

Trazos sobre la singularidad de la experiencia de juego

*Norma Angélica Hernández Gómez**

En este trabajo se utilizan herramientas tanto del psicoanálisis, como de la antropología para analizar la experiencia de juego a partir del estudio de un personaje de la novela de Stefan Zweig *Un día en la vida de una mujer*. Inspirada en Roland Barthes, la autora intenta aproximarse a la visión que Zweig brinda acerca de la reflexión sobre el jugar mediante el relato de uno de los personajes centrales de la novela. El análisis muestra que la experiencia individual de juego se encuentra inscrita en un marco configurado por reglas sociales e irrumpe precisamente en la tensión que vive el personaje mediante la aceptación/ruptura de las convenciones del juego impuestas desde afuera.

Lines on the singularity of the experience of game playing. In this paper tools from psychoanalysis and anthropology are used to analyze the experience of game playing in the study of a character in Stefan Zweig's novel *One day in the life of a woman*. Inspired by Roland Barthes, the author tries to approach the reflection Zweig offers on playing through the story narrated by one of the central figures of the novel. The analysis shows that the individual experience of game playing is inscribed within a framework formed by social rules which break in precisely while the character experiences the tension between the acceptance/violation of the conventions of the game imposed from the outside.

EL OBJETIVO CENTRAL DE ESTE ARTÍCULO es ubicar, por un lado, el marco constitutivo de la experiencia de juego y su singularidad dentro del conjunto de experiencias humanas que forman parte de la dinámica

* Profesora-investigadora del Departamento de Educación y Comunicación de la UAM-Xochimilco. Estudiante del doctorado en Ciencias Sociales de la UAM-Xochimilco [nohergo@yahoo.com].

cultural contemporánea, y por el otro, los mecanismos de transformación del juego, a partir del reconocimiento de sus límites. Esta articulación desde mi punto de vista permite, en principio, comprender el juego y su singularidad como actividad humana, es decir, como potencia de la experiencia para la constitución de ésta, como hecho de significación.

Para esto se construye una lectura (conceptual y analítica) que emerge de una reflexión constitutiva de la experiencia en el individuo hasta interrogar la existencia de experiencias en procesos colectivos dentro de las llamadas sociedades complejas. Entre la experiencia individual y la colectiva se pretende establecer la existencia de una relación dialéctica, es decir, se parte de la necesidad recíproca que impera en su fundamento y simultáneamente, de la posibilidad de conformarse, cada una con ciertas calidades autónomas, o simplemente de conectar algunas líneas reflexivas entre el pensamiento de cierta psicología que ha mostrado una tradición reflexiva en el tema de la experiencia con uno antropológico que hace posible desarrollar planteamientos sobre el vínculo social y, por tanto, la ubicación de una experiencia colectiva. Desde mi punto de vista, esta necesidad de reflexionar acerca de los procesos de la experiencia a partir de distintos enfoques surge principalmente para definirla como proceso de conocimiento o universo de significación por un lado, como para comprender sus calidades y morfologías dentro del fenómeno del juego. Para ubicar un punto de partida del concepto de “experiencia” tomo la definición de Kant, quien la coloca como la síntesis del conocimiento sin perder de vista las atribuciones hechas posteriormente por Peirce quien agrega un elemento de creación y ordenamiento reflexivo que forma parte del pensamiento dado por la “la historia personal”, o el “curso de la vida”.¹

El texto que a continuación se presenta se divide en dos partes: la primera está conformada por un conjunto de reflexiones previas sobre el tema de la experiencia que la orienta hacia el universo teórico de la significación y la acción. En la segunda parte se toma como pretexto una novela de Stefan Zweig (1983) para someterla a un análisis de sus partes con el objetivo de rastrear los límites del juego como acción y del impulso de la experiencia como hecho de significación.

¹ En *Diccionario de filosofía*, FCE, México, 1998, p. 503.

Consideraciones teóricas preliminares

Desde la reflexión psicoanalítica de Freud,² la experiencia de juego parte del principio ordenador de placer como elemento constitutivo de toda experiencia. La obtención de placer resulta el impulso radical que marcará la conformación de la subjetividad desde la infancia lúdica del individuo. Este impulso sintetiza la tensión entre placer y displacer a partir de ciertos mecanismos y/o elaboraciones psíquicas proyectadas, desde mi punto de vista, culturalmente.

En particular, la experiencia de juego permite mediante la repetición explorar los lugares limítrofes del placer y de la reconfiguración normativa de su propio mundo, según Freud: “Se ve que los niños repiten en sus juegos todo aquello que en la vida les ha causado una intensa impresión y que de este modo procuran un exutorio a la energía de la misma, haciéndose, por decirlo así, dueños de la situación” (1996:2513). La función principal del mecanismo de repetición, en este caso, es recrear sentimientos de lo reprimido. Es *vivir de nuevo* bajo ciertas elaboraciones económicas de placer y displacer, que permiten la dramatización de un estado anímico particular y la elaboración de un régimen simbólico para desde ahí introducirse a la realidad. En los juegos de los niños y en los sueños de neurosis traumática se alcanzan a condensar los efectos de la obsesión de la repetición de manera compleja e inconsciente.³

Desde una lectura periférica al universo psicoanalítico, estos fundamentos freudianos del mecanismo de la repetición constitutivos en la conformación de la conciencia y de la existencia del yo que, incluso, se demuestra al mencionar que pertenecen al orden primitivo junto con la satisfacción instintiva de placer (1996:2517), podrían ubicarse dentro de las discusiones antropológicas que reflexionan de manera permanente, sobre los mecanismos primordiales de orientación y acción cultural; las formas y calidades de los procesos simbólicos y las construcciones normativas. Por ejemplo, Jean Duvignaud, al referirse al *ritual obligado del tanteo* de las

² La cual transporto desde un inicio de manera deliberada hacia una lectura de corte más antropológico principalmente.

³ Evidentemente, en este trabajo se deja de lado la compleja discusión que hasta la fecha existe sobre este tema central en el psicoanálisis por la necesidad de centrar el enfoque desde la perspectiva interdisciplinaria en la que se intenta ubicar mi argumentación.

umbandas de Fortaleza, en el nordeste brasileño, menciona que se produce en este acto un trabajo del recuerdo vinculado a una mímica aparentemente sin control. El que los participantes palpen todos los objetos que servirán de instrumentos durante el drama permite recordar el sentido de la acción colectiva. Esta memorización colectiva que se instrumenta a partir de la repetición del palpar es, según Duvignaud: “una evocación voluntaria de la infancia en la actividad del adulto” (1997:16).

Cabe señalar que en este momento me interesa centrar la discusión en las calidades de esta forma de la experiencia, así como interrogar la participación de la conciencia en las acciones concebidas a raíz del grado de afectación en los sujetos. A mi entender, el nivel perceptivo del niño que juega permite un desarrollo y una experiencia individual hasta cierto punto inconscientes y mecánicos, incluso se podría decir que este mecanismo determina la manera en cómo se lleva a cabo en el adulto, sin que aparezcan analíticamente desde este planteamiento diferencias significativas en la actuación del sujeto.

Por supuesto que el trabajo de Freud centra el principio del acto del juego en la infancia y como mecanismo de integración al mundo, es decir, el juego permite la incorporación del niño a la realidad. Hasta donde he investigado, Freud no elabora una reflexión profunda sobre las diferencias entre el juego infantil y el de adultos, simplemente menciona: “...que la imitación y el juego artístico de los adultos, que, a diferencia de los infantiles, van dirigidos ya hacia espectadores, no ahorran a éstos las impresiones más dolorosas –así en la tragedia–, las cuales, sin embargo, pueden ser sentidas por ellos como un elevado placer” (1996:2513). En este caso, aparece fija la condición del principio del placer en la mecánica de repetición tanto en el juego de niños como en el de adultos. Sin embargo, es necesario indagar las marcas que orientan las acciones hacia una significación constitutiva de la experiencia, entendida como momento de creación y configuración de la subjetividad. Es decir, ubicar la existencia de las facultades de transformación de su propia experiencia así como la de otros sujetos, a partir del grado de afección y gracias a esta posibilidad dada por la capacidad del sujeto de hacer conciente sus procesos pasionales.

Desde la visión psicoanalítica, el jugador está atraído de manera inconsciente por la *compulsión de repetición* en el sentido en que Laplanche y

Pontalis la definen: “A nivel de la psicopatología concreta, proceso incoercible y de origen inconsciente, en virtud del cual el sujeto se sitúa activamente en situaciones penosas, repitiendo así experiencias antiguas, sin recordar el prototipo de ellas, sino al contrario, con la impresión muy viva de que se trata de algo plenamente motivado en lo actual” (1996:68). De acuerdo con esta definición, estamos obligados a llevar la reflexión y el estudio hacia la infancia del sujeto.

En particular me interesa confrontar en principio el sentido que tiene la repetición, tanto en la mirada freudiana⁴ como desde una reflexión antropológica, preocupada por comprender los modos de acción colectiva, la cual, se puede decir a grandes rasgos, implica comprender la complejidad de los modos de creación de las normatividades culturales y las formas de significación y acción social. En la reflexión freudiana, la repetición que conforma experiencia pasa por un mecanismo de tipo obsesivo que logra emplazar parte de la vida del sujeto hacia un suceso o situación objetual particular que participa en la conformación del sentido de la experiencia.

Freud permite comprender este sentido de la experiencia de juego en los adultos como un momento de condensación afectiva organizada de manera obsesiva desde el imaginario a partir de los términos de una situación pasada. En su artículo “Dostoyevski y el parricidio”, Freud hace referencia a la novela de Stefan Zweig, titulada *24 horas en la vida de una mujer* (2002) para ilustrar la asociación de la repetición con la obsesión, al mencionar que al explorar la historia de la experiencia de vida de la protagonista: “nos deja adivinar fácilmente cuál es el trazo de vida infantil, ha largo tiempo soterrado, que se conquista una repetición en la obsesión del juego” (1996:3013).

Sin embargo, al retomar la sugerente propuesta de hacer una revisión de la novela, se puede sumar desde esa perspectiva otra lectura paralela que permita de manera circunscrita distinguir la experiencia de juego,

⁴ Esta mirada pretende incorporar la reflexión freudiana como un pensamiento filosófico, apoyada en cierta forma en las propias advertencias hechas por Paul Ricœur en: *Freud: una interpretación de la cultura*, cuando menciona que “nuestra empresa depende de la sola responsabilidad filosófica y en nada compromete al psicoanalista como tal” (2002:367).

particularmente definida como impulso estético, y comprender la posibilidad de transformación, incluso de las formas de acción y afectación del mundo. Es decir, se pretende abrir una lectura que subraye una forma de la experiencia propiamente estética. En este sentido, la experiencia de juego se convierte, además, en una acción con la potencia estética de fracturar incluso, de manera radical, los propios mecanismos de la repetición y transformar significativamente la identidad del sujeto y su relación con el mundo.

Para John Dewey (1948) la experiencia está caracterizada por el compromiso artístico que implica una participación imaginativa que permite dejar de lado la finalidad. En este sentido, Dewey nivela los rasgos de la experiencia estética con los movimientos que se presentan en la naturaleza misma, es decir, plantea que el goce estético resulta tan auténtico en fundamento, como los propios elementos de la naturaleza. La experiencia, desde su punto de vista, penetra y se despliega sin límites a través de ella. La construcción de la experiencia estética muestra una morfología análoga a la conformación de las experiencias de la vida común, involucrando necesariamente el goce de percibir las “condiciones esenciales de la vida” (1948:13).

Impera en la esfera de argumentación de Dewey la posibilidad de ruptura y transformación radical del presente a partir del sentido de la mirada, en el acto mismo de la acción que, en consecuencia, provoca una significación respecto del pasado. Incluso, desde mi punto de vista, ese quiebre del presente ocupa un lugar previo al proceso de la experiencia y resulta indispensable para todo acto de creación. En otras palabras, se puede plantear que opera en los límites de la acción. Además, se añade de manera necesaria el cuestionamiento sobre los efectos producidos en los contornos de la acción, la potencia de la expresión, lo que hace que otros sujetos estén involucrados e incluso bajo la posibilidad de afectación y creación colectiva. En este sentido, lo que ocurre en la experiencia es el movimiento necesario para generar expresiones y transformaciones significativas en los modos de actuar y organizar los procesos colectivos. Por tanto, a través del análisis de la novela de Zweig se puede comprender cómo Freud lo planteó anteriormente, cuáles son las calidades de la experiencia de juego, del sentido de la repetición y su condensación simbólica en la vida de la mujer protagonista; pero además, valdría la

pena preguntar sobre lo que este sujeto produce en términos de la acción y del impulso de transformación de los límites como potencia de significación.

Hasta este momento, el sentido principal de la experiencia que pretendo identificar lleva en fundamento, una marca de exploración de la vida pasada y los modos de darse de la significación respecto a la identidad, gracias a la facultad de creación y reflexividad del sujeto sobre su estar en el mundo. En este sentido, se puede decir que el proceso de significación del sujeto opera, de cierta forma, implicando el cuestionamiento de sus propios hábitos, los cuales se pueden definir desde el universo de la significación como actos repetitivos inconscientes necesarios para fijar la creencia (Peirce, 1987:184). El hábito opera a partir del mecanismo de la repetición y/o el ordenamiento de las pasiones y deseos para fijarse en la significación.

Para el filósofo Charles S. Peirce, existe una asociación entre la conformación de los hábitos y la creencia, son acciones que tienen como finalidad la fijación y se forman desde el método de la reiteración constante a nosotros mismos: “deteniéndonos en todo lo que puede conducir a tal creencia, y aprendiendo a alejarnos con desprecio y aversión de todo lo que pueda perturbarla...” (1987:185). El hábito presenta un modo lógico de darse desde una relación de primeridad de los sentidos, exhibiéndose a distancia por medio de una relación de segundidad, orientándose en su relación de terceridad bajo la finalidad de la fijación y mostrándose en pleno reconocimiento por el simple cumplimiento de la necesidad. Desde mi punto de vista, esta reflexión permite, por lo pronto, reconocer la circularidad del hábito como mecanismo de significación. Para los fines de esta investigación es importante apoyarse en teorías que permitan reconocer y hasta cierto punto clasificar desde la diferencia el modo de ser de las acciones como hechos de significación.

El momento analítico de la experiencia de juego

El método de análisis que utilicé fue seguir de manera tangencial el texto *S/Z* de Roland Barthes (1997). Por un lado, recupero la concentración que

hace de los párrafos analíticos y su denominación al definirlos como unidades de sentido o *lexias* y, por otro, en algunos casos reconozco ciertos códigos tomados de su particular clasificación. Sin embargo, este ejercicio de retomar una novela y trasladarla a una dimensión de reflexión sobre lo social, sin lugar a dudas está orientado hacia la construcción de puentes analíticos entre las morfologías de lo imaginario y las acciones y prácticas en el presente. Según Duvignaud, en su ensayo sobre la anomia: “la novela del siglo pasado, con sus personajes, ávidos y ambiciosos, galería de pequeños césares del nihilismo, es mucho más que la novela: abre una experimentación que justifica la existencia de lo imaginario, como piensa Ernst Bloch, una anticipación de lo no vivido sobre lo vivido, una proyección del ser que trasciende al ser dado” (1990:111). En síntesis, este trabajo tiene la finalidad de ejemplificar y al mismo tiempo hacer inteligible el momento de mi reflexión teórica.

La novela de Zweig se desarrolla en un hotel de la Rivera, en donde la señora C. elige a uno de los huéspedes de la posada vecina para confesarle un momento singular de su vida. Este acto narrativo estuvo motivado por una especie de asociación que hizo a partir de la huída de madame Henriette con un joven francés, quien al abandonar a su esposo e hijas, provocó un gran escándalo entre la clase burguesa que residía en los hoteles y posadas de la zona.

Después de la muerte de su marido y a sus 40 años, la señora C. decidió frecuentar los salones de juego y adoptar ciertas costumbres de su esposo. Particularmente, se entrenó en un juego que consistía en interpretar los movimientos de las manos de los jugadores con la única prohibición de no mirar nunca los rostros y cuerpos. Este juego permitía que la señora C. pudiera revivir aquellos momentos que disfrutó en compañía de su esposo y, sin duda, darle un sentido a su vida burguesa, desde su condición de viuda. No obstante, cuando su destreza en el juego la convirtió en una experta, aparecieron frente a ella unas manos con movimientos ininteligibles que desbordaron sus deseos por mirar más allá y descubrir quién era ese sujeto y qué fuerza lo llevaba a realizar dichos movimientos.

Las manos apasionadas pertenecían a un joven que al perder su última apuesta abandonó el salón embelesado y con la única intención de acabar con su vida; no obstante, la señora C. caminó detrás de él, arrastrada

por su propio juego, hasta que sus impulsos la llevaron a apartar a ese joven de la muerte e incluso, proveerle algunos recursos para el regreso a su pueblo.

Su intención de reestablecer la conciencia y contener los impulsos suicidas del joven, hicieron que lo alojara en un hotel para resguardarse de la noche. Antes de que ella pudiera abandonar el hotel, el joven preso aún de su delirio, la detuvo durante toda la noche. Al día siguiente, la señora C. lo acompañó a la estación y le hizo prometer que no regresaría por aquellos lugares de juego.

Después de su partida, ella sintió una tristeza profunda y la fantasía permanente de querer abandonar su vida habitual y partir junto con aquel joven. Sin embargo, contrariamente a esto, decidió olvidar por completo lo ocurrido, reincorporarse a sus costumbres de la misma manera que en su vida pasada y mantener el grado de cordura que hasta la fecha la había caracterizado. Por la tarde, alejada de la tentación que aquel joven le generó, visitó el salón con la intención de llevar a cabo, como de costumbre, su juego de desciframiento y, sin esperarlo, fue nuevamente arrastrada por el juego, llevándola hasta las mismas manos que expulsaban frenéticamente similares efectos que la noche anterior. Esto la hizo expulsar de manera automática el juego de desciframiento y enfurecer sin contención alguna, al grado de abandonar por completo sus modales y costumbres burgueses, para exigirle a ese hombre desconocido, sin consideración alguna, que cumpliera su promesa. No obstante, sin siquiera prestar atención a la presencia de la señora C., él seguía bajo los efectos del juego de la ruleta y experimentando el vértigo sin control, alejado de todo indicio de conciencia. Sintiendo sumamente humillada, salió a toda prisa del lugar hacia la estación del tren partiendo rumbo a la casa de su hijo. Ya lejos de esa ciudad, se cumplieron las 24 horas más intensas de su vida.

Me interesa, en principio, analizar el título de la novela: (Lexia 1)⁵ *24 horas en la vida de una mujer*, una oposición temporal, un día contra toda una vida. *24 horas*, como el encadenamiento vertiginoso de situaciones

⁵ Como se mencionó, el análisis toma como modelo ciertos elementos de los trabajos de Roland Barthes, principalmente en *S/Z* (1997). Entendiendo *lexias* como unidades de lectura.

fuertemente impulsadas por las condiciones del juego. Aquí mismo, en las *24 horas*, se puede percibir la representación de la experiencia como una estructura de acción, si tomamos en cuenta la definición del filósofo Wilhelm Dilthey como “cada unidad acompañante de partes de vida vinculadas a través de un significado común para el curso de la vida, aun cuando las diferentes partes estén separadas unas de las otras por sucesos interruptores” (citado en Turner, 1985:214). Estas unidades no son inmediatas ni herméticas, son estructuras dinámicas que contienen relaciones directas con el pasado, con la vida de un individuo o “un grupo de individuos como totalidad”. La experiencia resulta una “presencia significativa” que inscribe el tiempo para la construcción del mundo.

(Lexia 2) La mayoría de los hombres poseen escasa imaginación. Todo lo que no les afecta de una manea inmediata y no hiera directamente sus sentidos, cual dura y afilada cuña, apenas logra excitarles; mas si un día, ante sus ojos y en una proximidad palpable, acontece algo insignificante, estallan inmediatamente en una pasión desmesurada. Entonces, en cierto modo, su apatía se trueca en vehemencia frenética y extemporánea (2002:5).

En este fragmento se considera indispensable la reflexión alrededor de un código de comportamiento: el que los hombres tengan *escasa imaginación* remite a una forma de hábito como construcción del conocimiento y de significación que aleja esta posibilidad de afectación y experiencia directa con el mundo. Se inscribe entonces desde este planteamiento, la creencia como mecanismo que orienta la acción, las formas de vida y los saberes colectivos. Se reconoce cierta inclinación de la vida social, en sus modos de conocimiento, que no requiere grados más profundos de relación afectiva en términos de experiencia directa y, por tanto, se vuelve innecesario atraer la potencia de imaginación como posibilidad de acción y de construcción de formas de vida.

(Lexia 3) A causa de mi oposición inesperada, la discusión se generalizó rápidamente y subió de tono, en particular porque los dos matrimonios, así el alemán como el italiano, juzgaban un desatino creer en el *coup de foudre* y lo rechazaban con ofensivo menosprecio, como una fantasía novelesca de mal gusto. (13)

El código de comportamiento y la discusión generada entre las distintas formas de pensar representan la fuerza y el efecto que producen los movimientos pasionales, amorosos y de las fantasías, en sentido opuesto a las costumbres y hábitos de la vida social. Freud señala: “parece, más bien, que toda la civilización ha de basarse sobre la coerción y la renuncia a los instintos, y ni siquiera puede asegurarse que al desaparecer la coerción se mostrase dispuesta la mayoría de los individuos humanos a tomar sobre sí la labor necesaria para la adquisición de nuevos bienes” (1996:2962). El *coup de foudre* (flechazo), un signo que muestra las formas del vínculo, en cierto sentido marcando la fuerza y puntería de éstas, se percibe desde el reconocimiento de la singularidad, como la posibilidad de figurar en un cuerpo, la exigencia del movimiento de las pasiones e instintos como formas de construcción de la subjetividad.

(Lexia 4) Tanta resistencia a reconocer el hecho evidente de que una mujer, en ciertas horas de su vida, pese a su voluntad y a la conciencia de su deber, se encuentra indefensa ante el poder de fuerzas misteriosas, revelaba miedo del propio instinto, miedo del fondo demoníaco de nuestra naturaleza. Y parece que muchas personas experimentan cierto goce en juzgarse más fuertes, más morales y más puras de aquellas que son “fáciles de seducir”. Yo, personalmente, encuentro más digno que una mujer ceda a su instinto, libre y apasionadamente, que no que, como ocurre por lo general, engañe al marido en sus propios brazos y a ojos cerrados. (14)

La argumentación del huésped en defensa de una figura que condensa un modo de ser de las pasiones subraya el distanciamiento y la ruptura que se da en la sociedad. Ceder a las pasiones, orientar la acción al instinto pasional atenta naturalmente al orden de la moral. En *El porvenir de una ilusión*, Freud apunta que la experiencia de cada uno resulta de manera virtual un enemigo de la civilización (1996:2962). Esta tensión parece ser una condición de la experiencia; generar acciones destructoras que se condensan en un sujeto concreto y que atentan contra la defensa de la cultura. Sin embargo, la argumentación que da el narrador de la historia, en defensa de madame Henriete está basada en una condición propia del interés humano por la libertad, por la exploración de los placeres que necesariamente obliga a aislar a ese sujeto del grupo al que

pertenece. Además, se plantea el efecto social que permite dar forma a la significación, es decir, el *engaño* como signo, que en este caso connota una postura moral contra la defensa del narrador que va más orientada hacia una significación cargada de calidades éticas. Se puede considerar, paralelamente, que la experiencia de juego muestra cierta analogía con la experiencia de las pasiones. Se establece en algún momento una compleja asociación entre una y otra que posiblemente aparezca en los contornos de cada una de ellas.

(Lexia 5) ...se lanzaron de tal modo sobre mí, que el viejo danés jovial e indiferente, con el reloj de trinquete en la mano, como si actuara de árbitro en un partido de fútbol, iba amonestando a unos y otros hasta que se veía obligado a descargar un puñetazo sobre la mesa, exclamando: "Gentleman, please".

El proceso de las pasiones se organiza como un proceso de juego, el juego de adultos en donde participan los espectadores, en algunos casos como jueces, en otros simplemente como espectadores. Sin embargo, la condición de su aparición establece para los jugadores una posibilidad de marco que limita y posibilita el dejarse arrastrar por la dimensión de los placeres. El fin del juego, que posteriormente se analizará con mayor profundidad, es en ciertos casos función del árbitro o de aquella figura que reconozca de manera conciente la posibilidad de ruptura del vínculo social.

(Lexia 6) Mrs. C., la anciana y distinguida dama inglesa, era la presidenta de honor, tácitamente elegida, de nuestra mesa. Sentada en su sitio, erguido el cuerpo, siempre amable y cordial con todos, siempre silenciosa y al mismo tiempo dispuesta a escuchar con deferente interés, ofrecía un aspecto físico sumamente agradable; una maravillosa paz y recogimiento se reflejaba en su exterior aristocráticamente reservado. (15, 16)

Es posible encontrar en la señora C. una demostración de la conciencia dada a partir de la percepción del mundo, la distancia con los objetos, el manejo de los instintos y las pasiones, formas de significar el mundo como hechos de conciencia. La escucha, elemento perceptivo que requiere en fundamento de cierta aprehensión de lo dicho. Se ubica un

comportamiento que se distingue del resto, un distanciamiento con el comportamiento habitual, una significación que está en relación con la experiencia, una acción que implica un momento de relación con el objeto que lleva en sí los rasgos de la construcción del mundo a partir de la decisión tomada de interferir.

(Lexia 7) pero es que no pasa un día ni apenas una hora sin que deje de pensar en aquel hecho; puede usted creer a esta mujer de edad avanzada cuando afirma que no hay cosa más insoportable que pasar toda una vida obsesionada por un solo punto, por un solo día de su existencia. Porque todo lo que voy a contarle, abarca solamente un espacio de veinticuatro horas en una vida de sesenta y siete años, y con frecuencia me he dicho a mí misma, hasta volverme loca, cuán poca importancia tiene, dentro de una larga existencia, el haber obrado mal en una sola ocasión. Pero no podemos librarnos de eso que llamamos, con expresión bastante vaga, “conciencia”. (25)

Haber obrado mal representa un signo de denuncia que marca una posición de distancia y ruptura entre el sujeto y la sociedad. Duvignaud hace referencia a estos sujetos como condensadores de la anomia, definida como formas de la ruptura y la transformación social (1990). El personaje anómico representa la “individualización extrema”, la oposición con el “mantenimiento y la conservación social”. “La individualización extrema de un caso no resulta de la voluntad consciente de ser un individuo, sino que el hecho de que un ser humano se aísle en la autoafirmación resulta de la confrontación de dos lógicas internas en la sociedad” (1990:32).

(Lexia 8) con todo, si no hubiese podido sospechar que un día oiría hablar a usted de Madame Henriette, quizá hubiera puesto fin a ese incesante cavilar, a esa constante denigración de mí misma, y me habría decidido de una vez a hablar libremente ante alguien acerca de aquel día único en mi vida. Si en vez de pertenecer a la religión anglicana hubiese estado adherida a la religión católica, entonces se me habría ofrecido a tiempo la oportunidad de la confesión; pero como ese consuelo nos está vedado a nosotros, voy a hacer hoy este ensayo singular: absolverme a mí misma mientras le hablo a usted. Comprendo que todo esto es muy extraño, pero usted aceptó sin vacilar mi proposición y le estoy por ello muy agradecida. (25, 26)

La señora C. muestra en su discurso el anclaje de lo que podríamos denominar las primeras fases de la experiencia, ruptura y creación. La ausencia de la posibilidad de *confesión* o de volver sobre nosotros mismos de manera radical, impide el traslado hacia otro momento de la experiencia que implica conformar una experiencia que posibilite el sentido y la valoración de nuestros actos, hacer consciente la dinámica de estos y, por tanto, abrir un horizonte. Este *incesante cavilar* de la señora C. hace patente esta imposibilidad de recrear sentimientos de lo reprimido, como lo refirió Freud, en el caso del niño que juega. La *confesión* connota un espacio social instituido de suma valoración y complejidad. Cuando la señora C. narra aquello que pasó hace ya tiempo, pone en funcionamiento otra fase de la experiencia que trae consigo una posibilidad del lenguaje y la conciencia, esta fase está orientada por la memoria, permite la reflexividad y la reconstrucción del pasado en el presente, se nombra y valora la acción dentro del conjunto de acciones en la vida de un sujeto y de su grupo. La experiencia se construye desde un lugar reflexivo en el que el sujeto suspende la continuidad de su vida para reconstruir en síntesis emociones y acciones surgidas en un tiempo y espacio pasado.

(Lexia 9) hasta que un día mi marido, cuya pasión secreta era la quiromancia, la adivinación por las líneas de las manos, me enseñó un modo especial de mirar, que era realmente más interesante y que impresionaba y excitaba bastante más que el soporífero mariposeo alrededor de las mesas: consistía en no mirar nunca a los rostros, sino únicamente al cuadrilátero de la mesa y sobre todo las manos de los jugadores y su manera particular de moverse. (29)

La *secreta pasión* representa un signo que marca la fuerza de incorporación del juego en el individuo, en este caso, aprehendida por la vía del secreto. Es decir, una situación de distanciamiento con el mundo y una manera de fijar los deseos en el individuo. Esta semiosis (Peirce)⁶ involucra necesariamente la imaginación, es decir, se construye

⁶ Peirce define *semiosis* como la relación lógica de la significación, dada a partir de la división de la relación triádica del Representamen, objeto e Interpretamen (1987).

un juego, se inventan sus reglas y se decide participar. ¿Qué fuerza hace posible la invención de estas reglas? Es imprescindible, entonces, que se suscite una síntesis (que requiere un nivel de conciencia en el sujeto) entre la fuerza de las reglas y el deseo del mirar e interpretar de otro modo los objetos, que particularmente, en el juego de la señora C., son las manos y sus movimientos.

(Lexia 10) Ignoro si alguna vez usted habrá puesto, por casualidad, exclusivamente su atención en el tapete verde, en el centro del cual la bolita, como un borracho, vacila de un número a otro y dentro de cuyo cuadrilátero, dividido en secciones, a modo de maná, llegar arrugados pedazos de papel, redondas piezas de oro y plata que después la raqueta del croupier, al igual que una fina guadaña, siega y arrastra hacia sí o empuja, cual una gavilla, hacia el ganador. Observándolo desde esta especial perspectiva, lo que varía sólo son las manos, la multitud de manos claras, nerviosas y constantemente en actitud de espera en torno del tapete verde... (30)

La relación entre el sujeto y objeto que se lleva a cabo durante el proceso de juego está determinada por la posibilidad de suspender la normatividad de la vida cotidiana e introducir el riesgo como elemento orientador de la acción. Poner exclusivamente su atención en el *tapete verde*, circunscribe los sentidos en un espacio determinado y acotado por las propias reglas del juego, con la única finalidad de dejarse llevar por las condiciones del vértigo.

(Lexia 11). Involuntariamente pensaba siempre en la pista de las carreras en el momento en que, en la línea de salida, hay que contener con fuerza a los excitados caballos para que no se lancen antes de tiempo. Exactamente así temblaban y se agitaban las manos. Todo puede adivinarse en esas manos, en su manera de esperar, de coger, de contraerse. (30)

El juego comienza cuando el sujeto decide dejarse llevar por la fuerza del movimiento del objeto que desaparece o se mimetiza con su voluntad, lo que permite la pérdida y simultáneamente apunta a una experiencia. Según George Bataille (2001), la pérdida es el punto limítrofe del pensamiento que aparece en otros fenómenos como en el erotismo. Este tipo de experiencias de la pérdida, son desde su perspectiva:

la conjugación perfecta del extravío y la lucidez..., el desequilibrio dentro del cual el ser se cuestiona a sí mismo, conscientemente. En cierto sentido, el ser se pierde objetivamente, pero entonces el sujeto se identifica con el objeto que se pierde. E incluso puedo decir en el erotismo, yo me pierdo. Y sin duda no sería una situación privilegiada. Pero la pérdida voluntaria implicada en el erotismo es flagrante: nadie puede dudar de ella (2001:341).

Conclusión

La singularidad de la experiencia de juego consiste en el modo de conformarse en el sujeto a partir de la exploración de la suspensión momentánea de la normatividad social y la ruptura temporal de las formas de vida en lo cotidiano. El sujeto experimenta durante este proceso la pérdida temporal, el vacío que involucra el vértigo, el paso de la pérdida hacia la ganancia, definida ésta como una posibilidad de imaginar la plenitud, el deseo, la introyección de la vida imaginaria en la individualidad, el ser otro en lo cotidiano e incluso, en el sueño. Este proceso involucra una aprehensión del tiempo sujeto a otros movimientos y desplazamientos temporales, alejados de los modos convencionales implantados por la sistematización social.

La experiencia de juego es un desplazamiento temporal hacia la exploración de otros mundos posibles, lo que significa una ganancia de ser otro, o ser en otro, exploración que permite la transformación de la identidad y de la significación dada a partir de la conciencia de los límites y de la libertad, del deseo y potencia de los placeres. Es verse en plenitud fuera del mundo social y orientado intrínsecamente por el *impulso de juego*, como una reflexividad en potencia.

Bibliografía

- Barthes, Roland (1997), *S/Z*, Siglo XXI Editores, México.
- Bataille, George (1988), *La felicidad, el erotismo y la literatura*, AH Editora, Argentina, 2001.
- (1957), *El erotismo*, Tusquets, España.
- Dewey, John (1948), *El arte como experiencia*, FCE, México.
- Duvignaud, Jean (1990), *Herejía y subversión*, Icaria, España.
- (1977), *El sacrificio inútil*, FCE, México.
- Freud, Sigmund (1996), *Obras Completas*, Biblioteca Nueva, España.
- Peirce, Charles (1987), *Obra lógico semiótica*, Taurus, España.
- Ricœur, Paul (2002), *Freud: una interpretación de la cultura*, Siglo XXI Editores, México.
- Turner, Victor (1985), *On the Edge of the Bush*, The University of Arizona Press, Arizona.
- Zweig, Stefan (1883), *Veinticuatro horas en la vida de una mujer*, Acantilado, España, 2002.