



## La aventura de perder el tiempo: escritura y juego (Parte II)

### The Adventure of Wasting Time: Writing and Playing (Part II)

Natalia Biancotto<sup>1</sup>

Instituto de Estudios Críticos en Humanidades  
Universidad Nacional de Rosario  
nataliabiancotto@gmail.com

#### Que haya juego todavía

El dominio del juego es inmenso. La ficción es para el adulto lo que el juego para el niño. No hay verdad objetiva o subjetiva de la lectura, sino tan sólo una verdad lúdica; y además, en este caso, el juego no debe considerarse como distracción, sino como trabajo. 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. El advenimiento de la escritura es el advenimiento del juego: que las cartas no estén echadas sino que haya juego todavía.

El párrafo anterior no es más que un juego de rompecabezas hecho de citas de Benveniste, Stevenson, Barthes, Caillois, Derrida, Barthes otra vez..., que parece, absurdamente, hacer sentido, en tanto el tema al que se refieren los diversos autores se instala en la frontera incierta entre el sentido y el sinsentido: es la gracia del juego la de hacer sonar absurdo lo sensato y

---

<sup>1</sup> **Natalia Biancotto** es Doctora en Humanidades y Artes con mención en Literatura, Magister en Literatura Argentina y Profesora en Letras por la Universidad Nacional de Rosario. Es Titular del Taller de Escritura II de la carrera de Gestión Cultural y Profesora Jefa de Trabajos Prácticos de la cátedra de Análisis del Texto de la carrera de Letras, en la Facultad de Humanidades y Artes (UNR). Se desempeña además como Secretaria Académica de la Maestría en Literatura Argentina (FHya-UNR) y Secretaria de Extensión del Centro de Estudios de Teoría y Crítica Literaria. Fue becaria doctoral y posdoctoral del CONICET, con una tesis sobre el *nonsense* en la narrativa de Silvina Ocampo, cuyas proyecciones se orientaron hacia el problema de la relación entre imaginación, formas del sinsentido y posibilidades de vida en la literatura argentina y latinoamericana.

razonable el despropósito. Podríamos apresurarnos a explicitar el *método de juego*, cuya regla principal indica que el discurso sobre el juego deberá tener la misma forma de aquello de lo que habla. Un juego tal, en tanto afirmación irónica de un método, resulta posible en tanto el lenguaje es en sí mismo un dominio lúdico.

El reino del juego es el del malentendido, aquel insalvable que anida en la brecha entre el lenguaje y su origen. El malentendido como fatalidad –el destino de todo discurso, lo que no puede dejar de ocurrir– muestra a contraluz el camino de la aventura, aquel recorrido que se emprende porque algo no se entendió, por saber qué hay más allá, para ver qué pasa. Toda vez que el malentendido *ocurre*, algo en el lenguaje *se mueve*: éste ofrece las armas de su propia resistencia y, con ellas, la posibilidad de sostenerse, errante, a fuerza de escritura. El sentido se desplaza por el espacio del tiempo: la aventura comienza cuando el lenguaje juega.

La primera parte de este *dossier* (publicada en septiembre de 2021 en el número 21 de esta revista) abrió una ronda de conversaciones por las que el significativo juego se desplazaba entre discusiones filosóficas sobre su estatuto, preocupaciones técnicas en torno a la naturaleza lúdica de la escritura, especulaciones éticas sobre la supuesta tensión con la categoría de trabajo, formulaciones teóricas sobre la lectura, mitos sobre el juego creativo y el divertimento de los dioses, experiencias de juegos poéticos, anécdotas de taller literario, imágenes lúdicas punzantes... El dominio del juego era inmenso: acertaba Benveniste, otra vez, pero por las razones equivocadas. Antes de avanzar en la interrogación de esas razones, quiero agradecer a la revista *Badebec* y a su directora, Julia Musitano, por alojar en esta segunda parte las valiosas intervenciones que suscitó el intercambio propiciado por la convocatoria anterior. Asimismo, agradezco enormemente el entusiasmo de los colaboradores, que resplandece en cada uno de sus escritos. No resulta casual que el presente *dossier* cuente con ensayos que no sólo compendian lúcidos ejercicios de pensamiento sino también verdaderos juegos con la escritura, puesto que llegan de la mano de investigadores que también son escritores, poetas, ensayistas y narradores, como Leonardo Berneri, Daniela

Alcívar Bellolio, Andrea Ocampo, Marina Maggi y Santiago Hernández Aparicio. Es un honor sumar a estos nombres los de dos destacadas figuras del ámbito académico francés, como son Michel Picard y Alain Trouvé, de la Universidad de Reims, cuyas intervenciones sobre la lectura como juego y el juego literario suponen para nuestro campo una novedad teórica inestimable. Quiero agradecer muy especialmente a ambos por la generosidad de su participación, y a Nicolás Garayalde, por promover y favorecer este diálogo con su invalorable trabajo de gestión y de traducción.

Michel Picard, fundador del Centro de Investigación sobre la Lectura Literaria en la Universidad de Reims (CRLELI), ha sido el iniciador de la línea de investigación que busca indagar el vínculo entre literatura y juego, cuya obra pionera es *La lectura como juego*, de 1986. El trabajo que publicamos aquí, por primera vez en español, en la impecable traducción de Garayalde – y gracias a la autorización de su autor y de la revista *Poétique*, donde apareció originalmente– concentra los postulados principales de su propuesta teórica, la que resulta de enorme actualidad para nuestro ámbito académico, en el que el problema del juego y la lectura, más allá de algunas discontinuas referencias que nos vienen de Barthes, constituye aún un campo inexplorado. Por su parte, Alain Trouvé, director del equipo de investigación “Enfoques Interdisciplinarios y Internacionales de la lectura en la Universidad de Reims (A2IL)”, contribuye a este diálogo con un trabajo inédito que sitúa, historiza y densifica la categoría de juego en tanto conjunto heterogéneo y cambiante de prácticas, echando por tierra la ficción que la presenta como una categoría unificada. A partir de un riguroso recorrido por los avatares del concepto en el plano teórico y estético, hasta abrirse camino en el marco de las teorías de la lectura, el autor caracteriza el problema del juego en la literatura como una serie de desdoblamientos complejos, que requieren de nuevas nociones operativas para su análisis, como la de *tras-texto*, que propone. Atendiendo a los diversos enfoques que interactúan para darle sustancia al juego de la escritura literaria, Trouvé indaga en el acto desdoblado de escribir y de leer, considerado en su complejidad y en su relación con el tiempo.

Leonardo Berneri se ocupará específicamente de ese tiempo intempestivo del juego en la escritura, para tensionar las relaciones entre el tiempo productivo y el tiempo del derroche, hasta deslindar qué hay de cierto en la supuesta enemistad entre trabajo y juego. Tanto este ensayo como el de Daniela Alcívar Bellolio dialogan insistentemente con los de la primera parte del dossier, para seguir abriendo el juego hacia destinos inesperados, como la potencia de interrogación que la animalidad observa a la hora de pensar las categorías de juego y escritura. Al reparar en la imagen de lo animal, Alcívar Bellolio ilumina una zona teórica novedosa para la reflexión sobre el juego en tanto potencia creativa, no sólo en el sentido gozoso del *galumphing*,<sup>2</sup> como lo piensa Nachmanovitch, sino también en el de la seriedad y el peligro de la escritura cuando se entrega al juego afásico de la mirada. Uno a propósito de los relatos de Elvio Gandolfo, otra, de narraciones con animales, ambos discurren sobre unas dimensiones que conforman el núcleo de la relación entre escritura y juego: tiempo – espacio – cuerpo – palabra. Sobre estas mismas coordenadas articula sus reflexiones en torno al juego en el taller literario el artículo de Andrea Ocampo, a partir de su vasta experiencia como tallerista. En una línea de pensamiento que la emparenta silenciosamente con la tradición de quienes han entendido que un taller de escritura es un espacio de ejercicio lúdico, antes que un púlpito o un templo, como es la que inauguraron en nuestro país Maite Alvarado y el grupo Grafein,<sup>3</sup> Ocampo

---

<sup>2</sup> Este neologismo designa una dimensión del juego como energía inagotable que, en su potencia creativa, identifica a los cachorros, los niños y los artistas. En tanto práctica improductiva, *galumphing* es “dar saltitos en lugar de caminar, tomar el camino más pintoresco en lugar del más corto, jugar a un juego cuyas reglas exigen una limitación de nuestro poder, interesarnos en los medios más que en los fines” (Nachmanovitch 67). Podría ponerse en diálogo esta noción con la caracterización de la escritura como artesanía que propone Berneri, en tanto tensiona los sentidos del gasto y la eficacia.

<sup>3</sup> En torno al nombre de Grafein (talleres de escritura e investigación teórica) se nucleó el grupo de docentes e investigadores de la facultad de Filosofía y Letras de la UBA que inauguró en la Argentina una modalidad de taller, no ya centrado en la figura de un escritor prestigioso, sino coordinado por alguien lo bastante capacitado como para proponer ejercitación motivadora, con vistas a que cada sujeto pueda construir su propia relación con la lectura y la escritura. A partir del énfasis en un modo de producción atravesado por el juego y el intercambio colectivo, se constituye este grupo de trabajo (conformado por M. Tobelem, M. Alvarado y G. Pampillo, entre otros) que, antes de la intervención militar, había fundado en 1974 el primer taller de escritura del ámbito universitario, dependiente de la cátedra de Noé Jitrik.

muestra que el juego de escritura convoca siempre, en lo incierto de su naturaleza como en lo inesperado de sus efectos, una posibilidad de vida. Se enlaza, así, con el ensayo anterior en la preocupación por la serie amor-muerte-escritura en una clave ética que rehúye de la moralidad y el dramatismo.

Huir tanto del exceso melodramático como del sopor del buen sentido son, para Marina Maggi, los signos del salto al vacío que describe el juego en la escritura cuando es agitado por la embriaguez del amor. Con voz poética, Maggi ensaya sobre ese decir obnubilado que encandila el pensamiento y se tara, trastabilla: juega. Es entonces cuando la tontería resplandece y el discurso incongruente, arrobado de placer, socava la seriedad del mundo, se despeña en el asombro y mezcla lo humano con lo animal. Vuelve con otra resonancia la pregunta de Alcívar Bellolio sobre la posibilidad de una escritura *animal* como un juego que no metaforice, que no alegorice sino que mire de un modo brutalmente literal. Si el juego del amor en el ensayo de Maggi tenía por destino el extravío radical, en el artículo de Santiago Hernández Aparicio asistimos a lo terrible del juego de Eros, que enloquece a quien posee. A partir de interrogar los sentidos del verbo jugar en la tragedia griega, el autor se apresta tanto a conmover el sentido moderno de juego, propiciando encuentros inesperados con su gesto lúdico filológico, como a arriesgar una lectura osada sobre una forma clásica tan revisada. Al proyectar sobre el mundo antiguo la preocupación por el juego y la aventura, Hernández Aparicio lanza una pregunta fundamental sobre la función de la tragedia en la *pólis*: ¿podría pensarse acaso que en ese distanciamiento juguetón lo que se juega es, en esencia, la posibilidad de interrogarse sobre la propia identidad? En el eco de estos cuestionamientos, su artículo hace reverberar una certeza: jugar, en la tragedia, es siempre jugar con fuego. Lo serio del juego y lo terrible de la escritura reaparecen en estos ensayos, en franca conversación con los de la primera parte del dossier, junto con los cuales extienden y espesan las preocupaciones iniciales hacia la configuración de un nuevo campo de problemas.

Esta compilación se aventura desde diversos caminos en la incierta encrucijada entre juego y escritura. Busca ensayar –poner en obra– la escritura como juego, en la medida en que ésta señala la cadencia de una práctica destinada a la repetición como regla insensata, cuyo único propósito verdadero sería el de sostener un ritmo ligero, más liviano cuanto más desentendido del sentido.

### **El reino del malentendido**

En el texto de 1947, titulado “El juego como estructura”, Benveniste define al juego con unas características que fácilmente podríamos atribuir a la literatura: una actividad que encuentra su fin en su propia realización y que “no sirve para nada”.

Allí discute al célebre *Homo ludens* de Huizinga, a quien ridiculiza diciendo que para él cualquier cosa es un juego, cualquier actividad humana subordinada a reglas, con lo cual no consigue caracterizar en qué consiste la naturaleza del juego. La crítica es un tanto injusta con el entusiasta Huizinga, quien en rigor dice algo un poco más preciso que la caricaturesca versión de Benveniste: toda la actividad humana, afirma, tiene un origen lúdico. Esta misma premisa es compartida por el propio Benveniste, quien nos recuerda que el juego de pelota dramatiza ciertos mitos de tribus, que las rondas y juegos infantiles perpetúan antiguos ritos de esponsales, que los juegos de azar estuvieron desde su origen destinados a consultar la suerte o influir sobre ella, que las competencias retóricas recuerdan cultos agrarios, que el trompo es un antiguo instrumento adivinatorio. Pero en este punto, el de la relación entre el juego y lo sagrado, es que difieren: mientras Huizinga insiste en enfatizar esta relación profunda, Benveniste se concentra en deslindar esferas.

En el entusiasmo por delimitar el campo cerrado de la estructura, Benveniste alumbró una idea genial, la de que el juego es forma, encaminando así las especulaciones que enlazan con la ficción y, en ese trazo, con la literatura; pero esa misma luz es la que encandila con su optimismo una cierta ingenuidad del planteo, que la posterior deconstrucción del concepto

no tardará en demoler. Para este Benveniste, el juego se abstrae de las condiciones de lo real, se escapa de las limitaciones del mundo corriente para desplegarse, en una suerte de realidad otra, en su margen. El campo del juego estaría dado entonces por una estructura coherente, una totalidad cerrada con límites precisos, con condiciones rigurosas, organizadas en torno a una finalidad interna. Lo que nos conmueve del planteo es cuánto se aproxima a una definición literaria del juego en tanto forma: pensarlo de este modo no implica –aclara, perspicaz– que el juego sea forma vacía, producción de actos desprovistos de sentido, sino que su sentido “es inherente a su forma y siempre extraño a todo efecto práctico” (72).

Esta suerte de “realidad segunda” reservada para el juego, su campo propio trazado conforme a reglas, resulta muy afín a las leyes del verosímil narrativo: el juego se separa *deliberadamente* de lo real y conduce a una realidad diferente y gratuita, afirma Benveniste, como si soñara en voz alta con la *voluntaria* suspensión de la incredulidad de Coleridge.

Que todo se desarrolle dentro de los límites del juego declina en la fantasía tranquilizadora de que “no es más que un juego”, como quien dice “sólo era un sueño”. La potencia teórica del ensayo (que se expande con facilidad en vínculos con “El arte narrativo y la magia” de Borges, con las reflexiones sobre el azar y la sobredeterminación del relato en Aira, con las reverberaciones que produce en Derrida, Deleuze y Agamben) se ahueca, no obstante, con la incidencia de la depreciación como *leit motiv*: “el juego no es entonces en el fondo más que...”, “las reglas del juego no sirven más que para...”, “el juego devuelve sin peligro...”. Es este el momento en el que las proyecciones que señalábamos hacen su aparición triunfal. Pero entremos por ese desvío a través de una imagen de la literatura del *nonsense*: en el último episodio de su viaje al País de las Maravillas, Alicia confronta, para su desgracia, al ejército de la Reina de Corazones con la lógica de “no es más que un juego”; aunque les objeta “no sois más que un mazo de cartas”, éstas no dejan por eso de abalanzarse sobre ella. La escena desmiente la supuesta falta de peligro o de seriedad del juego, con una consecuencia práctica –a veces el juego se paga con la vida– y una teórica: el verdadero juego es sin reglas y

sin campo. Esta es la deriva que leyó Deleuze en su *Lógica del sentido* (1969), concordante con la crítica que Derrida realiza a la idea de juego como estructura limitada y centrada, en la conferencia “La estructura, el signo y el juego en el discurso de las ciencias humanas” (1966).

La idea de que el juego es una totalidad cerrada es el último gesto infantil y hermoso de Benveniste, el que lo muestra como un niño tan entusiasmado con sus juguetes que no creyó imposible la ilusión de un mundo del juego, a salvo de la realidad: “el juego se asegura –poetiza– la magia de lo irreal” (78). El dominio del juego es inmenso, repetíamos al comienzo, pero no porque habilite la extensión sin límites de la irrealidad, la “alegría de la expansión libre” (79) gracias a que sus reglas desconocerían las de la realidad, sino porque al campo del juego, antes que ser inagotable, es fallido: le falta un centro que fije los sentidos. Así, precisa Derrida, el campo del juego (que es el del lenguaje, y un lenguaje finito) excluye la totalización, permitiendo “sustituciones infinitas en la clausura de un conjunto finito” (“La estructura, el signo y el juego...” 397).

Así, el juego de la significación siempre añade algo, dice Derrida, “hace que haya siempre ‘más’” (*idem*), oponiéndose a la ausencia de significación sin comportar por sí mismo ninguna significación particular. Esta noción de juego se espeja en la categoría de *nonsense* que propone Deleuze cuando lo define como aquello que no se opone a la ausencia de sentido sino que produce sentidos en exceso. La confluencia entre juego y sinsentido tiene todavía un avatar más, que quiero aventurar.

Decíamos que las posibilidades del juego no se expanden por el hecho de permitirnos un imaginario escape de la realidad, sino porque es la realidad en sí misma la que se da sin fundamentos ni certezas. En otras palabras, se juega porque el mundo no tiene sentido. Cada vez que el mundo se entiende con demasiada claridad, el sinsentido acontece en el juego: sobreviene el malentendido, que nunca se había extinguido. Perder el sentido es el sentido del juego. De ahí que el juego engendre la aventura cuando se expande en el tiempo, de allí que catalice la forma y la ley del relato.

Un especialista en juegos como Aira supo describir cómo la maquinaria novelesca calibra sus engranajes entre el azar de la ocurrencia, del malentendido, y su inmediata conversión en sobreentendido, sobredeterminación. Algo de lo que emerge en ese intervalo entre ambos estadios puede que sea la literatura:

El destino del malentendido es justamente el contrario: hacer avanzar el tiempo, engendrar más malentendidos, multiplicarlos y hacerlos más eficaces, hacer de ellos verdades que sirvan para vivir y crear. El niño vive en el sobreentendido; el adulto en el malentendido. Pero debería haber algo más que esos dos viejos estadios biológicos y sociales. Quizás lo hay, y en ese caso yo le daría por nombre "lo nuevo". O por el momento, lo incomprensible ("Lo incomprensible" 233).

Pienso en cuánto resuena este final del ensayo de Aira, esa suerte de salto al vacío sin red, al puro juego sin reglas, a lo abierto, incomprensible y monstruoso, con el final del ensayo de Derrida sobre el juego y el signo. Luego de deslindar las dos posibles interpretaciones de la interpretación, una que busca sustraerse al juego y descifrar la verdad; otra que afirma gozosamente el juego del mundo y la inocencia del devenir, sin verdad y sin origen, Derrida vislumbra en la diferencia irreductible entre ambas, la posibilidad de algo "todavía innombrable, que se anuncia [...] bajo la especie de la no-especie, bajo la forma informe, muda, infante y terrorífica de la monstruosidad" (401).

El juego tal vez consista en la afirmación gozosa de un modo de mirar: asistir al alumbramiento brutal de una imagen que no diga nada y sin embargo nazca, irreductible, al pie de la letra. Con ese juego como extravío radical, soberana tontería que alumbra el sinsentido inconcebible de un lenguaje animal, sueñan la escritura del olvido en el ensayo de Daniela Alcívar Belloio o la escritura alelada del salto a la infancia en el de Marina Maggi.

La preocupación por el juego abreva irremediabilmente en el problema del sentido, en el misterio de la oscilación entre lo que hace sentido y el hiato en el que se lo pierde. No otra inquietud era en definitiva la que encontraba Benveniste en el juego, para quien la cuestión se dirime entre un mundo dotado de sentido, organizado según propósito, y el mundo del revés,

ineficaz y gratuito, que el juego construye para volver tolerable el anterior. Para Benveniste el juego subvierte lo real porque no lo entiende: para poder habitarlo, necesita darlo vuelta. Se trata de una imagen clásica de la literatura del *nonsense*, la del juego como reino del revés, que no obstante choca con la que ofrece Chesterton en su célebre “Defensa del *nonsense*”: no es necesario ponerse de cabeza, *el mundo ya está dado vuelta*, sólo que no lo veíamos. Si para Benveniste “la irrealización es la ley”, es decir que la ley del juego consistiría en hacer del despropósito la regla, para Chesterton, el desatino es fe: sólo es cuestión de dar el salto sin red y entregarse al sinsentido del mundo, lanzarse hacia el abismo del juego puro, sin reglas y sin campo. El juego opera, entonces, según el principio de sinrazón, que también en Chesterton concierne a la mirada:

Hay dos iguales y eternas maneras de mirar este crepuscular mundo nuestro [...]. Hay veces en que estamos casi abrumados [...], cuando sentimos que no somos más que los herederos de un esplendor humillante. Pero hay otras veces en que todo parece primitivo, cuando las antiguas estrellas no son más que chispas sopladas de una fogata de muchacho, cuando toda la tierra parece tan joven y experimental [...] Visto desde otro lado, un pájaro es flor desprendida de la cadena de su tallo; un hombre es cuadrúpedo mendigando sobre sus patas traseras; una casa es sombrero gigantesco para proteger a un hombre del sol; una silla es aparato de cuatro piernas de madera para un tullido que sólo cuenta con dos (“Defensa del desatino” 447; 451).

Chesterton evoca una sensación de infancia del mundo. Disponerse al sinsentido sería condición para el juego, mirar el mundo con ojos de niño, o, como diría Aira, vivir en el sobreentendido. Ocurre que sin malentendido, no es –no hay– vida. Las dos maneras de mirar el mundo, la del sobreentendido y el malentendido, la del sentido y la del sinsentido, la de la certeza y la de la estupidez, manifiestan menos unos senderos que se bifurcan que una práctica de la vacilación sin tregua. El juego reside en ese intervalo, en la suspensión que se resiste a caer por la pendiente del sentido, en el ejercicio de vivir en estado de aventura. De eso se trata la diversión en el sentido de crear divergencias una y otra vez: pura ocurrencia que ocurre y ocurre y ocurre. Podríamos llamarle un *trabajo lúdico*. O como dice Leonardo Berneri:

jugar a trabajar. Hacer de lo inútil un hábito, del esfuerzo gratuito una gracia, de la aventura un modo de vida.

Un juego así convoca un deseo de narración: que haya relato, intriga, incertidumbre del sentido, que podamos vivir en la intranquilidad de la ocurrencia, que el relato nos dé vida. Buscar inútilmente desesperar del sentido; querer gratuitamente, por jugar, malentender lo sobreentendido. ¿De qué otra cosa se trata leer, escribir? Si leer es abrazar el escándalo de un sentido que fracasa, si escribir es amar la sorpresa de lo que acontece, es porque el lenguaje se precipita hacia la aventura de perder el sentido, al juego eterno del sinsentido.

Pero, recordemos de nuevo, no se trata de caer del todo, de un lado o del otro del sentido, sino de precipitarse sin caer, de danzar sobre la cuerda floja, de sentarse sobre una silla rota. En la gracia de esa oscilación radica el valor que Derrida y Deleuze le imprimen a la noción de juego, y que permite expandir las ideas de Benveniste hasta socavar la división entre “realidad” y “realidad segunda” para definir mejor el carácter inquieto e inestable de la estructura misma. El juego designa, así, tanto a la estructura como a la fuerza que la mueve y la desliza fuera de sí.

Son precisamente las figuras de la vacilación aquellas sobre las que vuelven los estudios de Michel Picard y Alain Trouvé: la tensión entre *playing* y *game* que propone Picard; el “principio de oscilación” entre la afirmación de un sentido y su negación que según Trouvé debe balancear la “ficción teórica” sobre el juego literario.

Todo el problema de la lectura literaria viene de ahí –explica Picard, problematizando el posible esquematismo al que podría dar lugar su propia distinción teórica entre *playing* y *game*–: la lectura literaria es a la vez control y abandono, “información” y “evasión”, elaboración de defensas y apertura al fantasma, progresión según las regulaciones lógico-semánticas y rebelión contra las estrategias seductoras, aprehensión sintetizante de lo denotado, de lo sintagmático, y ensoñación sumergida en lo connotado, lo paradigmático, la “superposición de los niveles de la significancia”. Actividad limítrofe, eminentemente cultural, contenida claramente entre el fantasma y la realidad, que permanece como fuera de juego. Actividad que, conjugando paradójicamente lo

apolíneo y lo dionisiaco, los procesos primarios y secundarios, necesita mantenerse en una línea fronteriza móvil en la que se reúnen el Yo y el Mundo.

El pensamiento sobre el juego apela insistentemente a la idea del intersticio: el interludio sin el cual no hay encuentro posible. Picard se refiere a esos juegos que, de tan elaborados, dejan afuera al jugador. Andrea Ocampo perfila la cifra del encuentro en el espacio del taller: que el juego no expulse sino que convoque, depende de que permita entrar, que tenga huecos, espacios vacíos, fisuras por donde se filtra la posibilidad. El juego es el espacio de la “deserción a medias”, en la fórmula que Berneri ensaya para pensar la potencia de la falla, esa que exhibe con orgullo toda artesanía. Junto con el giro fundamental que imprime a la idea de la escritura como artesanía, el autor evoca la posibilidad de un mundo en donde los trabajos y los juegos se encuentran y desisten del divorcio moderno entre el *homo laborans* y el *homo ludens*. “El artesano, el científico, el escritor, esos modestos desertores a medias, son figuras que se juegan, a su modo, su pequeño espacio de persistencia” (Berneri).

En torno a la artesanía y el juguete florecen imágenes de la escritura, como si sobre un telón de fondo se proyectara la figura de la colección, la idea siempre ilusoria de “la colección completa”, en la que los “tesoros” expuestos exhiben, ante todo, el signo de la incompletud irreparable. “La imagen de juegos que se arman con broches, botones, cajas vacías, cucharitas descartables se presta –descubre Ocampo– para imaginar lo que hacemos cuando jugamos en los talleres de escritura”.<sup>4</sup> No obstante, cuando la autora se refiere a la figura del lenguaje como juguete, surge de inmediato un ejército de cartas que se abalanza sin remedio sobre nosotros. La escritura se juega al pie de la letra, y eso involucra el peligro más radical. El riesgo

---

<sup>4</sup> A la relación entre juguete, residuo y colección se refiere Agamben cuando define la miniaturización como cifra de la historia: “el juguete, fragmentando y tergiversando el pasado o bien miniaturizando el presente –jugando pues tanto con la *diacronía* como con la *sincronía*–, presentifica y vuelve tangible la temporalidad humana en sí misma, la pura distancia diferencial entre el ‘una vez’ y el ‘ya no más’” (“El país de los juguetes” 77).

palpable del salto en la escritura es el que expone, haciendo de la idea un estilo, el ensayo de Maggi.

Escribir es finalmente desear esa falla, un encuentro en el vacío, un contacto con la nada, disolverse en una alegría hueca. Abrirse, una y otra vez, a esa mirada afásica que la escritura entrega cuando, como propone Daniela Alcívar, insiste en jugar con toda seriedad “a interrogar, con inocente y soberana tontería, las más simples y misteriosas evidencias, la más fundamental de las cuales es la muerte”. La tontería, la gracia o el chiste distinguen, para Benveniste, al *jocus* del *ludus*.<sup>5</sup> Mientras que el último involucraría la seriedad de los juegos de competición, en los que se dirime el rigor del entrenamiento para el combate, el *jocus* reservaría para sí el humor de los juegos de lenguaje, esos que la levedad de la lengua hace aparecer como inofensivos. Como si un hecho de lenguaje, por estar hecho con lenguaje, no fuese lo más serio de todo. Como si el salto de lo real al juego no tentase el peligro fundamental del lenguaje cuando deviene escritura.<sup>6</sup> Cuando un mortal juega en la tragedia, dice Hernández Aparicio, se choca contra la vida, seria y terrible.

En la frontera conjetural entre el mito y el rito, entre realidad e irrealdad, seriedad y diversión, el juego de la escritura se precipita para replicar un desatino: la incomprensible indeterminación del sentido, la insensatez de un chiste sin remate. Una gracia monstruosa juega a hacer lo vivo con lo muerto, el humor en medio de la desgracia, una pirueta en el despeñadero fatal, un canto de sirena en mitad del mar.

---

<sup>5</sup> Esta distinción es la que le permite diferenciar el rito del mito, que, según Benveniste, lo sagrado mantenía unidos, y que el juego perpetúa como esferas separadas y nunca vueltas a conciliar. De estas consideraciones parte también Agamben para definir el juego en oposición al rito, en un texto en el que homenajea a Lévi-Strauss, a quien le atribuye haber reconocido que “Mientras el rito [...] transforma los acontecimientos en estructuras, el juego transforma las estructuras en acontecimientos” (“El país de los juguetes” 79).

<sup>6</sup> Estoy citando indirectamente los ensayos de Sergio Cueto y Darío González del primer volumen del dossier (Cfr. el número 21 de *Badebec*).

## **Bibliografía**

Agamben, Giorgio. “El país de los juguetes. Reflexiones sobre la historia y el juego”. *Infancia e historia*. Madrid: Editora Nacional, 2002. 69-94.

Aira, César. “Lo incomprensible”. *La ola que lee. Artículos y reseñas (1981-2010)*. Buenos Aires: Random House, 2021. 226-233.

Benveniste, Émile. “El juego como estructura”. *Conjetural. Revista psicoanalítica* 62. Ediciones Sitio. Abril de 2015.

Chesterton, Gilbert K. “Defensa del desatino”. Ricardo Baeza (ed. y trad.): *Ensayistas ingleses*. Buenos Aires: Jackson, 1948. [1901]. 447-451.

Derrida, Jacques. “La estructura, el signo y el juego en el discurso de las ciencias humanas”. *La escritura y la diferencia*. Barcelona: Anthropos, 1989. 383-401.

Deleuze, Gilles. *Lógica del sentido*. Buenos Aires: Paidós, 2008 [1969]. Traducido por Miguel Morey.

Huizinga, Johan. *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial, 2015 [1972].

Nachmanovitch, Stephen. *Free Play. La improvisación en la vida y en el arte*. Buenos Aires: Paidós, 2007.