ganancia de placer. Al igual que Aristóteles en su *Poética*, Freud destaca que el juego se nutre de una extraña condición paradójica: muchas veces da lugar a lo “desagradable”, con lo cual cabe preguntarse en qué medida podría ser placentero cobijar lo que, en definitiva, no causa placer. En este punto, es importante realizar una aclaración; el planteo freudiano no peca de ingenuo al proponer que el displacer sería un predicado del objeto que el juego representa —cuestión que también podría proponerse en términos artísticos: ¿qué satisfacción podría haber en la contemplación de una crucifixión? No obstante, en este caso, el placer es relativo al acto contemplativo antes que al modelo—. La pregunta freudiana se formularía con otros términos: ¿por qué el displacer motoriza el juego? Para dar cuenta de este aspecto es que se introduce el llamado “*fort-da*”.

En primer lugar, cabría advertir cómo Freud ubica el hábito en el núcleo mismo de acto de jugar:

“... este buen niño exhibía el hábito, molesto en ocasiones, de arrojar lejos de sí, a un rincón o debajo de una cama, etc., todos los pe-

queños objetos que hallaba a su alcance, de modo que no solía ser tarea fácil juntar sus juguetes. Y al hacerlo profería, con expresión de interés y satisfacción, un fuerte y prolongado ‘o-o-o-o’, que, según el juicio coincidente de la madre y de este observador, no era una interjección, sino que significaba ‘*fort*’ {se fue}.” (Freud, 1920, 14)

En segundo lugar, es notorio que Freud considere mucho más el “uso de sus juguetes” (Freud, 1920, 15) antes que la materialidad o su carácter concreto. Lo significativo es que el niño jugaba a que “se iban”; y lo mismo ocurrió con un carretel enlazado con un piolín, el cual no utilizaba para “jugar al carrito”, sino que arrojaba tras la baranda de su cuna, para despedirlo, aunque —en este caso— también saludando su regreso con un “*Da*” (*acá está*). Por esta vía, el juego se realizaba con un doble tiempo: desaparición/aparición. Por último, a esta variación del juego se añade una tercera experiencia:

“Un día que la madre había estado ausente muchas horas, fue saludada a su regreso con esta comunicación: ‘¡Bebé o-o-o-o!’; primero esto resultó incomprendible, pero pronto se pudo comprobar que durante esa larga soledad el niño había encontrado un medio para hacerse desaparecer a sí mismo. Descubrió la imagen en el espejo del vestuario, que llegaba casi hasta el suelo, y luego le hurtó el cuerpo de manera tal que la imagen del espejo ‘se fue’.” (Ibid)

En este punto, cabría preguntar: ¿se trata de un mismo juego y sus variaciones o de tres juegos distintos? En principio, podría decirse que no es lo mismo jugar con la expulsión que satisfacerse en el recorte de un espacio invisible, como tampoco lo es interrogar el deseo del Otro a través de la propia ausencia en un proceso de sustracción. Asimismo, es preciso reconstruir las interpretaciones que Freud realiza de este juego —en la medida en que también han sido el fundamento de ciertas concepciones habituales—, para interrogar su pertinencia.

Por un lado, Freud sostiene que este juego permitía “admitir sin protestas la partida de la madre. Se resarcía, digamos, escenificando por sí mismo, con los objetos a su alcance, ese desaparecer y regresar” (Ibid). Por esta vía, llegamos a la concepción del juego como una escena que simboliza la ausencia de la madre. Esta interpretación implica un doble supuesto: que el juego refiere a algo más allá de sí mismo, y que el objeto representa a un personaje específico. De este modo, queda cancelada la posibilidad de pensar la autonomía del juego (y se hace consistir en demasía el valor simbólico del objeto concreto con que se juega).

Por otro lado, en una segunda interpretación freudiana se afirma que “en la vivencia era pasivo, era afectado por ella; ahora se ponía en un papel activo repitiéndola como juego” (Ibid, 16). En este punto, Freud conjetura que podría atribuirse esta repetición a una pulsión de apoderamiento, aunque también refiere que podría pensarse en una suerte de venganza. Las dos opciones no son excluyentes y son el fundamento de otra concepción habitual del juego (como “tramitación”, “elaboración”, etc.), aunque comparten un supuesto común: es preciso una vivencia anterior, “antes” de la repetición. No obstante, como hemos visto, la lógica de la repetición que importa para un pensamiento del resto no requiere de la mismidad antes del diferir.

De acuerdo con un esclarecimiento de estos supuestos –tal como hemos formulado– puede afirmarse que estas concepciones del juego se sostienen en una consideración insuficiente de la noción de repetición. En ambos casos, esta última es entendida como *reproducción* (o *reiteración*) –ya sea en función de la referencia simbólica a una vivencia anterior; o bien como inversión de lo sufrido pasivamente–. Sin embargo, si la pregunta freudiana en este contexto se formula a partir del carácter compulsivo del juego mismo, en función de aquello que lo sostiene más allá del principio del placer, es claro que la intuición de Freud tiene un alcance mayor que su modo de teorizar. Dicho de otro modo, la repetición del juego no radica en la referencia a una vivencia penosa que no sea la que el juego mismo pone en acto. Hay un *penar* propio del juego, que debe ser entendido en función del resto que se pierde en su propio circuito. El efecto directo de este déficit freudiano frente a un pensamiento de la repetición –que actualice la cifra temporal del juego– se conjura en que entienda el juego como una suerte de “renuncia a la satisfacción pulsional” (Ibid) cuando, en todo caso, cabría preguntarse si el juego mismo no es un recorte de una variedad de trayectos pulsionales. Asimismo, al proponer que en el juego se “abreaccionan” (Ibid) situaciones vividas con intensidad, Freud no hace más que confirmar el carácter empírico y derivado de su noción de repetición; incluso cuando pueda tener la lucidez de afirmar todo lo contrario:

“Pero, por otro lado, es bastante claro que todos sus juegos están presididos por el deseo dominante en la etapa en que ellos se encuentran” (Ibid).

Lamentablemente, para dar cuenta de este último hallazgo, Freud no deja de ofrecer una solución desfalleciente, al vincular el juego con el deseo de “ser grandes y poder obrar como los mayores” (Ibid). Como suele ocurrir a veces con la lectura de los textos freudianos, la fecundidad del hallazgo parece ante el método de formalización. A la noción freudiana de repetición le faltaría la radicalidad suficiente como para entrever que el juego enlaza con los distintos circuitos de satisfacción pulsional, a través de la delimitación de la diversidad del resto que se recorta en cada uno de ellos, en función de la escansión de un tiempo que no es el de la sucesión de instantes discontinuos.

Conclusión

En el presente trabajo hemos partido de una presentación del juego como experiencia temporal, con el propósito de ubicar que su temporalidad no es reproductiva, sino productiva y asociada a una pérdida. De este modo, hemos introducido la noción de resto, para hacer una relectura de un célebre pasaje freudiano de *Más allá del principio del placer* en función del cual hemos arriba a una concepción del sujeto que implica una respuesta (el sujeto como respuesta) y no una instancia agente (aquel que juega). En futuros trabajos continuaremos elaborando la noción de resto para articularla con la concepción psicoanalítica del sujeto.

BIBLIOGRAFÍA

- Bataille, G. (1933) “La noción de gasto” en *La parte maldita*, Barcelona, Icaria, 1987.
- Derrida, J., *La voz y el fenómeno. Introducción al problema del signo en la fenomenología de Husserl*, Valencia, Pre-textos, 1995.
- Freud, S. (1892-99) “Carta 52” en *Correspondencia con Fliess en Obras Completas*, Vol. I, Buenos Aires, Amorrortu, 1988.
- Freud, S. (1920) “Más allá del principio del placer” en *Obras completas*, Vol. XVIII, Buenos Aires, Amorrortu, 1988.
- Freud, S. (1925) “Nota sobre la «pizarra mágica»” en *Obras Completas*, Vol. XIX, Buenos Aires, Amorrortu, 1988.
- Freud, S. (1940) *Esquema del psicoanálisis en Obras completas*, Vol. XXIII, Buenos Aires, Amorrortu, 1988.
- Mauss, M. (1925) *Ensayo sobre el don*, Buenos Aires, Katz, 2007.