

Del juego del hombre

Por Óscar Brando

(Instituto de Profesores Artigas, Montevideo, Uruguay)

Creo que decidí rápidamente el tema de mi ponencia una vez que recibí la generosa invitación a participar de estas jornadas. Venía de escribir algo general sobre Saer para un semanario uruguayo, con especial atención a *El limonero real*, y pensé que era la ocasión de zambullirme en un tema que por distintos motivos hacía tiempo me rondaba: el tema del juego. Comparto con Saer antepasados mediorientales (los míos son libaneses) y —se cree— ciertas mordeduras comunes en el helicoide del ADN, aunque en mi caso no haya sufrido, por ahora, la adicción del juego. Desde el momento en que las leí quedé deslumbrado por las páginas que había escrito entre 1974 y 1975 y dejado inéditas, unas escondidas en uno de sus cuadernos (Cuaderno 13), las llamadas “Del juego del hombre”; otra, entre hojas sueltas, la titulada “El amanecido”, y que pudimos conocer gracias al esfuerzo de publicación de sus borradores y papeles de trabajo.¹ Esos textos me llevaron a otros que, sobre el juego, Saer había publicado en vida: una nota incluida en el inédito me recordó el “Apunte” que, con el mismo título, “Del juego del hombre”, había aparecido en *La narración-objeto*. Asimismo volví al inolvidable capítulo que dedica al juego en la novela *Cicatrices* (Piglia lo consideró, en 1990, lo mejor que Saer había escrito, una especie de *nouvelle* dentro de la novela) y a otro que tenía mucho más olvidado, el desgraciado episodio del personaje de *Responso*. En un recorrido veloz por la obra, que no pude volver a releer (en mi último trabajo conté 26 libros y calculé bastante más de cinco mil páginas), encontré menciones salteadas (mientras saltaba de un texto a otro se me apareció, por ejemplo, una referencia inesperada en el ensayo “Narrathon”, lo que me hizo pensar en las muchas que estaba ignorando). Entre ellas hubo una que llamó mi atención y que me acechó durante toda la preparación de esta exposición: es aquella que aparece en el cuento “A medio borrar”, cuando Pichón Garay le comenta a Héctor que en el momento de la segunda explosión (de la represa) él ya estaba en la sala de juegos con Tomatis y, cito textual, “arriba el as (jugaba) contra el rey y abajo la sota contra el caballo”. “Exactamente como en la realidad”, comentaba Héctor, y lo repetía como un hallazgo varias veces en el cuento. El diálogo me parecía incitante pero no lo entendía y, debo decirlo aquí, sigo sin entenderlo. No entiendo que es arriba y abajo y, aunque gracias al capítulo de Saer en *Cicatrices* y a internet conozco el valor de las cartas en el punto y banca, no entiendo el

juego que se está desarrollando en la escena. Me seducía la idea “como en la realidad” pero no podía darle sentido. Hasta que alguien me señaló la palabra “contra”. Se sabe que el punto juega contra la banca y, si bien esa oposición no era la que aparecía con transparencia en el relato de Pichón, sí podía decirse que insinuaba otra cuestión productiva y que se podría expresar de esta manera: siempre se juega “contra”.

Así empezaban a aparecer asuntos de matizada obviedad:

1. ¿Se juega contra el tiempo, contra la posibilidad de la repetición —o a favor de ella— en esa trama de diferencia y repetición en la que el puro presente del deseo busca modificar el pasado en el futuro? En el “Apunte” incluido en *La narración-objeto* Saer razonaba el juego como el proceso en el que lo exterior inescrutable debe coincidir con la autoafirmación ciega del deseo. Escalante, en la segunda parte de *Cicatrices*, dice que “el jugador debe apostar según lo indica su imaginación. Apuesta a la posibilidad de que lo que ha imaginado que pueda suceder, suceda”. Escalante reúne la omnipotencia del jugador con la capacidad deicida del creador que sustituye a Dios con su obra imaginada. Piglia (1990) dice que el héroe saeriano, héroe de novela al fin, trata de pensar la relación entre lo real y lo ideal: es alguien que intenta, en una suerte de búsqueda demoníaca, imponerle a la realidad su propio orden.² El resultado es que el héroe ocupa el lugar del fracaso, en una situación de muerte o de conversión. A Escalante lo reencontraremos convertido en un desterrado quiroguiano o faulkneriano, en la novela *La grande*.

2. ¿Se juega, entonces, contra la realidad, término que introduce Héctor para que nos quedemos pensando en la relación entre juego y realidad? ¿El juego es una realidad alternativa (y una forma de control social), segunda, (es un paréntesis, dice Saer en el inédito, siguiendo tal vez la idea de ritual o culto y su tiempo cíclico, no lineal, de Mircea Eliade) a la que se entra desde la realidad primera y en la que se imponen reglas distintas? ¿Proclama la necesidad de la repetición como recurso terapéutico para que se libere el deseo oculto? (en el mismo inédito Saer coloca la pulsión del jugador en el inconsciente) ¿Se juega contra uno mismo, en un desdoblamiento similar al del escritor? ¿Es el lugar en el que exorcisar las derrotas de la realidad primera, el espacio de liberación del deseo escondido y por lo tanto la figura metafórica que nos viene a liberar de la autodestrucción? ¿O es la propia autodestrucción simbólica, única posible del misterio insimbolizable que me lleva a jugar? ¿Hay una autodestrucción “real” que el juego sustituye simbólicamente? ¿O el juego es el desplazamiento autopunitivo y autodestructivo, cuya eliminación haría posible la reaparición del orden, el retorno de la

ley paterna y del principio de realidad? ¿Es la escritura la encargada de ese regreso a lo simbólico de principios reprimidos o el acto de escribir no es más que la manifestación ligeramente deformada del vicio del juego? En el fragmento inédito, luego de descartar causas posibles como el alcohol o el tedio, Saer postula que “la única razón válida para que el hombre juegue ha de ser necesariamente oculta”. En el juego se verían los mecanismos de repetición que producirían el proceso desinhibitorio que habilita el deseo de jugar. Pero el juego no sería sino un desocultamiento sustituto, una representación simbólica de otro proceso que no se nos revela.³

(Juego, escritura, inconsciente. En un ensayo apenas anterior a los inéditos, “Narrathon” (1973), Saer aborda el tema de la narración y el juego. Luego de postular la idea de que la narración debe remontar la corriente del lenguaje, de los signos, a favor de la exploración del ser (intentar que la prisión del signo, que su previa significación no ate la expresión de la búsqueda), Saer afirma que narrar no es una operación de la inteligencia sola sino del cuerpo entero y que el medio natural de la narración es la somnolencia. La somnolencia esquivaría un plan preexistente trazado por la lengua, por los signos de la lengua, rechazaría las normas positivas para aceptar solo normas negativas, los vislumbres de lo que no debe hacer, con el fin de transgredir o atravesar los sentidos del orden normativo. El control de esa fuerza negativa es la única parte racional del narrador. En lo demás “la somnolencia, lejos de atender contra la ilación, o contra el orden, impone más bien un orden propio, una ilación de la que cambia, únicamente, en relación con la ilación lógica, la dimensión en la que la constituye”.)

3. En otro orden: ¿La libertad del juego supone poder jugar si se quiere o poder dejar de jugar si se lo desea (Caillois)?⁴ ¿Es aplicable esta razón al juego como adicción (apuesta, videojuegos...)? ¿Es el juego el sustituto cultural de la ordalía, prueba de inocencia o culpabilidad, o subrogación del juego sacrificial, azar específicamente humano, que establece las señales de lo sagrado sobre el elegido?⁵ En un momento fenomenal del texto inédito, Saer penetra la cuestión con un doble sentimiento contradictorio: el de la omnipotencia inevitable, de un yo que es todo deseo y se cierne sobre la realidad para que esta funcione a su antojo; y el de la derrota, la negatividad, que le dice que por más que juegue nunca va a ganar. Esa doble dimensión construye el oxímoron de *omnipotencia negativa*, que conduce al enfrentamiento de ese infortunio, a la asunción de la contrariedad. En la vida real nadie dice que juegue para perder. Es el mecanismo epifánico de la ficción, como acceso a una verdad novelesca menos rudimentaria, el que le deja decir a Sergio Escalante: “No juego para ganar”. (“No tengo

ningún método seguro para ganar (...) Tengo incluso certeza de que voy a perder. Pero quiero jugar. Si tuviese algún método seguro para ganar, no jugaría más. (...) No juego para ganar”). (Ver en la nota 3 el resumen del ensayo de Freud sobre “Dostoievsky y el parricidio”: la revelación de Escalante podría ser la del objetivo último del juego —jugar por jugar hasta perderlo todo— aunque no la de su sentido profundo (el deseo del parricidio, su subrogación, etc.). De todas formas la ficción muestra el revés de la trama de la mentira del ludópata, transformando su engaño en verdad novelesca. R. Tostain, en un artículo de 1967 —cito por Valleur y Bucher— “El jugador, ensayo psicoanalítico” dice: “En este sentido, no me parece que el jugador desee inconscientemente perder para satisfacer un hipotético sentimiento de culpabilidad que no tiene ningún lugar en la dinámica del deseo. Lo que él quiere es someterse a la Ley. Esa ley que le exige que renuncie a lo que tiene para poder dar”.⁶ Hay una aceptación de la lógica freudiana de la castración como simbolización del retorno a la Ley del padre.)

Dice Huizinga que el juego es anterior a la cultura.⁷ Ahora estamos hablando del juego como actividad lúdica que compartimos con los animales y que nos acerca a ellos.

La vulgata marxista intensificaría la división realidad/juego sobre la oposición productivo/improductivo. La realidad es el reino de la producción, con lo que eso significa para la explicación marxiana, y el juego (¿deberíamos agregar la creación artística, el trabajo libre no alienado?) se caracterizaría, entre otras cosas, por su separación del mundo de la producción y, por ende, por su improductividad. Ahora bien, en el caso del juego de azar, del juego por dinero, el campo lúdico se ve invadido y contaminado por el elemento simbólico de la producción. Si la posesión del dinero genera culpa, tal vez sea esa misma culpa la que incita a desprenderse del dinero jugándolo (esa contaminación hace posible que quien juega por deseo, por placer, por pasión, llegue a decir que odia el juego), y entonces, además de vicio burgués u otras lindezas que se le pueden imputar y producen un efecto moral sobre la condición del juego, estaríamos ante la evidencia de que el juego no nos saca de la realidad de la producción, sino que reproduce sus reglas o las cambia por otras distintas pero que buscan el mismo resultado que en el mundo de afuera, tal vez con la inclusión del milagro o la magia: estaríamos, arltianamente, en la zona del salto producido por el invento, el robo, la magia o la creación. O, en una posición posarltiana, presenciaríamos el mundo futuro (presente) en el que se ha invertido la relación entre realidad primaria y

secundaria y esta pasa a ocupar toda la realidad de la que se hace muy difícil salir (ver en la nota 1 la idea de la producción de realidad en la sociedad de masas y su consecuencia: la realidad que nos parece ficción).

En el inédito Saer hace un comentario de la leyenda de los centuriones jugando a los dados la capa de Cristo. Según Saer en el episodio mítico se ponen en consideración muchos asuntos: el de la propiedad y la licitud o legitimidad de cualquier apropiación; el carácter de reliquia de la vestimenta que convierte su propiedad en un acto de responsabilidad por lo que pasó y lo que pasará; el sentido o “valor” de la reliquia que desborda cualquier responsabilidad y exige que su pertenencia sea jugada al azar; su simple carácter económico que asimila la capa con el dinero (el que se juega, el que puede obtenerse por su venta) y en ese sentido estatuye el carácter vergonzante o culposo de la posesión, etc. En los “Apuntes” de *La narración-objeto* vuelve con mesura sobre el episodio, señalando la fascinación (admiración y repulsión) que producen esos hombres que no pueden abandonar su inclinación aun en las más graves circunstancias (piénsese que uno debía llevar encima los dados).

Podría sentarse la hipótesis siguiente: Saer, antes de “comentar” la sociedad de consumo de forma explícita en las novelas *Lo imborrable* y *La grande*, la dramatiza en forma sesgada en el capítulo segundo de *Cicatrices*. Recuérdese que *Cicatrices* fue escrita a fines de los años sesenta, casi contemporáneamente al libro que el situacionista Guy Debord publicara con el título emblemático de *La sociedad del espectáculo*. Aunque ya se advirtiera ese aspecto del capitalismo tardío que Debord cree revelar en su catecismo, no me parece que a esa altura estuviésemos en el estadio que se manifestó décadas después: el de un mundo reglado como un juego del que no se puede salir. Tengo para mí que Saer vislumbró ese futuro de la sociedad (se puede seguir la pista de su mirada sobre la sociedad de consumo de *Lo imborrable* a *La grande*) y tal vez lo hizo a partir de atisbos que tuvieron que ver con su noción y relación con la literatura (el sondeo más preciso tal vez sea el artículo que escribió para *América Latina en su literatura* “La literatura y los nuevos lenguajes” fechado en 1969.⁸ En la medida en que veía que el mercado invadía el ámbito de la creación literaria (no era un fenómeno nuevo pero había recrudecido a la altura del boom de la narrativa) Saer comenzaba a replegarse al mismo tiempo que a destilar una visión apocalíptica de la cultura.

Podría verse en el capítulo que estoy observando de la novela *Cicatrices* ese problema del juego en relación a una realidad que es otro juego o una forma lúdica de mirar la realidad. Como se recordará Sergio Escalante, el jugador de *Cicatrices*, es abogado, pero ha dejado de ejercer y destina el tiempo que no invierte en jugar, al estudio y la escritura de una serie de ensayos sobre algunos *comics*. Los escritos, según se cuenta en la novela, iban a ser agrupados bajo el título de “Ensayos sobre el hombre contemporáneo” para derivar en “Momentos fundamentales del realismo moderno”. Cito ahora la novela:

Elegí este último (título) sin estar del todo satisfecho. (...) La cosa grave se me planteaba con la palabra realismo. La palabra significaba algo: una actitud que se caracteriza por tomar en cuenta a la realidad. De eso estaba seguro. Me faltaba, únicamente, saber qué era la realidad. O cómo era, por lo menos.

Los ensayos de Escalante versaban sobre Batman, Clak Kent, El Fantasma, Flash Gordon, Mickey Mouse, Tarzán, repertorio que hace que nos asalte parecida incertidumbre: ¿son esas las figuras emblemáticas del realismo moderno?⁹

1. Logos. Es de creer que la palabra, el lenguaje, aplicado como instrumento crítico sobre las ficciones de historietas, permitiría salir del juego hacia la realidad. La relación escribir/apostar (dejo para otra oportunidad la relación metonímica de la máquina de escribir que Alfredo Barrios, protagonista de *Responso*, vende para poder jugar) nos acerca a Dostoievski (las relaciones con Dostoievski a partir del juego son tópicos y sostenidas). Recordemos al novelista ruso: se escribe para pagar deudas: la frase es cruel. Comenta Michel Butor: “Así, cuando Dostoievsky se pone finalmente a redactar su relato [*El jugador*, 1866], juega su última carta. Si no gana la apuesta que ha hecho, de escribir este texto, lo pierde todo”. Repasemos las condiciones de escritura de *El jugador*: lo dictó durante veinte días de octubre de 1866 a Anna Gregorievna —con quien después se casaría— contra reloj, como una bomba de tiempo, como si fuera un pagaré, con fecha de vencimiento el 1 de noviembre. Agrega Butor:

Las circunstancias de la redacción coinciden, pues, demasiado bien con el tema con que se enfrenta, ese tema con el que proyectaba encararse desde hacía años [ya en 1863 tenía la idea de la novela] no solo con la esperanza de ganar algún dinero, puesto que creía tener con él una idea “comercial”, una idea que había de gustar al público ruso, sino, sobre todo, con la esperanza de dejar de perderlo, ya que ese libro es un exorcismo. Describiendo la pasión del juego, que le arrastra —concluye Butor con cierta ingenuidad— Dostoievsky se esfuerza por neutralizarla.¹⁰

Dostoievski quiere separar la personalidad de su personaje de la suya, quiere liberarse de ese doble que lo devora y lo pierde. La expresión final (el impresionante “¡No, no, mañana!...¡Mañana todo habrá concluido!”) oficiaría de condena para el personaje y de liberación para el autor. Los dos abismos que se enfrentan, el del juego y el de la escritura, le hacen pensar a Butor una relación sofisticada: en la medida en que el juego se descubre como metáfora privilegiada de la existencia humana, es necesario el jugador para entender al hombre que con él convive. De manera que solo podrá escribir la novela si ella forma parte del juego, de una apuesta. Así, el autor que buscaba liberarse del juego, recae en él a través de la escritura como apuesta. La condena del jugador replica sobre el autor que queda comprometido en tanto somete la escritura a las fuerzas especulativas del mercado. La salvación por la escritura es resultado de su perdición.¹¹

2. Eros (y Tántatos). Una nueva aproximación dostoievskiana será la del juego/amor. Uno puede dejarse llevar por alguna de las biografías de Dostoievski convenientemente noveladas: “El juego era para él como el acto sexual que se le niega”, leo en una de ellas, con referencia al momento en que, hastiada de que Mijail prometa besarle los pies (o que efectivamente lo haga), Paulina Suslova lo echa del cuarto. En términos un poco más complejos, la caída en el juego en 1863 se produce entre dos extremos: su esposa que se muere en Rusia y su joven amante, P.S., que lo traiciona en París. Expulsado de un amor por la muerte, D. corre a los brazos de su amante: pero posterga su llegada demorado en los casinos alemanes. Dice Saer en el inédito: “el episodio dostoievskiano parece indicar que el juego sustituye o exorcisa la sexualidad”. (también podría haber dicho que juega contra la muerte o que, si juega para perder, juega para morir). Saer afirma que el juego y el amor comparten la entrega total: no hay término medio, no hay lugar para el amateurismo. La relación es fulminante y termina antes que termine el año. En el episodio siguiente, ya viudo, al nudo entre eros y juego se suma la también postergada escritura: entre 1866 y 1867, escribe *El jugador*, se casa con Anna Grigorievna, vive con ella o sin ella el infierno del juego durante meses. No fue suficiente haber escrito *El jugador*. Tendrá que pasar el exilio de cuatro años para que el exorcismo, creámoslo así, dé resultado y D. deje de jugar.

Escribe Saer en el inédito:

Los ejemplos tomados de la biografía de D. pueden tal vez inducir a una interpretación errónea: la de que estoy hablando de D. De ningún modo: el ejemplo de D. está puesto por la sencilla razón de que en ciertos detalles de su biografía encontré, como calcadas, ciertas situaciones de mi propia vida. El

lector no debe olvidar lo siguiente: no se habla en estas páginas más que de mí, con el solo objeto de tratar de operar una catarsis y librarme del juego. Todas las alusiones a terceros no son más que alusiones indirectas a mi propia persona.¹²

En junio de 1975 dice haber dejado de jugar. En agosto confiesa haber empezado de nuevo.

No sé cuándo Saer dejó de jugar definitivamente, ni si dejó. Él dijo que sí y no hay por qué dudar. En todo caso pongamos en la misma tiniebla del misterio la decisión de jugar con la de dejar de jugar.

3. Polis. El juego y la política. Se ha dicho muchas veces: la literatura de Saer no es política a la manera de la de Walsh. Kohan alguna vez se empeñó en mostrar la índole política de *Glosa*, y novelas como *Nadie nada nunca* o *La grande* están cruzadas por fuertes diagonales políticas. Las dos novelas que tienen al juego como uno de sus sujetos están mojonadas por fechas o hechos políticos. En *Responso* no se deja de señalar que la caída de Alfredo Barrios en la miseria moral es consecuencia de la caída del peronismo y de la vida sindical peronista (el momento cumbre de su vida es un saludo que recibe del general Perón cuando Barrios es secretario del sindicato de periodistas). *Cicatrices* pone en escena a ex militantes sindicales vinculados al peronismo. Uno de ellos mata a su mujer un primero de mayo. Exagera también con otras fechas emblemáticas: Sergio Escalante, el abogado jugador de la novela, se casa el 16 de setiembre de 1955, día de la caída de Perón, y ni siquiera puede consumar su matrimonio porque a la salida del juzgado va al sindicato, de allí a la cárcel y recién vuelve a los nueve meses a ver a su mujer. Es a su salida de la cárcel, en el emblemático 1956, que Escalante comienza a jugar. Lámpara y espejo, la ficción es replicada y explicada por las páginas autobiográficas escritas años después (para este caso sería más exacto decir que la autobiografía es espejo y lámpara de la ficción): Saer admite haber comenzado a jugar en ese *annus horribilis* de 1956, vinculado a la muerte ya que la iniciación se produce la noche del velorio del padre de un amigo, que se suicidó.¹³

En la página citada al principio, “El amanecido”, fechada en 1975 y que quedó inédita entre hojas sueltas, Saer había escrito: “Jugar a las cartas a la noche es sin duda una forma de muerte. Amanecer es nacer: a un mundo que transcurre sin nosotros, absurdo y exterior”.

En un texto muy posterior a 1975 resumió:

Por haber jugado mucho en otras épocas, creo haber intuido que la pareja universal amor-muerte es lo que se expone en el tapete. Cuando apuesta, el

jugador quiere ser amado a toda costa, contra toda esperanza y, si acierta, siente que su deseo y el mundo se reconcilian en una armonía recobrada; pero si erra, su yo repudiado por lo exterior, se siente naufragar en las tinieblas de la inexistencia. Es obvio también que muy a menudo muerte y deseo apuestan a la misma carta.¹⁴

¹ Juan José Saer, *Papeles de trabajo II. Borradores inéditos*, Buenos Aires, Seix Barral, 2013, pp. 58-59 y 81 a 108. La elección de los inéditos me dejaba, además, fuera del campo magnético de François Degrande, que en sus trabajos que conozco sobre Saer y el juego no se había ocupado de estas páginas (ver François Degrande, “Ludopatía y estrategias narratológicas: el caso Barrios en *Responso* de Juan José Saer” *Orbis Tertius*, vol. XX, n°21, 2015, 78-94. ISSN 1851-7811

<http://www.orbistertius.unlp.edu.ar/>. Y “Mentira y juego en *La vuelta completa* de Juan José Saer”, en *Juan José Saer. La construcción de una obra*, Ilse Logie, (coord.), Sevilla, Universidad de Sevilla, 2013).

. En algún momento deberíamos seguir pensando en los cuadernos como soportes de lo que Saer escribió. Supongo que hay una teoría de los soportes que ignoro, pero la existencia de cuadernos y libretas que contienen la diversidad de cosas que contienen, que Saer fue usando a lo largo de su vida, y conservó religiosamente, dicen cosas sobre sistemas de creación, diferentes tipos de textualidad, contigüidad y contaminación entre textos voluntariamente ficcionales y textos de otro tipo, etc. Hasta el momento, según recuerdo, Arce, y ahora Perrine Gueguen, estudiaron el Cuaderno 0, Premat hizo apreciaciones en la edición crítica de *Glosa. El entenado* que luego prosiguió en las introducciones a los borradores inéditos, Delgado presentó y comentó las libretas y Patruno hizo un estudio de caso con las “Notas en vivo”. Acerca de las páginas que comentaré en este trabajo, de marcado carácter autobiográfico, puedo decir que son escritas en el aura de la ficción si esta es, como el propio Saer explicó en “El concepto de ficción”, no dar la espalda a la realidad objetiva sino sumergirse en sus turbulencias, aprovechando las turbulencias de sentido del lenguaje, para alcanzar, desdeñando la ingenua pretensión de saber de antemano cómo la realidad está hecha, una verdad menos rudimentaria. El narrador de la página “El amanecido” es una mezcla de Saer y Sergio Escalante. Detalles puntuales como llamar a Santa Fe “la ciudad” producirían esa “entrada en ficción” que evitaría la profecía de lo verdadero y la estúpida euforia de lo falso (Piglia acusaba en el curso de 1990 a cierta crítica neoconservadora haber puesto de moda la idea de que todo es ficción. Él aclaraba que los medios de masas, con su producción de realidad, habían propiciado la idea de que toda realidad era construida y ficcional y que no había manera de establecer la diferencia entre realidad y ficción). Al final, en la nota 5, señalaré otra sospecha de ficcionalización.

² Ricardo Piglia, *Las tres vanguardias. Saer, Puig, Walsh*, Buenos Aires, Eterna Cadencia, 2016.

³ En su “Dostoievski y el parricidio” Freud plantea una relación que, si no la entiendo mal, sería la siguiente: el sentimiento de culpa que le genera el deseo de la muerte del padre llevaría a D. por dos caminos: el de la neurosis que le produce los ataques de muerte, que luego se transforman en su epilepsia, visible modelo de autocastigo en el que subroga al padre muriendo él mismo (recordemos que Saer confiesa haber empezado a jugar la noche del velorio del padre de un amigo); y otra subrogación que consiste en acumular deudas, situación que justifica el juego como posible paliativo de la situación. El juego, como la escritura, no puede tener sino como motivo superficial el pago de una deuda económica, de manera que rápidamente se libera de su anclaridad para purificarse como “juego por el juego” y poner su meta en perderlo todo. Se juega hasta perderlo todo. Los diarios de su mujer permitieron a los estudiosos de “Dostoievski en la ruleta” (Fülop-Miller y Eckstein) sugerir que era el fracaso total en el juego el que despejaba el camino creador, único, al fin de cuentas, que lo podía sacar de su condición de deudor. En cuanto a la relación parricidio-castración-onanismo como adicción primordial, etc., bien lo advierte Freud en su trabajo, espanta a quienes no están enchumbados por la lógica psicoanalítica (Sigmund Freud, “Dostoievski y el parricidio” en *Obras completas* volumen XXI, Buenos Aires, Amorrortu, 1992).

⁴ Roger Caillois, *Los juegos y los hombres*, México, FCE, 1986 (1ª edición en francés 1967).

⁵ Ver René Girard, *Mentira romántica y verdad novelesca*, Barcelona, Anagrama, 1985 (1ª ed. en francés 1961).

⁶ Marc Valleur, y Christian Bucher, “Le jeu pathologique” <http://tmtdm.free.fr/media/textes/le-jeu-pathologique-Marc-Valleur-Christian-Bucher.pdf>

⁷ Johan Huizinga, *Homo ludens*, Madrid, Alianza/Emecé, 2007.

⁸ En César Fernández Moreno (coord.) *América Latina en su literatura*, México, Siglo XXI, 1972.

⁹ Para diferenciar realismo de realidad el filósofo uruguayo Sandino Núñez acude a una genialidad de Quino en una tira de Mafalda: Felipe y Miguelito juegan a los cowboys en el parque, pero Felipe nota que

Miguelito no recarga nunca el revólver o dispara a una velocidad inadmisible o sigue disparando después de haber sido muerto, por lo que le pide más realismo. Miguelito responde que si de realismos se tratara, entonces tendrían que estar en sus casas haciendo los deberes o tomando la leche y no tiroteándose con indios en el desfiladero. En el cuadro final Felipe, agobiado ante la taza de leche o ante las tareas escolares dice desconsolado: Realismo dije, no realidad.

¹⁰ Michel Butor, “El jugador” en *Sobre literatura*, Barcelona, Seix Barral, 1960.

¹¹ Este apretadísimo razonamiento contiene, por lo menos, tres inspiradores. En “¿Narrar o describir?” (en *Problemas del Realismo*, México, FCE, 1966) Lukács, al que, a diferencia de Benjamin, no está de moda citar, plantea la diferencia entre los narradores del siglo XIX a partir de la presencia decidida de la sociedad burguesa y el mercado de bienes culturales. Andreas Huyssen en su libro sobre la “Gran División” argumenta que ese acontecimiento resulta de la posibilidad de distinguir el arte elevado de la cultura de masas, clivaje que permite explicar el modernismo. Finalmente se me aparece la frase “la salvación por la escritura” surgida del capítulo IV de la novela de Onetti *La vida breve*, en la que, como se recordará, Brausen pelea por empezar a escribir el argumento de cine que le ha pedido su amigo Stein y que es la historia de Santa María contada en la novela. En ese caso se cruzan la pureza de una acción que saque a Brausen del mundo sórdido del Buenos Aires de Gertrudis, Stein, Mami, la Queca, etc. (aunque el mundo sustituto de Díaz Grey, Elena Sala, etc. no sea menos sórdido) y la contaminación que la creación sufre porque también se hace con la ilusión de salir de la pobreza.

¹² Introduzco aquí la sospecha insinuada en la primera nota: ¿no debería leerse, en los intersticios de este texto autobiográfico, una relación erótica que Saer omite? ¿No sería esta elisión otra de las “entradas en ficción” que actuaría de la siguiente manera: la peripecia de D. es tan deslumbrante y aleccionadora que engecece y deja en sombras la erótica saeriana o la dice sin necesitar nombrarla? ¿O será que el verosímil de esta historia autobiográfica exigía al héroe solitario?

¹³ Escritor, jugador y suicida es el personaje César Rey, el Chiche. En *La vuelta completa* le gana la apuesta a la muerte: se encierra en un hotel para matarse, eco y reminiscencia del padre de Leopoldo Bloom en *Ulises*, pero la burla. En *Cicatrices* se dice que la encuentra, ¿por azar? ¿por designio, como el personaje de Cocteau?, en Buenos Aires.

¹⁴ Juan José Saer, “Apuntes. Del juego del hombre”, *La narración objeto*. Buenos Aires, Seix Barral, 2014.