



La buena pipa: juego y repetición

Matías Moscardi¹

Universidad Nacional de Mar del Plata
Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas
moscardimatias@gmail.com

Resumen: En este artículo, tomo como punto de partida la descripción del “fort-da” que Freud realiza en *Más allá del principio de placer*, para pensar el significado del juego definido en esos términos. A su vez, propongo expandir las relaciones del juego –tal y como lo concibe Freud– con el ritmo –la rima–, la música y la danza; pero también con el chiste y el cuento como géneros literarios.

Palabras clave: Juego – Ritmo – Música – Danza – Chiste

Abstract: In the current paper, I take as a starting point the “fort-da” description that Freud proposes in *Beyond the Pleasure Principle*, in order to think in the significance of play defined in this terms. At the same time, I propose to expand the relation between play –as Freud conceives it– and ryrthm (ryme), music and dance; but also jokes and stories as literary genres.

Keywords: Play – Rhythm – Music – Dance – Joke

¹ **Matías Moscardi** (Mar del Plata, 1983) es investigador de CONICET y doctor en Letras por la UNMdP, donde trabaja como docente. Publicó *La máquina de hacer libritos. Poesía argentina y editoriales interdependientes en la década de los noventa* (Eduvim, 2020). En poesía: *Una, dos comadreja* (VOX, 2010), *Bruma* (VOX, 2012), *Los misterios del punk rock* (Neutrinos, 2015) y *Strobel Street* (Club Hem, 2016); y los libros *La rosca profunda y otros ensayos* (Prebanda, 2018) y *¡El Gran Deleuze! Para pequeñas máquinas infantiles* (Beatriz Viterbo, 2021). Coescribió, junto a Andrés Gallina, el *Diccionario de separación. De Amor a Zombie* (Eterna Cadencia, 2016).

Hay un gran golpe de comedia en el capítulo IV sobre “La deformación onírica” en *La interpretación de los sueños*, un movimiento argumentativo verdaderamente maravilloso. Recordemos que en este libro monumental, Freud parte de la famosa hipótesis de que los sueños son la realización de un deseo. Resulta que una paciente a la cual Freud acababa de comunicarle dicha hipótesis, al día siguiente, llega al consultorio con un sueño peculiar: *soñé que viajaba al campo con mi suegra*, le cuenta a Freud. Freud vacila un segundo: sabe que la paciente *detesta* a su suegra. Entonces anota: “El deseo de la paciente era precisamente este: *que yo no tuviera razón*” (*La interpretación* 101). El remate parece sacado de una película de Woody Allen y a la vez señala un límite argumentativo: todo sueño que no sea cumplimiento de deseo podría analizarse bajo la premisa del deseo inconsciente de que Freud se equivoque. Lo cierto es que, veinte años más tarde, el mismo Freud deberá reformular en profundidad su propia teoría, revisión que tiene lugar en *Más allá del principio de placer* (1920), un libro esencialmente autocrítico.

La escena inaugural con la que arranca *Más allá del principio de placer* compite con la magdalena de Proust. Me refiero a un juego infantil que, con el tiempo, se volvería famoso: el *fort-da*. Freud comienza dudando del principio de placer como rector de la vida psíquica, sobre todo porque ciertos tipos de neurosis traumáticas se vuelven incomprensibles bajo la premisa del principio de placer. De pronto, le llama la atención algo que hace su nieto con frecuencia, sobre todo cuando su madre no está: la práctica de arrojar un cilindro de madera atado con un hilo a cualquier rincón y recoveco de la habitación. Al hacerlo, grita algo así como “fort”, *afuera*. Luego repite el procedimiento inverso y atrae el pedazo de madera hacia sí mismo diciendo “da”, *acá*. “Este era pues el juego completo: desaparición y reaparición, juego del cual no se llevaba casi nunca a cabo más que la primera parte, la cual era incansablemente repetida por sí sola, a pesar de que el mayor placer indudablemente estaba ligado al segundo acto” (*Más allá* 11). Como suele ocurrir a menudo, la interpretación de Freud es edipizante: lo que el niño

pondría en escena, por medio de este extraño procedimiento, es la partida de la madre, volviéndose agente de su ausencia, “dueño de la situación” (12).

En un ensayo incluido en *Mil mesetas*, Deleuze y Guattari llegan a una de las sentencias más dilapidantes y elogiosas sobre Freud: “Freud tenía la genialidad de rozar la verdad” (33). De hecho, la primera pregunta que uno se hace al leer la escena del *fort-da* es una pregunta absolutamente estúpida: ¿por qué Freud llama “juego” a eso que el niño hace con el carrito? No se trata de un juego culturalmente consensuado sino más bien de una ocurrencia singular. Se impone así una pregunta algo más sofisticada: ¿qué idea de “juego” articula Freud al designar como tal esa excentricidad? Un juego, de acuerdo con el *fort-da*, no sería una actividad preexistente. Digamos: acá no tendríamos la posibilidad de decir “juguemos al *fort-da*” porque sencillamente el *fort-da* no existe como juego antes de ser detectado y designado. Por lo tanto, en esta clave, un juego sería menos lo instituido que lo instituyente: en el juego se abre una posibilidad –de repetición– que antes no estaba dada en ningún otro lado. Esto tiene algunas consecuencias lógicas. La primera es que todo juego sería, por definición, *novedoso*. Los juegos viejos, los juegos consensuados, los reconocibles, serían solo un epifenómeno de este modelo o esquema de juego que tendría al *fort-da* como modelo generador. En este sentido, podríamos jugar a pensar el *fort-da* como metajuego, es decir, como el algoritmo de todos los juegos: juego de juegos o archijuego originario. En ese mínimo acto de arrojar lejos un objeto atado a un hilo y volver a traerlo hacia sí mismo, el nieto de Freud inventó algo decididamente singular. Todo juego debe replicar ese momento de invención, de singularidad, de absoluta novedad acontecimental. Sin ocurrencia, no habría juego posible. Y en este punto, el juego coincide con cualquier otro tipo de creación: filosófica, literaria, política. Pero que quede claro: lo que se crea no sería ningún contenido sino una serie de movimientos y las consecuencias de estos movimientos.

El juego sería, humilde y provisoriamente, un tipo de movimiento que antes no existía: un movimiento *instituyente*, es decir, el principio de formalización de un movimiento; en especial, que establece cierto derecho, cierto régimen mínimo o microsistema. Como verán, en este punto, un juego se parece bastante a una danza, en el punto de encuentro donde la danza es vecina de la poesía y la filosofía en sus dimensiones cinéticas y gimnásticas, en una palabra: en su *escritura*. En *Pensar con mover*, Marie Bardet trabaja estos encuentros entre juego, danza y escritura como parte de una misma sensibilidad asentada en una dimensión física. Freud descubre, en todo caso, esto: que el inconsciente se comporta así. El *fort-da* quizás sea uno de los mejores modelos del inconsciente –el inconsciente como un juego o una danza–: ese movimiento de ida y vuelta, de un objeto que pende de un hilo y es arrojado para retornar.

Sin embargo, la lectura que hace Freud del *fort-da* es absolutamente reduccionista –salvo por el hecho de nombrar como juego eso que hace su nieto–. Freud lee ahí lo que lee en casi todos lados: una representación. El *fort-da* representa algo: el cilindro de madera es la madre y ese movimiento representa su partida y el deseo de su regreso. Leamos la descripción del juego que hace Freud:

El excelente chiquillo mostraba tan sólo la perturbadora costumbre de arrojar lejos de sí, a un rincón del cuarto, bajo una cama o en sitios análogos, todos aquellos pequeños objetos de que podía apoderarse, de manera que el hallazgo de sus juguetes no resultaba a veces nada fácil. Mientras ejecutaba el manejo descrito solía producir, con expresión interesada y satisfecha, un agudo y largo sonido, o-o-o-o, que, a juicio de la madre y mío, no correspondía a una interjección, sino que significaba fuera (*fort*). Observé, por último, que todo aquello era un juego inventado por el niño y que éste no utilizaba sus juguetes más que para jugar con ellos a estar fuera. Más tarde presencié algo que confirmó mi suposición. El niño tenía un carrito de madera atado a una cuerdecita, y no se le ocurrió jamás llevarlo arrastrando por el suelo, esto es, jugar al coche, sino que, teniéndolo sujeto por el extremo de la cuerda, lo arrojaba con gran habilidad por encima de

la barandilla de su cuna, forrada de tela, haciéndolo desaparecer detrás de la misma. Lanzaba entonces su significativo o-o-o-o, y tiraba luego de la cuerda hasta sacar el carrito de la cuna, saludando su reaparición con un alegre «aquí». Éste era, pues, el juego completo: desaparición y reaparición, juego del cual no se llevaba casi nunca a cabo más que la primera parte, la cual era incansablemente repetida por sí sola, a pesar de que el mayor placer estaba indudablemente ligado al segundo acto (1934).

Como es su costumbre, las descripciones freudianas abundan en detalles finísimos que permiten una reconstrucción de la escena casi cinematográfica. Por eso, llaman la atención, muchas veces, sus conclusiones monotemáticas. La escena es, de hecho, una escena netamente musical: el niño debería estar haciendo, como se dice en criollo, un buen quilombo sonoro. El objeto de madera, arrojado contra el piso o contra otros objetos, seguramente tendría su propia percusión que, sumada al grito del nene, y a la presencia de la cuerda, nos dejarían ante la presencia de un verdadero instrumento musical y su ejecución: ahí hay un canto –un ritornelo– y una ejecución rítmica por medio de la cual el niño cartografiaba su experiencia del espacio: “hay territorio desde el momento en que hay experiencia del ritmo”, escribe Deleuze y Guattari. Un niño canta su cantinela, inventa un estribillo inédito, con un instrumento inventado. Experiencia musical antes que simbólica: el carrito lanzado de acá para allá, al rebotar contra el piso, produce sus sonidos, sus tintineos y percusiones. De hecho, Freud repara en el ritmo: *desaparición y reaparición*. Salvo que para él es visual –quizás porque lo visual está más asociado a la representación que lo sonoro–.

Ahora bien: notemos que la posibilidad de designar como juego al *fort-da* no depende de lo que representa. La representación parece algo que se *anexa* al juego: si el juego no representara nada, seguiría siendo un juego. En otras palabras, el *fort-da* no es un juego porque *representa* a la madre ausente del niño; es un juego porque ostenta un ritmo –la *obstinación* es también una figura musical–: el que Freud detecta –visual– y el que Freud borra –sonoro–. Al ritmo, se le suma otra característica estructural esencial: la repetición. Si

el niño hubiera realizado el acto una única vez, no podría haber sido alcanzado bajo el nombre de “juego”. Llegamos, entonces, a una definición provisoria: *un juego es un ritmo que se repite*. Me pregunto si el juego no nos conecta mejor con lo inconsciente que la idea misma de representación: la ejecución de ese ritmo parece una puesta en acto del inconsciente entendido como máquina de ritornelos y de ritmos (*beatbox*), como fábrica de movimientos, el inconsciente como danza, como sala de juegos sonoros.

Freud articula una noción musical de juego –como repetición de un ritmo, movimiento de danza visual– que pronto suplanta por una función netamente representacional: el juego se transforma en una escena *que replica otra escena*. Básicamente: una *recreación*. La genialidad de Freud: se esboza la idea de un inconsciente musical, se vislumbra la danza del inconsciente como juego, aplacada finalmente por la imposición de una lógica representativa de desciframiento –edipizante– que termina por asordinar la caja de ritmos.

En el seminario 11 sobre *Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis*, Lacan vuelve sobre el *fort-da* para hacer hincapié ya no en el carrito de madera, *sino en el hilo*: no hay ninguna madre representada para Lacan, más bien es un “pedacito” de sujeto –lo dice en estos términos– que se desprende pero que a la vez, por interdicto del hilo, el niño sigue teniendo bajo control. Ese pedacito de sujeto es ya una otredad, una alteridad alternante: el parpadeo del Yo. “La repetición exige lo nuevo” dice Lacan. Y en esto encuentra “el secreto de lo lúdico, a saber, *la diversidad más radical que constituye la repetición en sí misma*” (69). Lacan se da cuenta de lo que Freud se había dado cuenta sin darse cuenta: juego, repetición y novedad son una misma cosa.

Pensemos en el cuento de la buena pipa. –¿*Querés que te cuente el cuento de la buena pipa?* Sea la respuesta sí o no, la réplica es siempre igual. –*Yo no dije sí (o no). Dije si querés que te cuente el cuento de la buena pipa.* Quedamos entonces atrapados en un loop infinito donde el cuento nunca es,

por definición, contable: no sabemos cuál es el cuento de la buena pipa porque el chiste –el juego– es precisamente *esa* repetición del aplazamiento por medio de la declaración “yo no dije X”. El cuento de la buena pipa es pura repetición novedosa. Incluso cuando, en lugar de “sí” o “no”, respondemos “Querés que te cuente el cuento de la buena pipa”, en un intento por espejar el mismo enunciado palabra por palabra, para exorcizar el hechizo de la repetición, el narrador responde: “Yo no dije *Querés que te cuente el cuento de la buena pipa*, yo dije si querés que te cuente el cuento de la buena pipa”. Y tiene razón: nadie puede decir lo que Yo dije, incluso cuando diga lo mismo. Es el juego de la repetición, la repetición como juego: está en la base misma de la significación y del lenguaje.

¿Qué relación existiría, entonces, entre el cuento –el chiste– y el juego? Pienso en la idea de la gracia, de tener gracia: implica algo sorpresivo, un elemento inesperado, pero no simplemente imprevisto. La gracia de los chistes –la gracia de un cuento y de un juego– es la diferencia misma entre lo inesperado y lo imprevisto. Lo imprevisto es arbitrario y fácil de pensar: imaginen cualquier película de Alfred Hitchcock y agréguele, al final, la irrupción del Pato Donald –por decir cualquier cosa–. Lo inesperado, en cambio, incluye dos figuras: una temporal, *la espera*, y otra estructural, *lo esperado*. Lo inesperado siempre está ahí, adelantado, en la punta de la lengua, esbozado en algún lado como posible, a punto de ocurrir, solo que, cuando se presenta –cuando se repite– es cuando se constituye: lo inesperado es el segundo momento de la repetición, el hallazgo, la iluminación como asombro ante la obviedad o la evidencia. En este segundo momento –cuando la repetición se transforma en ritmo–el juego, el chiste, el cuento, adquieren toda su *gracia* en común: generan un destello, la chispa de la repetición.

No es casual que encontremos el tema del juego infantil en un texto previo de Freud: *El chiste y su relación con el inconsciente* (1905). Aquí, escribe Freud:

Las reflexiones que anteceden nos han aproximado al conocimiento de una psicogénesis del chiste, en la que intentaremos penetrar ahora más hondamente. Hemos llegado a conocer ciertos grados preliminares del chiste, cuyo desarrollo hasta el chiste tendencioso nos puede seguramente descubrir nuevas relaciones entre los diversos caracteres del chiste. Anterior a éste es algo que podemos calificar de juego y que aparece en el niño mientras aprende a emplear palabras y a unir ideas, obedeciendo probablemente a uno de los instintos que obligan al niño a ejercitar sus facultades. En este ejercicio descubre el sujeto infantil efectos de placer surgidos de la repetición de lo análogo y del reencuentro de lo conocido, que demuestran ser inesperados ahorros de gasto psíquico. No es de admirar que estos efectos de placer impulsen al niño a dedicarse con entusiasmo a su juego, sin tener para nada en cuenta la significación de las palabras y la coherencia de las frases. Así, pues, el primer grado preliminar del chiste sería el juego con palabras e ideas, motivado por determinados efectos placientes del ahorro.

A este juego pone fin el robustecimiento de un factor que merece ser calificado de crítica o razón. El juego es entonces rechazado como fallo de sentido o francamente disparatado; la crítica le ha hecho ya imposible. Al mismo tiempo queda también excluida por completo la consecución de placer de fuentes tales como el reencuentro de lo conocido, etc., salvo casualmente cuando se apodere del sujeto un alegre estado de ánimo que, como la alegría infantil, suprime la coerción crítica. Sólo en este caso se hace de nuevo posible el antiguo juego aportador de placer; pero el hombre no se conforma con esperar la aparición de estas circunstancias, renunciando a procurarse el placer a voluntad, sino que busca medios que hagan al mismo independiente de su estado de ánimo. El subsiguiente desarrollo del juego hasta el chiste es recogido por dos aspiraciones: la de eludir la crítica y la de subsistir el estado de ánimo (*El chiste* 1100-1101).

Por eso Freud decía algo fundamental apenas un segundo antes: “Se acepta asimismo que la rima, la aliteración, el estribillo y otras formas de la repetición de sonidos verbales análogos, en la poesía, utilizan la misma fuente de placer, o sea el reencuentro de lo conocido” (1097). La rima –lo ritmado– sintetiza de alguna manera lo que tienen en común el cuento, el chiste y el juego: son el producto de una coincidencia rítmica, de un encuentro con lo

mismo diferido, lo idéntico alterado. En definitiva, esto es lo que Lacan logra decir a través de Freud: que el juego es una irreplicable repetición, la repetición que dice la imposibilidad de las repeticiones, una repetición trastabillante, que pretende volver a dar con lo mismo pero que tropieza con la diferencia: al tirar del hilo con fuerza, el carrete siempre rebota de manera azarosa y produce vaya a saber uno qué sonidos nuevos. Un juego es un ritmo siempre novedoso, una danza de los cuerpos, los objetos y los sonidos, el cuento incontable que siempre queremos volver contar, esa rima que – cuando acontece– nos hace estallar de risa, como el típico sketch de comedia de Chaplin: una silla a la que siempre le falta una pata; alguien que siempre se sienta en ella y alguien que, eternamente, se cae de culo.

Bibliografía

Freud, Sigmund. *El chiste y su relación con el inconsciente*. Buenos Aires: Siglo XXI, 2013 [1905].

---. *La interpretación de los sueños*. Barcelona: Grandes pensadores, 2002 [1900].

---. *Más allá del principio de placer*. Barcelona: Grandes pensadores, 2002 [1920].

Lacan, Jacques. *Seminario 11. Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis*. Buenos Aires: Paidós, 2006 [1964].

Deleuze, Gilles y Félix Guattari. *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-textos, 2002 [1980].

Bardet, Marie. *Pensar con mover. Un encuentro entre danza y filosofía*. Buenos Aires: Cactus, 2008.