



¿Es un juego escribir? Bataille, Freud, Ferrater

Silvio Mattoni¹

Universidad Nacional de Córdoba
Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas
silviomattoni@yahoo.com.ar

Resumen: El artículo se propone revisar la noción de juego en algunos escritos de Bataille, en relación directa con otros temas capitales de su pensamiento: lo improductivo y la soberanía. La cuestión del juego, además, está ligada a las posibles comparaciones de la creación literaria con la actividad lúdica, como la que planteara Freud en una conferencia, y que puede coincidir parcialmente con las consideraciones de Bataille, aunque también haya divergencias muy significativas al respecto. Por último, un texto literario que trata los juegos en su argumento propondrá una ética no conclusiva de la poesía y sus relaciones con otro tipo de actos.

Palabras clave: Soberanía – Fantasía – Infancia – Poesía

Abstract: The article aims to review the notion of play in some of Bataille's writings, in direct relation to other capital themes of his thought: the unproductive and sovereignty. The question of play, moreover, is linked to possible comparisons of literary creation with playful activity, such as that which Freud raised in a lecture, and which may partly coincide with Bataille's considerations, although there are also very significant differences in this respect. Finally, a literary text that deals with games in its argument will propose a nonconclusive ethic of poetry and its relationships with other types of acts.

Keywords: Sovereignty - Fantasy - Childhood - Poetry

¹ **Silvio Mattoni** es Doctor en Letras por la Universidad Nacional de Córdoba, donde actualmente ejerce como Profesor Titular de Estética. Es Investigador Independiente del CONICET, donde especialmente se ha dedicado a investigar en las áreas de la poesía argentina contemporánea, la crítica literaria y la estética filosófica. Ha publicado numerosos libros sobre temas de literatura, entre los más recientes: *Camino de agua. Lugares, música, experiencia* (2013), *Música rota* (2015), *Tekhné* (2018) y *¿Qué hay en escribir? De Maurice Blanchot a Fernanda Laguna* (2021).

En un artículo de 1951, Georges Bataille comentaba el famoso libro de Huizinga, *Homo ludens*, que acababa de traducirse al francés. Y se preguntaba por la expresión misma del título, su paralelismo con respecto a otras más conocidas: *homo faber*, *homo sapiens*. Pero al igual que en estas últimas atribuciones, tampoco el juego sería una cualidad solamente humana. Otros seres en la naturaleza se diría que juegan y además toda la profusión de la materia viviente podría pensarse como un juego. Bataille escribe:

Esos destellos extraordinarios, sus reverberaciones infinitas, y esa profusión de formas inútiles, brillantes o monstruosas no son solamente juegos en el deslumbramiento de la mente: son *objetivamente* juegos en la medida en que no tienen un *fin*, ni una *razón* (Bataille *Oeuvres complètes* 100; subrayados del autor).

Obviamente, para cada animal o vegetal, su forma obedece a la finalidad de una persistencia, pero la continuidad en sí misma no tiene razón de ser. Y de hecho, en la fragilidad de lo monstruoso, que depende de ciertos detalles circunstanciales para su supervivencia, quizás se oculta un fin último para nada razonable, anunciado en la extinción probable de una forma, su conversión en otra que a su vez habrá de extinguirse, hasta el retorno a la materia inorgánica. La necesidad de seguir vivo, en cada ser, no podría imponerse a su propia negación, al juego que finalmente triunfa, cuando deja de ser. En todo caso, lo que viene a indicar, para Bataille, el libro de Huizinga no sería tanto que el hombre sea especialmente *ludens*, sino más bien que “gravemente” se habrá dedicado a negar o a soslayar la parte del juego en el que está implicado. En esta negatividad, en todo aquello que se califica como “serio” por no ser un juego, está la posibilidad de pensar la importancia inicial de los actos lúdicos.

¿Qué se califica entonces de “serio”? Una cuestión de vida o muerte. Por lo tanto, serio es lo que impone la necesidad, la utilidad, la eficacia en satisfacer ciertas carencias. Pero también los trabajos, los planes y las tareas en apariencia útiles pueden estar rodeados de rituales, de ritmos, que en su

estructura o en sus formas no estarían lejos del juego sin finalidad. Tanto en las descripciones de Huizinga como en la lectura que hace Bataille, no resulta fácil distinguir, en ciertas culturas que fascinaron a la etnografía, el juego de lo sagrado, al igual que si se trata de diferenciar un simple cuento que entretiene a la tribu o un chiste del mito que explica cómo se llegó a ser lo que se es. Un juego que se acerca a lo sagrado parece de pronto volverse serio, como sucede en todos los juegos donde se hace posible la cuestión última, de vida o muerte. Sin embargo, en el juego gracioso o en el juego riesgoso, se trata de una figuración de la “caprichosa libertad”, dice Bataille, como una “gracia” que “anima los movimientos de un pensamiento soberano, no sometido a la necesidad” (*Oeuvres complètes* 104). En la soberanía que no sabe nada, salvo su ausencia de necesidad, se unen las apariencias de lo lúdico y de lo sagrado. Pues todo juego parece ser, en un principio, algo sagrado, es decir, separado del trabajo necesario, como una fiesta formalizada, entretenida y ritual a la vez. Así, Bataille encuentra esta fórmula de Huizinga, que le parece determinante: “Esa esfera del juego sagrado es aquella en la cual el niño, el poeta y el primitivo se encuentran como en su elemento” (104). Aun cuando en esta triple comparación el “niño” no parezca obtener del juego lo que conseguirían el poeta o el miembro de una tribu, que están en un mismo lugar, o sea: prestigio, relevancia, algún signo de soberanía.

Quizás haya un gesto análogo, aunque en otro sentido, en un célebre y acotado ensayo de Freud, traducido en la versión más reciente con una perífrasis para nada económica, “El creador literario y el fantaseo”. Casi al pasar, Bataille había adjetivado algunas afirmaciones de Freud, justamente, sobre la esfera del juego como si tuviesen un aspecto trabado y balbuceante. Antes de cualquier cita, podemos recordar que Freud intenta esclarecer la escritura literaria, que piensa como una lúdica ficción, algo que se opone a la realidad, a partir del juego infantil. Pero de ese modo, en lugar de situar, al menos en su origen, la poesía del lado de lo sagrado y del sacrificio, como

acto de destrucción por la pérdida de una palabra transitiva, organizativa o mínimamente constatativa, la ubica en una insólita nostalgia de la niñez, en un sentimiento casi ideológico (sabemos que la idealización del niño es un avatar de la cultura romántica que el mismo Freud tuvo que combatir desde el comienzo). Entonces, la creación literaria (o poesía o literatura o arte de la palabra, según se quiera traducir *Dichtung*) ya no apuntaría a un pensamiento soberano, al capricho absoluto, a la nada finalmente, sino que se infantiliza, como un vago retorno de placeres que se habrían reprimido por efecto de una supuesta realidad, una efectiva necesidad que apresa, “nos” apresa, dirá Freud, a todos los que no escriben, no ejercitan una lúdica fantasía. Y peor aún, esos que no escriben encontrarán un sucedáneo de tales placeres un tanto olvidados, innecesarios a fin de cuentas, pero no por ello menos gozosos, en la lectura de los juegos escritos por otro.

Así, en lugar de otras ocupaciones más sórdidas o realistas, como el goce de las partes de un cuerpo, Freud puede empezar diciendo que el juego es “la ocupación preferida y más intensa del niño”. Estaba hablando, dando una conferencia para gente de letras, y habrá querido evitar la ecuación más evidente entre el juego, el fantaseo y la escritura, o sea la masturbación. Pero sin dar lugar a una ironía que pondría a la literatura, como todo objeto sublimado, en ese movimiento de regresión infantil, Freud les sigue contando a los literatos un cuento que exalta la romántica idea del genio: “un niño que juega se comporta como un poeta, pues se crea su mundo propio o, mejor dicho, inserta las cosas de su mundo en un nuevo orden que le agrada” (127). Pero este “mundo” es tomado en serio, afirma entonces, no sería una broma, algo jocoso, como en el origen etimológico de nuestra palabra: *iocus* (“broma, gracia, chiste”), que en latín se usa en frases hechas que todavía podemos entender, *i. e. per iocum* (“en broma”), *extra iocum* (“bromas aparte”). Ni el niño que juega ni el poeta que hace sus cosas se dedicarían entonces a *ioci* como pasatiempos o divertimentos. Esta seriedad le hace plantear a Freud otra oposición para el juego que lo acerca a la ficción. “Lo opuesto al juego no

es la seriedad sino [...] la realidad efectiva” (127). Se trata pues de construcciones que transforman lo real en una escena, que a su vez puede incluir lo gracioso o lo serio, lo grato y lo terrible. No duda entonces Freud en jugar etimológicamente, cuando menciona los compuestos literarios que contienen la palabra *Spiel* (“juego”), como *Lustspiel* (“comedia o juego de placer”) y *Trauerspiel* (“tragedia o juego de duelo”). Conocemos estas equivalencias en otras lenguas de Europa, en las que “actuar”, “interpretar un papel” o “tocar un instrumento” se dicen con el mismo verbo que en castellano se limita a “jugar”. El carácter escénico relacionará la literatura con un teatro de los sueños sin la caprichosa aunque aparente libertad del sueño *tout court*, pero con su misma finalidad, la realización de deseos.

El poeta se armará un mundo donde pueda realizar, acaso conocer, unos objetos que la realidad le deforma o le sustrae. Este es un juego, su obra. Sin embargo, pareciera un objetivo que no tiene visos de seriedad, de algo que mereciera jugarse la vida, gastarla o sacrificarla en ello. Cualquiera puede dedicarse al sueño diurno, al fantaseo, para satisfacerse. Sólo que al poeta, les dice Freud a unos poetas menores que lo escuchan atentamente, le está permitido hacerlo en público, gracias a su arte. La retórica sumada al anhelo de algo que la realidad deniega sería entonces la poesía. Pero la ingenuidad de Freud se detiene ahí. Quizás no haya genios en el público, sólo personas comunes que tienen un pasatiempo: sobre todo leer, y en ocasiones escribir. Por eso les hace una distinción que no volverá a recobrar en el resto del ensayo. No está hablando de los grandes poetas, los “más estimados por la crítica” ni tampoco de lo que toman sus temas de la tradición. Ni Goethe ni Sófocles, para mencionar a dos de sus preferidos, podrían reducirse a la redacción de sueños diurnos que luego irían a satisfacer una necesidad ajena, la carencia de palabras en otros para sustituir algo así como la realidad o lo efectivo. Se refiere a “los menos pretenciosos narradores de novelas [...] que en cambio son quienes encuentran lectores y lectoras más numerosos y ávidos” (Freud 132). No es un gesto inclusivo *avant la lettre* mencionar aquí a

un público femenino del arte de la novela. Si el deseo del niño al jugar sería realizar la escena que construye, y que Freud simplifica en el difuso anhelo de “ser grande” pero que tal vez sea más bien suplantar a los supuestos “grandes”, entonces las novelas le brindarían a sus lectoras un consuelo por lo que no son o, mejor aún, por lo que no pueden hacer en público, satisfacerse.

La prosaica equivalencia de Freud entre literatura y deseo, cuya economía parece originar lo escrito para obtener una cosa, puede encontrar de nuevo la poesía en los jugadores más grandes, los que no pueden explicarse por una mera ganancia de placer. ¿Y si el deseo que se realiza al escribir no fuese la satisfacción, la huida graciosa de la realidad, sino la destrucción, la nulidad de todo deseo implícito en la estructura de cada frase? ¿Y si la literatura no buscara el goce de un público que quiere reencontrar sus fantasías? No habría entonces que plantear una equivalencia comunicativa, ni una identificación del lector con el héroe novelesco, sino que más bien la *Dichtung* sería una lengua que se pierde en la desaparición del cuerpo que aun así la hace hablar, la hizo escribirse. En este sentido, los juegos de escribir, y quizá también los del niño del que no sabemos nada, no estarían lejos de los más riesgosos que no se realizan en un teatro sino en un circo, como cuando los romanos decían jovialmente, acaso cruelmente, *ludi committuntur*: “empiezan los juegos”, en una transparente relación con las prácticas del sacrificio. Pero además un *ludus* es una “escuela”, como cuando se decía *in ludum mittere aliquem* (“mandar a alguien a la escuela”). Y quizás Freud estaba tratando de enseñarles a los poetas estadísticamente poco geniales que lo habían invitado que ningún espíritu indefinible les iba a dictar la legitimidad de sus caprichos.

Por supuesto, en 1907, cuando da su conferencia, Freud no había quizás intuido algo que pudiera estar más allá de la economía del placer, con sus satisfacciones y sustituciones, de manera que la literatura parecía limitarse todavía a una “ganancia de placer”, en principio puramente formal y estética,

o “placer previo”, y luego, a partir de esa “prima de incentivación” que sería una técnica poética, se haría posible “el desprendimiento de un placer mayor, proveniente de fuentes psíquicas situadas a mayor profundidad” (135). Sin embargo, no se le escapa a Freud que esta perspectiva, la de una lectora o un lector que disfruta del libro o de la representación teatral porque encuentra allí una salida para pulsiones eróticas o ambiciosas, no explica demasiado sobre el juego de escribir. La tragedia, por ejemplo, que pone en escena la destrucción de un ser –como otras “excitaciones que son en sí mismas penosas”, si bien “pueden convertirse en fuentes de placer para el auditorio y los espectadores del poeta” (Freud 128) –, no parece equiparable a una ganancia, y quizás Aristóteles estaba más cerca de la pérdida que se produce en ese juego sagrado de un dios extraño con su idea, tan médica como la de Freud, de una purgación.

Si existir no puede ser simplemente el sometimiento a las necesidades de la supervivencia, con su pesadez de planes y realizaciones, entonces la gravedad, la carga seriamente llevada hasta el punto en el que un trabajo modifica las cosas, debería servir para el juego final, para lo que no sirve o un acceso a la soberanía. Devolverle al juego su centralidad, que no es una broma, es el gesto que lee Bataille en el reivindicatorio libro de Huizinga: “Es igualar lo que tiene un fin con lo que no lo tiene, con lo que no tiene sentido de ninguna manera, en una palabra, es comportarse *soberanamente*” (*Oeuvres complètes* 106; subrayado del autor). El juego a veces parece esconder la conducta soberana, sin finalidad, puesto que aquel que juega se diría que está interesado en sobresalir. Volviendo al caso anterior, un poeta quiere ser el mejor, se juega allí un prestigio, como en la práctica del *potlatch*, donde la falta de fines de los actos y la destrucción de bienes se transforman en desafío y en deseo de reconocimiento por parte de los otros, o de algunos otros que están en el mismo juego. Pero Bataille plantea este aspecto competitivo del juego como una consecuencia secundaria, un efecto del “uso improductivo” de la palabra o de las cosas útiles. No obstante, en el juego mismo, antes de

toda consecuencia, es decir, sin lectores ni aplausos, ese atisbo de libertad, que no existe como tal en la realidad efectiva donde todo es necesidad, se parece a un deslumbramiento, como si un espejo bruscamente iluminado no dejase ver nada que se refleje, ni siquiera al supuesto autor de ese momento casi detenido.

Bataille describe el éxtasis del jugador, que está entonces, de alguna manera, fuera de sí:

La imagen de una intangible *soberanía*, dada de una vez por todas, como el inmenso *juego* de la luz, deslumbrando y consumiendo la riqueza sin contarla, preside esos esfuerzos múltiples donde el *juego* es riesgo, donde cada rival se pone en juego (*Oeuvres complètes* 107; subrayados del autor).

Originalmente, esa puesta en juego habrá sido una cuestión última, colindante con la necesidad de supervivencia. Se trataba de juegos donde la vida del jugador se ponía en riesgo. Sin embargo, la práctica jovial del que apuesta su vida sin medir las consecuencias, que generaba un prestigio inmediato y un desafío a todos los que no arriesgaban hasta ese punto, será desplegada en diversos modos de un juego sin otra finalidad que ese mismo prestigio, pero donde la vida se arriesga de manera simbólica. El significado de una vida parece estar en aquello que le pone límites y que debe destruirse para llegar a jugar con lo ilimitado, que es su final y no su finalidad. Como la tarea es imposible, puesto que no se acerca a la muerte sino de manera figurada, hay en el juego simbólico un costado de suplicio, que se aproxima peligrosamente a la repetición y al trabajo. Sísifo, digamos, ¿es un poeta o un obrero? Como su compañero Tántalo, que busca una satisfacción inaccesible, se supone que es un desdichado. A Freud le parecía lícito suponer que “el dichoso nunca fantasea”. Pero si el poeta es un desdichado, también lo sería el público y cualquiera que esté situado en las limitaciones de una existencia determinada. ¿A qué juega el poeta para convertir la desdicha en alegría? Tal vez a que su deseo de escribir, y él mismo a fin de cuentas, se convierta en una cosa. Puesto que lo escrito es una cosa, donde se petrifica el grito y el

día, el sueño y la desolación. Pero ese juego es un desorden limitado, como una metáfora que sustituye el sacrificio. Se repite y se acumula en la cosa escrita el tiempo de la duración, la experiencia de los días; y en esa “obra” el poeta pone todo su interés. Aunque tal interés en algo inútil parezca relacionar el juego escrito con su contrario más exacto, según Bataille, el trabajo, de todos modos no deja de recordar una posibilidad de gasto absoluto, “que pone la energía a prueba y nos lleva al límite de lo intolerable” (*Oeuvres complètes* 112). En este sentido, como objeto del máximo interés en lo gratuito y lo desinteresado, el juego literario contiene tanto un desafío soberano, su riesgo, como una obediencia al límite de la cosa escrita, el sometimiento a una técnica. Así, el poeta, digamos, en un momento de pérdida de sí, acaso rítmicamente inducida, se parece al antiguo amo que se arriesgaba y desafiaba al resto, pero en cada frase o búsqueda de sentido, en cada referencia y en cada anhelo de reconocimiento, está atado a su trabajo. El amo y el esclavo dialécticamente se inscriben en él, lo escriben, de igual manera que ninguna fantasía puede separarse del todo de la llamada realidad efectiva.

Lo imposible de la poesía, que Bataille en otros ensayos pudo asumir directamente como un “odio a la poesía”, consiste en esa indicación del juego libre, que no deja huellas, y a la vez su ordenamiento en un registro puramente lingüístico. Pero de todos modos, en todos los órdenes, hizo falta la disposición de trabajos para afirmar el juego como auténtica meta de la vida, cuyos días no se agotan en las tareas impuestas por los límites de un proyecto. El juego puro, si alguna vez pudo existir algo así, más allá de la proliferación de formas de vida hacia su destino de extinción, en el fondo no toma en serio la muerte, su desafío soberano la desconoce. En el trabajo de escribir ese juego asume en cambio que una vida se define en su limitación. Sin embargo, “no es la muerte lo serio”, escribe Bataille, ya que “sigue inspirando horror, pero si tal horror nos aterra, al punto de abdicar para no

morir, le otorgamos a la muerte la seriedad que es la *consecuencia* del trabajo aceptado” (115-116, subrayado del autor).

Si bien la soberanía del juego, sagrado o no, convivió desde su origen con la necesidad del trabajo, no siempre su gratuidad se opuso al lenguaje serio y se subordinó de tal manera que se llegó a transformar en mero recreo, como una pausa vagamente satisfactoria en medio de algo real. Entonces la soberanía se otorga al trabajo, como si la técnica de organización de las cosas fuese su propia finalidad, y lo inútil, lo gratuito, el juego en suma, se vuelve la subordinación, algo menor, se infantiliza del mismo modo que, a la inversa, se interpreta el juego de niños como una imitación de lo que habrá de ser la actividad adulta. ¿Para qué se vive en el mundo del trabajo soberano, interrumpido o más bien escandido por pasatiempos gratuitos? Bataille responde con una frase satírica de Juvenal: “*Et propter vitam, vivendi perdere causas*”. O sea que por causa de la vida, para salvarla de su peligro, aunque sea siempre insalvable, se pierden las causas de vivir. Y lo que para el romano habrá sido un sacrificio moral, bastante estoico, que induce a morir antes que dejar caer algún emblema, en el caso de un juego serio habrá de ser cómo sustraer el acto gratuito de la mera suspensión del sentido. La causa de la vida, que es inaccesible en el horizonte de un plan, está en su juego, en la reminiscencia que pueda contener todavía de un destello de soberanía. Volver al sueño de una falta de metas sería quizás, antes que una satisfacción de deseos que faltan, el objeto del juego. El niño no juega a ser grande, como dentro de las concesiones al sentido común que hacía Freud en su pequeña conferencia, sino que el jugador, por vicio o por virtud, se disfraza de niño. Bataille termina su gran comentario de Huizinga citando esta frase del historiador: “Para comprender la poesía, hace falta poder asimilarse el alma del niño, como si nos pusiéramos un traje mágico, y admitir la superioridad de la sabiduría infantil sobre la del hombre” (125). El traje mágico no solamente parece cambiar el cuerpo que lo viste, sino que también modifica el mundo de las sensaciones; todo juega alrededor de una sabiduría que al

mismo tiempo contempla y actúa. Porque así podría definirse de otro modo el juego: una acción que se mira en el acto, como si el niño que juega se estuviese viendo jugar y pudiese juzgar estéticamente el despliegue en el que está, que es su obra y la prueba de que a él le corresponde empezarla en cualquier momento, y abandonarla en otro. Las sensaciones giran, se multiplican, las cosas inertes se vuelven formas móviles, los animales responden a los signos corporales o verbales del pequeño hablante, como si se hubiese elegido empezar a jugar. Pero la totalidad, inaprensible como tal, también es juego, reverbera a partir de la escena en la que se está jugando, como si la naturaleza encontrara allí su vocación fantástica. No es el poeta, o el niño, o cualquiera, el que se pone a fantasear para suspender una realidad insatisfactoria, sino que lo real se transparenta como una esfera fantástica, en las apariencias y en sus metamorfosis, y se vuelve un efecto del juego, el surgimiento incesante de todas las cosas. El poeta, quizá menos sabio que el niño, porque no puede decidirse a abandonar alguna vez el juego en el que está, no interrumpe la realidad efectiva, más bien la traspasa y la extraña, en el sentido de hacerla a la vez ajena y deseable, de experimentar su íntima nostalgia, que nunca habrá de darse por satisfecha. Con pocos elementos, una combinación infinita parece posible, el futuro al alcance de la mano.

Como dice Roger Caillois, en su ensayo “Extraña idea de usar un juego de cartas para predecir el futuro”:

No es pues absolutamente aciago que el repertorio de los signos sea pobre, pero es importante que puedan combinarse entre sí de numerosas maneras, como los planetas y las casas del cielo en el firmamento inmutable, como las láminas seriales de los juegos de cartas en la mesa de las pitonisas (47).

Y acaso lo más notable en un juego de posibilidades que se amplían a tal punto que parecen infinitas sea que en parte se escapa del alcance del jugador, como el tiempo que está por venir. Como describe Caillois en otro ensayo, “sabe que no es el único ni el monarca” (70), está incluido, implicado

en un tablero que no domina, donde sólo es una marca que va dando unos pasos que desconocen la meta.

A veces lo detiene una imagen que lo perturba, que le recuerda o le promete otras. La vuelta del simulacro le hace entrever jirones de un orden disimulado que no capta muy bien y nunca con seguridad. Deslumbrado o iluminado, trata de entender, a veces de extender las reglas de un juego en el que no pidió participar y que no le está permitido abandonar (Caillois 71).

Dado al azar, quien juega puede prever que lo imposible sin embargo podría ocurrir, y lo conjura por medio de rituales y repeticiones, pero ningún golpe de suerte llegará a abolir la potencia del juego, en el que está comprometido como un signo en una trama de señales atravesada por un agujero movedizo.

Quizás sea también lo que Bataille llamó “el dado trágico”, como un cuerpo finito que rueda, presa de las combinaciones y los encuentros sin poder abandonar esa búsqueda de un sentido que al final no se distingue de su ausencia, en busca de la vida que consiste en su inevitable consumación, en su gasto. Pero la vida sólo puede ser un juego si todo está en juego, si se pierde por momentos la línea divisoria entre lo serio y lo ridículo, lo absurdo y el proyecto, y entonces se hace intuible, aunque quizás no posible, la “pura felicidad”. En una caja vinculada a uno de los tantos proyectos inconclusos de Bataille, que se habría titulado así, prolongando un ensayo de 1958,² en el fragmento que se titula precisamente “El dado trágico”, Bataille define la posibilidad de la tragedia opuesta a la que procedería de un razonamiento, o sea con miras a un fin: “el mundo es por completo lo que somos, está en juego, no hay nada en él que no esté en juego” (*Oeuvres complètes* 546). El problema es que el dado, el sujeto dado, no puede decidir cuál será su tirada final; es lanzado y se lanza, una y otra vez, pero nadie lo agita, más bien la nada lo agita. Si pudiera lanzarse él mismo, un dado omnipotente, no sería trágico ni

² “La pura felicidad”, incluido en Bataille, Georges, *La felicidad, el erotismo y la literatura. Ensayos 1944-1961*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo, 2001, pp. 388-404.

estaría jugándose. En términos de la muerte de Dios para Bataille, que es su conversión en un jugador sin necesidad de existencia, “yo no sería Dios sin ser un hombre si no estuviera en todo momento, dolorosamente, si no estuviera en todo momento, jovialmente, risiblemente jugado” (546). Este juego feliz y doloroso a la vez escapa de los límites de un señor razonable o bondadoso, útil a fin de cuentas, que velaría por la salud de las piezas en movimiento. El juego sólo es pensable, en última instancia, como un deseo de caos representado bajo la apariencia de reglas. Aunque esa posibilidad de desaparecer en el juego se asemeja a la muerte, y por ello en el curso de la historia jugar parece haber sido el privilegio de los amos, que no se tomaban en serio la muerte y de alguna manera la desconocían, como piensa hegelianamente Bataille. “El que manda –el amo– mira la muerte con indiferencia” (547), dice otro fragmento de la caja sobre “La pura felicidad”, que se titula “El juego”.

Sin embargo, ¿quién puede estar en el lugar del amo? Es sabido que antes bien triunfa el temor a la muerte, que “obliga al esclavo a trabajar”. Bataille anota de nuevo: “Tomar en serio la muerte inclina a la servidumbre”. Mientras se trabaja, se espera un resultado, y en esa espera el que se inclinó, aun el que se inclinó para mirar signos que se mueven en cualquier dirección, busca un orden, algo que lo proteja de aquello que intenta olvidar y que lo hiciera inclinarse, lo que no necesita saber, lo que el animal que fue no necesitaba: “el acercamiento ineluctable de la muerte” (547). Y si bien “la muerte no corroe al que juega”, “su sombra se extiende sobre el trabajo”.

¿Qué significa entonces el juego, cualquier juego, en un mundo sin soberanía, que extraña la soberanía? ¿Es acaso una escapatoria, una válvula momentáneamente abierta por la fantasía, un recuerdo de infancia? Quizás no del todo, quizás en el olvido de los planes, o al menos en el abandono de los supuestos principios de una imaginaria realidad, todavía destelle la soberanía, que no sabe nada, que no salta sobre la muerte sino que la pone a

jugar como si la alegría fuese una posibilidad para los cuerpos que viven, en el único mundo que existe.

En el mundo tal como parece ser, hecho de trabajos, de escasa gratuidad, de subordinaciones y sometimientos a los que no se sustrae ninguna escala de la acumulación económica, los cuerpos que se ponen a jugar, sin que se trate de la muerte, de su riesgo, ya jugado en el dominio general de una rutina que simula planes y proyectos, quizás sean un recuerdo y una promesa de felicidad, como cualquier acto gratuito en cualquier circunstancia, sin interés, que puede justificar la existencia. Alguien que mira el juego, como al pasar, piensa que tiene un sentido, que sin embargo no desemboca en un concepto, como el puro goce de la comunicación sin ningún mensaje. Se observan entonces los cuerpos que juegan, sin una meta, compitiendo por nada, sólo para suprimir el tiempo de trabajo, y se deja que una fantasía libremente juegue para pensar en un significado difuso, que revitaliza las fuerzas representativas de quien está contemplando, analizando y al fin celebrando que las palabras puedan unirse a los ritmos lúdicos del mundo. Los que juegan ejercitan su *ethos*, que no es separable de sus condiciones, de aquello que los apresa en una clase y de lo que sólo se escapan en una comunicación sin ninguna ganancia, excepto por la risa y el encuentro, mientras el contemplador supera la simpleza de su *aisthesis* para recuperar un entrelazamiento siempre nuevo y a la vez originario entre las frases que se dice y la prosodia que escribe.

Estoy pensando en un poema del catalán Gabriel Ferrater, que se llama “Los juegos”, donde se describen los así llamados deportes pero como formas de ocupar el tiempo, sin reminiscencias de ningún riesgo, a la manera en que los modos de la vida activa se muestran al paseante ocioso, que camina haciendo versos. El barrio en el que vive lo inquieta, lo induce a recorrer otros lugares, al comienzo del poema, “como si quisiéramos/ encontrar un motivo de certeza” (27), algo así como un sentido más firme que los carteles en un tabique de obra, las montañas de vigas llenas de tierra, la llovizna, la heladería

sin gente. Pero de pronto ve a seis nenas jugando en la vereda, con patines. Y el azar de la caminata parece encadenarse en un sentido cuando ve, detrás de los autos caros de un club pretencioso, una cancha de tenis, donde otros niños juegan bastante mal y las pelotas se les caen afuera. Se describe la escena baudelaireana: el niño rico, avergonzado, de blanco, sale a buscar la pelota, ahí afuera, donde hay chicos sucios jugando al fútbol, “tan mal como él al tenis”, que gritan “golosamente” al ver al otro, blanquísimo, correr de vuelta a su lugar. Hace una pausa Ferrater, y escribe: “Sigo paseando, y ahora sé adónde voy” (29). Va a mirar un partido improvisado en el patio de una fábrica de medicamentos: “ahí juegan al básquet a la tarde”. Primero se ve un grupo: “*Homes i dones, junts, van allargant/ el dia tant com poden*” (“hombres, mujeres, juntos, que prolongan/ el día tanto como pueden”), pero no es totalmente en broma el juego, tratan de hacer jugadas, se organizan. Y al poeta le gusta fijarse en la manera de jugar de una chica muy alta, que no es buena tirando al canasto, y cuando la pelota da en el hierro, vacila un instante y cae afuera, ella lanza un grito y una carcajada. ¿Cuál es el punto de tanta atención? No importa tanto el juego sino que ella en sí misma no se repetirá como una norma y no se gasta entera en el trabajo a sueldo, y esto se ve y se escucha: “*té la veu aspra, com els grans ocells*” (“tiene áspera la voz como un gran pájaro”) (29), anota el contemplador. Un amigo combina con su juego, hay pases, y ella le devuelve la pelota justo para que él la deposite suavemente. El poema termina con lo que esos juegos, sus escenarios, las clases, pueden hacerle pensar al yo, “doctrinario y lleno/ de odios intelectuales”. Sabe que son apenas válvulas de escape, pausas en el paisaje de tanto sometimiento, meros recreos ahí donde nada parece gratis. Pero se resiste a creer que no haya nada, que ellos “*no vulguin dir res quan es distreuen,/ cansats d’empaquetar o d’escriure a màquina*” (“no quieran decir nada cuando juegan,/ cansados de embalar o de escribir a máquina”) (31).

No hace falta quizá un significado último, una forma de la fe, sino tan sólo el deseo de creer, que es un deseo de escribir. ¿Para qué hacer un poema

entonces? Sigue el poeta sus endecasílabos en catalán, en un idioma que es también una creencia en los años '60 del siglo pasado: “quiero creer que tienen un sentido/ dentro del juego en mí de los sentidos/ que me distraen, aunque mal armados” (31). No es un concepto al fin, sino el juego indeterminado que en el poema imita, para poder darle un fin, los juegos de los otros: “*Vull creure/ que els moviments precisos d'aquests cossos/ fan un bon precedent, no sé de què*” (“Quiero creer/ que el movimiento preciso de esos cuerpos/ es un buen precedente, no sé de qué”) (31). Y ahí está el poema, ya hecho, donde el ritmo y el relato parecen surgir, juntos, entrelazados o en juego, y se espera que a algún otro le parezca más o menos bien jugado.

¿Y si el niño al que se habría parecido el poeta en su fantaseo estuviera en realidad hablando, jugando con lo que se dice a sí mismo? Puesto que, obviamente, si juega “a ser grande”, como piensa el sentido común, de acuerdo a un improbable principio de realidad, entonces se cuenta escenas, fabrica diálogos, cuando parece que está hablando solo, susurrándole frases a las cosas o invitando a que otro se sume a su libreto. Y la lengua es el juego en el que no decidimos estar, sino en el que siempre estuvimos, aun cuando se haya jugado antes de que nacióramos. El catalán es el idioma en el que juegan, sin ninguna transcripción de voces, los habitantes del poema de Ferrater, de Barcelona irónicamente nombrada, y no es posible elegir otro lugar sino tan sólo mantenerse en juego, el libre juego del ritmo y del relato, que hace vivir la lengua con todas sus fuerzas representativas, tal como vive y juega en los movimientos precisos de los cuerpos que hablan.

Bibliografía

Bataille, Georges. *Oeuvres complètes XII. Articles II 1950-1961*. París: Gallimard, 1988.

---. *La felicidad, el erotismo y la literatura. Ensayos 1944-1961*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2001.

Caillois, Roger. *Intenciones*. Buenos Aires: Sur, 1980.

Ferrater, Gabriel. *Mujeres y días*. Barcelona: Seix Barral, 1979.

Freud, Sigmund. *Obras completas IX*. Buenos Aires: Amorrortu, 1993.