

JUEGO Y PANDEMIA: Jugar La "Pandemia"

Andrés Osorio Valdivieso¹
asosorio@uce.edu.ec
Universidad Central del Ecuador

A Flora
*En ella mi inspiración y por ella mi...memoración
de aquello que parecía descansar en el olvido*

*...hicimos una colecta - le dicen al señor K-
En la misma contribuyeron también algunos de los encausados,
y de esa manera, además del traje que ve usted, se le proveyó de otros.
Así vestido, debería producir una excelente impresión,
pero a veces su inoportuna risa intimida a mucha gente*
Franz Kafka, El Proceso

Introducción

Lo que tienen en común las palabras *panteísmo*, *panfleto*, *panorama* y *pancarta* tiene que ver con la pandemia: todas ellas comparten un prefijo griego que define el todo: pan. La historia etimológica de esta partícula gramatical nos lleva, pasando por el latín y el griego, hasta la raíz indoeuropea *pant*. El prefijo "pan" conjuntamente con "demia" (*demos*) se podría traducir, según su etimología, como "todo el pueblo" o la "totalidad del pueblo", de la población. Si pudiéramos hacer un cálculo

que nos permita reconocer la cantidad de veces que socialmente ha sido utilizada esta palabra, tal vez nos sorprenderíamos de la frecuencia en su uso en los últimos 3 o 4 meses. Se volvió parte de nuestro discurso cotidiano, se impuso en nuestros intercambios de tal manera que no hemos tenido tiempo de percatarnos lo que decimos al repetirla y compartirla: "la totalidad sobre el pueblo". Toda la población debe andar por el mismo andarivel. Se trata de un concepto total, la pandemia es un término que define la gestión del todo y de todos.

^{1/} Profesor de la Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de la Universidad Central del Ecuador.

Lingüísticamente se trata de un término que, en sí mismo, no define ninguna problemática médica y que sólo por connotación se lo asocia al campo de la medicina. En primera instancia pandemia refiere una experiencia de totalidad; la sociedad en su conjunto, y por entero, transita algo de modo paralelo y simultáneo. De manera inédita en la historia de la humanidad, con el auxilio de la tecnología, los medios de comunicación y las redes sociales, hemos sido testigos directos e inmediatos de la respuesta mundial a la pandemia y a la circulación globalizada del término. Pandemizamos nuestras vidas y hemos tenido que refugiarnos en cada una de nuestras casas –en el mejor de los casos-. Andamos pandémicos y testificando como se pandemizan los demás. Cuando el término pandemia es asumido en su connotación médica se convierte en un vehículo político y administrativo para la gestión de la población. En nombre de la enfermedad y la salud se administra políticamente a la población de un Estado. A partir de dicha palabra se dictan los horarios en que podemos salir de casa y las condiciones para hacerlo, se señalan las actividades permitidas y las prohibidas y cómo relacionarnos con otros bajo el argumento del cuidado de todos. Recordemos que el 11 de marzo del 2020 Tedros Adhanom Ghe-

breyesus, Director General de la OMS realizó las siguientes declaraciones:

(...) Desde la OMS hemos llevado a cabo una evaluación permanente de este brote y estamos profundamente preocupados tanto por los alarmantes niveles de propagación y gravedad, como por los alarmantes niveles de inacción.

Por estas razones, hemos llegado a la conclusión de que la COVID-19 puede considerarse una pandemia.

«Pandemia» no es una palabra que deba utilizarse a la ligera o de forma imprudente. Es una palabra que, usada de forma inadecuada, puede provocar un miedo irracional o dar pie a la idea injustificada de que la lucha ha terminado, y causar como resultado sufrimientos y muertes innecesarias.

El hecho de describir la situación como una pandemia no cambia la evaluación de la OMS de la amenaza que representa este virus. No cambia lo que la OMS está haciendo, ni tampoco lo que los países deben hacer. (OMS, 2020)

En ese contexto y en referencia a nuestro contexto más inmediato,

por citar un ejemplo, como efecto de la nueva denominación dada a la situación derivada de la presencia del virus corona, el Estado ecuatoriano, decidió una primera medida: la declaratoria del Estado de emergencia sanitaria, el 12 de marzo. La segunda medida vendría días después: el *Estado de excepción*.

La pandemia entonces es un concepto total y su operatividad práctica la moviliza el saber médico de modo análogo -y no creo exagerar cuando lo sostengo- a un estado de excepción. De acuerdo a Carl Schmitt el "estado de excepción" es un "concepto general de la doctrina del Estado, no un decreto de necesidad cualquiera o un estado de sitio" (Schmitt, 2009, pág. 13). Este concepto, trabajado por Schmitt en el libro *Teología Política*, hace referencia a un poder absoluto del que se sostendría la institucionalidad político-jurídica del Estado. Se trata de un poder originario que brota con toda su fuerza cuando se declara el estado de excepción, y se impone con todo el peso de las armas para salvaguardar la supervivencia de dicha institución. En nombre de la vida puede incluso matar cuando el objetivo es preservar la forma política que organiza la sociedad en la modernidad. Para Schmitt su poder es equiparable a la voluntad divina, en tanto la institucionalidad

moderna estatal implica una "teopolítica" o "teología política". Ante el estado de excepción la población se encuentra en la obli-gatoriedad de subsumirse a ese poder brutal y total que aparece para ordenar el desvarío o responder a alguna necesidad. La posibilidad de que se muestre este poder supremo no descansa sobre el marco normativo del Estado, es decir en el Estado de derecho, sino en la decisión de lo que Schmitt llama "el soberano". El soberano y la figura de soberanía, con el concomitante estado de excepción, son términos que capturan el límite y el exceso respecto al Estado de derecho. Las normas que establecen los marcos jurídicos sobre los que reposa el Estado de derecho construyen un campo de incidencia delimitado, lo que está más allá de ese límite es una decisión que conduce a lo excesivo del poder, al exceso respecto al poder. Entonces, el Estado como institución política y jurídica descansa sobre la norma y sobre el exceso; el estado de excepción es de esta naturaleza: excesiva.

En el presente artículo intentaré reconocer la lógica del estado de excepción y la pandemia, su relación con el poder y el lenguaje. También planteo la idea del juego como una construcción simbólica que se contrapone en sus formas, fines y mecanismos a las construc-

ciones gestadas desde el poder. En este período pandémico he podido reconocer la vital condición del acto lúdico. El juego como resultado de la actividad del jugar entreteje una lógica que es posible y necesario analizarla de forma conjunta a la lógica de la pandemia y el estado de excepción. El juego, sí, eso a lo que nos dedicamos con tanto ahínco y pasión cuando niños; eso que, de vez en cuando, puede recordárnoslo un niño, hacernos saber de lo que estamos hechos e impedirnos olvidar que nada somos sino construcciones simbólicas.

Pan(D)Teismo

Carl Schmitt escribe *Teología Política* bajo la tesis de que el Estado moderno hereda, entre otros, el concepto de "omnipotencia" de la representación de lo divino en el campo teológico. La omnipotencia del Estado moderno se asienta en la secularización de la función de Dios tal como se sostiene en la teología. En esa vía Schmitt equipara la función del estado de excepción con la función del milagro: eso que, por un lado conlleva una revelación, un signo o señal, una manifestación de algo que sólo se conoce por medio de esa forma de expresión y; por otro lado reconoce una forma de intervención que ocurre por fuera de las leyes habituales y cotidianas,

de lo ordinario. En ese sentido, el milagro es una manifestación extraordinaria de ese poder divino que lo puede todo y está en todos lados. Rompe las reglas de lo cotidiano y exhibe e impone una voluntad capaz de trastocar la norma habitual de vida. El estado de excepción es análogo al milagro porque permite reconocer la naturaleza máxima y suprema del poder estatal.

Según Schmitt, la cualidad que comparten Dios, para la teología, y el Estado, para la moderna teoría política-jurídica, es la "omnipresencia". La condición ontológica de sentir la presencia en todos lados quizá es más reconocible en el caso de Dios que en el del Estado ya que, respecto a este último, es difícil su efectuación material si esta no ocurre de manera paulatina, histórica y cambiante. No obstante, la omnipresencia, como principio e ideal, es inherente a cada una de las dos instancias, es o lo que se siente o lo que se busca instaurar: estar presente en todos lados. Si el Estado hereda cierta ontología de Dios y cierta función de cuidado y orientación de la población, eso hace que sea equiparable a una gran manifestación divina, a cierto panteísmo en la medida en que su ser estaría disuelto en el mundo para cuidar y orientar. Se podría decir que las políticas públicas modernas son

una expresión de la voluntad y voz divina que construyen el mundo, un mundo, un solo mundo para todos. En la experiencia de la pandemia se experimenta cierta omnipresencia de aquel que está en todos lados y opera como cuidador y orientador; sea la figura de Dios o del Estado lo que se reconoce en ambos es que dictaminan, *dictan*, establecen, construyen, dicen qué se está viviendo, y qué se debe hacer para enfrentar lo que amenaza a la comunidad. Sus dictámenes (de ahí el nexo del Estado y del estado del excepción con *La Dictadura*, según Schmitt) construyen modos de ser, y para cumplir con su función si es necesario se los impone a la fuerza vía estado de excepción. Estas condiciones hacen del Estado un constructor de ontología, un productor de sentido que espera que la población en su conjunto se adhiera a sus horizontes.

Ahora bien, cuando hablamos de pandemia cabe señalar que no es equiparable a "virus" o "COVID-19", menos aún a "SARS-CoV-2" o a los efectos orgánicos que pueden producir en los humanos estas entidades biológicas. Aquello que ocurre en el plano biológico no puede confundirse con lo "biopolítico", es vital y necesario, quizá ahora más que nunca, tejer el abismo entre ambas dimensiones. Un virus es un peda-

zo o partícula de ARN o ADN envuelto de proteínas que se aloja en las células de algún organismo para replicarse e infectar el medio celular que colonizó. Se trata de algo que no tiene vida y por ello no se reproduce por sí mismo. Por otro lado, el "COVID-19" es la codificación que permite señalar a un tipo de virus específico, "corona virus", identificado en el año 2019. "SARS-CoV-2" es, de igual manera, la codificación que señala un síndrome respiratorio que desencadena el COVID-19. De la mano de Foucault, en sus elaboraciones en torno a la "biopolítica", esbozadas en *Seguridad, Territorio y Población*, podemos señalar que tanto el "virus" como el "COVID-19" y el "SARS-CoV-2" tienen una dimensión, incidencia y comprensión biológica; no obstante, cuando organizan la "pandemia" a partir de las construcciones que se hacen desde el Estado, adquieren una dimensión política y administrativa. La pandemia está en un orden distinto del biológico, se sitúa, más bien, en los efectos de administración y gestión pública y política respecto a la población. Es ahí donde podemos cotejar la relación entre la pandemia y el estado de excepción, como construcciones que sostienen un mismo mundo para todos (o que buscan sostenerlo), que se gestiona y se impone a la fuerza, si es necesario.

Lo que se viraliza en la pandemia es de un orden distinto al biológico, tiene que ver con la masificación de lo que se dice acerca del virus (que a su vez opera como representación), con las construcciones simbólicas de lo que se debe hacer para contrarrestarlo o con el discurso que se arma y establece –a la fuerza incluso- acerca de cómo enfrentar las repercusiones de su incidencia. El tipo de contagio que se busca está fundamentado en la identificación que la población debe establecer con las construcciones discursivas acerca de la pandemia. La pandemia es una construcción discursiva llena de enunciados, veces más esperanzadores veces más trágicos, que se gestionan como orientadores sociales y que, de ser necesario, se imponen para justificar las decisiones públicas, políticas. La pandemia, en tanto construcción discursiva, busca someter a la población al conjunto de dichos que, promovidos desde el poder estatal, incitan a identificarse con esa trama de enunciados. La pandemia pone en marcha un estado excepcional en el que toda la población debe gestionarse a través de la promoción e imposición de ciertas construcciones tomadas como inobjectables y objetivas. Con eso lo que se operativiza es el poder, un poder supremo.

La "realidad ha superado a la legalidad" fue una frase proferida por el ministro de finanzas de Ecuador a mediados de abril. A través de dicha fórmula lingüística justificó el desconocimiento de cierto marco normativo – de lo laboral -, apeló a su suspensión en favor de "otras reglas" de juego impuestas a partir de una velada desaparición de las reglas. Dicha transición legal se estableció en medio de un estado de excepción declarado semanas antes. Eso que el enunciado sostiene como "realidad" alude a la invasión de un virus, su despliegue territorial, los efectos de muerte que produce y las consecuencias económicas ante la paralización de las actividades productivas que, *han superado a la legalidad*. El mensaje oficial apuntaba a señalar que era necesaria la construcción de otra legalidad para hacer frente a la "realidad" que se estaba imponiendo. No obstante, en dicha expresión es posible leer algo más: dado que cierta realidad se ha impuesto, entonces la legalidad, el marco normativo ha sido superado. Hay un excedente al marco normativo vigente que sirve como justificación de un ejercicio de poder, también, excesivo, que con el despliegue de la fuerza pública y las armas busca neutralizar a la población con base en argumentos de salubridad. En el enunciado hay un exceso en juego respecto a los principios jurídicos establecidos y

a las normas instauradas, la señalada realidad se convierte en lo que excede y da lugar a la pandemia. La elaboración discursiva oficial sobre la pandemia se identificó con lo que excede al estado de derecho y se vuelve argumento para el estado de excepción.

Esta lamentable anécdota me conduce a recordar lo planteado por Giorgio Agamben en su trabajo Estado de excepción. Para el filósofo italiano el estado de excepción se sostiene de una fuerza que opera por fuera de la ley. Ya Schmitt había argumentado que el estado de excepción permite diferenciar al Estado –asociado a lo político– del Derecho –asociado a lo jurídico, y con ello reconocer que el estado de excepción es aquel poder supremo del Estado que está más allá del Derecho, que excede a su campo. Es en ese punto de relación entre el Estado y el Derecho que Agamben reconoce el lugar del estado de excepción sostenido como una paradoja: el estado de excepción no es interno ni externo al derecho, a la legalidad establecida; es más bien, una laguna o un resquicio entre ambos campos. Es un lugar “extrajurídico” (Agamben, 2019, pág. 43), ahí donde lo “extra” señala ese más allá que sobrepasa la norma establecida y otorga materialidad y fuerza al “estado de excepción”, pero que sin embargo nada de su

lógica podría sostenerse sino es en relación a lo “jurídico”. Es algo extra... respecto a lo jurídico.

El estado de excepción, dirá Agamben, es “una pura violencia sin logos” (Agamben, 2019, pág. 90), es decir que implica la fuerza de la ley, pero en tanto suspendida, un puro ejercicio de la fuerza y el poder ahí donde la norma se suspende. El filósofo sostiene que el ideal jurídico de que la norma establezca una relación directa con la realidad es imposible, siempre habrá entre la norma y su aplicación un abismo. Sin embargo, el estado de excepción suspende esa imposibilidad producida por la tensión entre normas y realidad, y al suspender la norma, impone la realidad, una realidad a través de su “violencia”.

La pandemia es aquella construcción de realidad que se ha impuesto e impone con toda la fuerza del Estado. El estado de excepción son todos los enunciados que imponen esa realidad universal y que uniforme, que despliega una fuerza o violencia semántica, que impone sentidos y somete a los cuerpos. “Estamos en medio de una pandemia” es una frase que tiene por objetivo indicar oficialmente que la sociedad vive colectivamente una experiencia respecto a la condición de la salud o enfermedad de la población. Pero no sólo eso, además hace parte

del argumento que gestiona y administra, y sobre todo, impone a la fuerza, una realidad sembrada con todo el vigor de la fuerza estatal. Kafka en *Carta al Padre* expresa un aspecto fundamental que nos puede ayudar a capturar algo del despliegue del estado excepcional pandémico: "...y en parte porque en la argumentación de ese miedo entran muchos detalles, muchos más de lo que yo pudiera coordinar hablando" (Kafka, 2005, pág. 49) dice el hijo cuando se dirige a su padre, metáfora de la situación subjetiva ante la ley y su fuerza. El miedo al castigo efectuado por la instancia jurídica y política es un motor para el control de los cuerpos y la gestión de la subjetividad. En el libro *El Proceso* en cambio indica: "¡Parece mentira, pero estos son los libros jurídicos que se estudian aquí! –dijo K- ¡Y los hombres que los leen tendrán que juzgarme!" (Kafka, 2014, pág. 85) refiere el señor K. en medio del "proceso" que refleja la precariedad de la subjetividad ante el poder de lo jurídico y, podríamos acotar en el contexto del presente escrito, respecto a la pandemia: lo médico-político.

La pandemia implica un ejercicio político-médico sobre la sociedad, en nombre de la vida y la normalidad proscribire y restringe los andares de la subjetividad. Para Agamben, el estado de excepción

como signo del poder soberano busca colonizar la vida, la "nuda vida". Si Foucault en *Vigilar y Castigar* y los textos donde elabora el concepto de biopolítica incluido el seminario que lleva el mismo nombre, había concebido una vida administrada por el Estado, es decir regulada y enderezada por los dispositivos gubernamentales y las tecnologías de poder como la medicina, psicología o psiquiatría que, entretejiendo estadística y microfísica de poder irradian en la sociedad parámetros normativos que normalizan la vida y sus condiciones de reproducción; entonces es con Agamben y su concepto de estado de excepción donde se reconoce que el Estado no sólo gestiona y administra la vida sino que la gobierna (o busca hacerlo) y que para ello se sirve de ese estado anómico que excede al derecho, que se impone y confisca las posibilidades de expansión y diferenciación de la vida y sus modos de expresión. Como se lee en el *Homo Sacer*, la política en relación al Estado deviene en ejercicio de sometimiento de la vida al poder soberano, muchas veces en nombre de categorías médicas que velan la operatividad del soberano al confundirse en argumentos técnicos-científicos. Así como ocurre con el discurso pandémico.

La pandemia es el vehículo de gestionamiento de modos de vida e

imposición de sentidos que secuestran (o lo intentan) la potencia del decir y su expresividad vital. Mientras la vida biológica es atacada por los virus en su dimensión inaccesible e inhóspita propios de la naturaleza; en cambio, la vida humana es la vida hablada, y el estado de excepción es el paradigma de gobierno sobre la capacidad creativa y poética del lenguaje y el habla que, por cierto, increpa los referentes establecidos y cuestiona los horizontes fijados e impuestos por el poder soberano. El propósito es colonizar la vida, esa vida que está allí desnuda y continuamente haciéndose y rehaciéndose. La pandemia despliega un discurso totalizador e impone la totalidad del sentido, en tanto discurso político y administrativo busca capturar la vida, eso que el señor K en *El Proceso* se empeña en defender y dejarlo por fuera de los circuitos del poder y el derecho.

¿Y el Juego?

El juego es un acto político por excelencia, es inherente al orden de la *Polis* y se entreteje como contestación a los devaneos del poder. Hay que tomar en serio al juego para reconocer que es una condición estructurante de la cultura y la subjetividad que conlleva una dimensión inabarcable para el poder.

¿Cómo pasar del *zôion politikón* de Aristóteles al *homo ludens* de Huizinga? El sintagma de Aristóteles refiere la condición política y social del humano. Si algo hace a lo humano es que mantiene relaciones complejas con otros, ama, ríe, odia, y juega; el juego compromete lo social y lo cultural. “Animal político” sería una posible traducción al sintagma aristotélico planteado en *La Política*, mediante el cual reconoce lo “humano” en la capacidad de construir sociedad, de sostener un intercambio y establecer ciertos parámetros para con-vivir con otros. Se trata de una condición política y social que define un rasgo fundamental ontológico y antropológico. Por otro lado el concepto *homo ludens* señala una característica igualmente fundamental del hombre y la(s) cultura(s) en el juego y el acto de jugar. Para Huizinga no hay cultura que no esté marcada por esta condición, como actividades o procesos que toda configuración social experimenta. Se trata de una práctica universal inherente al hecho cultural que ningún animal experimenta, y entiende al juego y al acto de jugar como una manifestación cultural propia de la “especie” humana. *Homo ludens*, no *sapiens*, *ludens* que configura una tipología diferente a la establecida en la taxonomía de Linneo y nos invita a reconocer que algo que no puede ser proscrito por ninguna

forma de poder es el juego y el jugar. Eliminarlo sería arrasar la "especie", dejar de ser *ludens* implicaría dejar de ser *homo*.

Movido en la pregunta por el *homo ludens*, Roger Caillois, en el libro *Los juegos y los hombres*, reconoce que detrás de la actividad lúdica se esconde cierto misterio, un misterio profundamente humano, algo que nos recuerda a su concepto de lo sagrado, de lo innombrable. El juego y los juegos serían para Caillois una representación de ese misterio. Entrar en el orden de la cultura conlleva cierto misterio que se representa a través del juego, mismo que nos hace saltar y correr alrededor de ese secreto de la cultura y la subjetividad. Esa experiencia propia y solamente humana se la construye de dos maneras fundamentales, dice Caillois: a través de los juegos reglamentados, aquellos que tienen reglas claramente establecidas y permiten interacciones sociales de cargada importancia, y mediante los juegos ficcionales, que no se orientan por el respeto a las reglas sino por cierta capacidad imaginaria y representativa.

Los juegos reglamentados cumplen una función en el desarrollo de las capacidades socializantes. La psicología del desarrollo y del niño, así como la sociología, conciben al jugar como el espacio de relaciona-

miento con otros bajo la orientación de ciertas reglas. Se trata de las "reglas de juego" de lo social cuya función es establecer parámetros de relacionamiento intersubjetivo que solo son posibles a partir del respeto a las mismas.

Las "reglas de juego" sirven de metáfora para la teoría social que observa en estas a la misma sociedad proyectada. De ahí la importancia del juego en el desarrollo de las capacidades sociales de los niños. No obstante, estas lecturas psicológica y/o sociológica representan tan sólo una aproximación, de tantas otras posibles, a las funciones del juego y del acto de jugar.

Un apartado distinto merece la comprensión del juego como resultado de la puesta en acto representativo y ficcional que sólo es posible a partir de la puesta en función de una capacidad creadora propiamente humana y, sobre todo, profundamente relacionada con la estructuración subjetiva. El psicoanálisis, de manera distinta a las aproximaciones antropológicas, sociológicas o psicológicas, aporta aspectos de notable importancia para la comprensión del juego y el jugar. En primera instancia, su lectura no remite a la descripción del fenómeno lúdico como una fenomenología del juego, sino que se pregunta por el jugar en su relación al deseo inconsciente y

por el juego como manifestación del mismo. En el texto *El Creador Literario y el Fantaseo* de 1907, Freud señala que hay una estrecha relación entre el juego y el jugar con el quehacer poético. La función del juego es primordialmente creativa y representativa, y marca a través de las diversas construcciones lúdicas los diferentes modos de hacer simbólicos. El juego, dirá Freud en *Más allá del Principio del Placer* de 1920, es una construcción simbólica que se asienta sobre la falta dejada por la ausencia de la madre. *Fort* y *Da* son los registros sonoros emitidos por el nieto de Freud cuando, jugando con un "carretel" ante la ausencia de su madre, disfrutaba de tirar de un hilo y ver aparecer y desaparecer ese objeto. *Fort* (se fue) y *Da* (acá está), en la lectura del vienés, implica un juego de simbolización, es decir, un desplazamiento del objeto madre que en tanto prohibido para el niño, su ausencia es representada en el carretel y de ello se produce un disfrute ante su apareamiento y desapareamiento. Según el análisis de Freud, lo que el juego permite reconocer es que el deseo en su relación a la prohibición, en tanto deseo inconsciente, produce el desplazamiento del objeto madre (lo prohibido), y en sustitución aparece el "juego del carretel" como una elaboración simbólica y representacional.

Los dos textos referidos quizá constituyen dos paradigmáticas referencias de la obra de Freud respecto al juego y al jugar. En el primero podemos reconocer la relación del juego con la actividad poética y el placer ligado a la producción del "jugar-poetizar"; mientras que, en el segundo se desarrolla una lectura acerca del deseo como instancia estructurante de la subjetividad en su relación a la prohibición, y como el jugar y el juego son modos de elaboración de la "castración" como inscripción en la Ley de la cultura, es decir en el lenguaje. De este modo, se podría decir que el juego es una forma de elaboración del "malestar" en la cultura, una sublimación y construcción simbólica organizada sobre el cimiento de la castración que produce sujeto en falta por su condición de hablante; y que a su vez ha sido posible por la función del jugar como un hacer con y en la castración. El jugar, como dijimos, es un poetizar, un hacer en los mecanismos y estructuras gramaticales y lógicas del lenguaje, que en su operación producen sujeto. Un sujeto que se efectúa por la Ley de leyes, la Ley de la cultura como Ley de prohibición del incesto.

A partir del texto *El Creador Literario y el Fantaseo* podemos establecer una relación entre jugar/poetizar-(fantasear) y sus

producciones que serían el juego/el poema-(fantasía). La argumentación freudiana apunta a ubicar esta dialéctica entre la función del jugar y el juego como predominantemente relativa a la infancia, que por efecto de los momentos de organización lógica de la subjetividad subroga y cambia dicha función por el fantasear y la fantasía en el adulto. El poeta sería un adulto cuyo poetizar fantasea y construye poemas. Ahora bien, si podemos desligarnos de una lectura biológico-desarrollista entre la "infancia" y la "adultez", y nos situamos en la lógica de que "en el ámbito del alma es frecuente la conservación de lo primitivo junto a lo que ha nacido de él por transformación" (Freud, 2006, pág. 69), indicada en *El Malestar en la Cultura*; entonces podemos reconocer que el fantasear es un jugar y que lo infantil del sujeto pervive en las "fantasías diurnas" y en la actividad poética. De ahí que, más que de superación de etapas de desarrollo, se trata de modos de organización ante la castración y el deseo en las que se sostiene la subjetividad. El jugar entonces no depende de la edad cronológica sino de momentos lógicos en los que la subjetividad se organiza, y que sólo ha mutado en otras funciones que hacen parte de la vida adulta. "De poetas y de locos todos tenemos un poco", dice un adagio popular.

Si partimos de la relación expresada previamente jugar-juego o poetizar-poema, podemos referir que hay en el juego una operación creacionista, y hay en el poema una capacidad poética. Hay en el juego una *poiesis* engendradora que, tal como lo trabaja D. Winnicott, desconstruye lo construido y transforma lo dado. "El juego es primordialmente una actividad creadora" (Winnicott, 1993, pág. 80) señala el psicoanalista inglés, y lo define como un "fenómeno transicional". En la conferencia *El jugar y la Cultura*, Winnicott propone que el jugar implica el encuentro con un objeto ya dado (cualquier objeto sirve para armar cualquier juego), pero que a su vez será desconstruido y, por consecuencia, construido otro a través de la capacidad simbólica humana ("...juguemos a que la escoba era un caballo"). El sujeto se sostiene de ese fenómeno transicional, es decir, de la "transición" como cambio de una modalidad existencial a otra. La relación del sujeto a la cultura como malestar conlleva su capacidad, o incapacidad, para hacerse en ese fenómeno, llamado transicional, en el que el sujeto se produce como efecto de la relación a los objetos y a su posibilidad, o imposibilidad, de transformarlos. Claro, sin olvidar que hablamos de objetos simbólicos que dan consistencia y materialidad a nuestra experiencia humana.

Freud señala respecto a la actividad lúdica de su nieto que, cuando inventa el juego con el carretel, en la dialéctica entre lo que aparece y desaparece, entre la ausencia y presencia del objeto que lo lanzaba y traía hacia sí cantando *Fort...Da*, se entrelaza tal actividad con una economía de placer. De ahí que el juego en tanto construcción simbólica se produce porque pone en operación una economía que asocia placer/displacer asociados al apareamiento y desaparecimiento del objeto. Es por esa vía que podemos reconocer que el jugar y el juego caen en el orden de lo "improductivo". Cuando Marx, en *El Capital*, aborda teóricamente la mercancía, la define como una forma de valor que se sostiene a su vez de dos valores, valor de uso y valor de cambio. El modo de producción capitalista "se presenta como un enorme cúmulo de mercancías" (Marx, 2015, pág. 280) y, como resultando de ello, dicha forma de valor se convierte en la forma elemental de la riqueza del sistema. Ahora bien, el juego como producción construida por la función creacionista en el jugar, produce algo como excedente a las formas

de valor de la mercancía, y se expresa como "valor de goce" (Braunstein, 2012, pág. 94), es decir, como un "más allá del principio del placer" que implica algo que no es intercambiable ni cedible, y que tampoco puede usarse como se usa un pantalón. Algo de la producción del juego escapa a las lógicas de lo intercambiable y objetivable, y opera como exceso a la producción cuantificable y acumulable con la que funciona el capitalismo. En ese sentido, el juego es inservible a los fines de la economía política en tanto responde a otra economía, la subjetiva, relativa al placer y al más allá del placer, al goce.

Si la pandemia la comprendemos como una construcción discursiva y de poder (de control y administración) que se ejerce como violencia simbólica, y se materializa con la universalización de ciertas predicaciones que configuran los sentidos que deben representar a "todos"; entonces el juego en lo simbólico desconstruye los predicados a partir de la operación de lo impredicativo que es motor del jugar². El juego es un hecho simbólico que, vaciando el sentido al

^{2/} René Lew y su serie de escritos inéditos sobre Política de la letra me han sido fundamentales para la elaboración de este escrito. Quizá este artículo no es sino extensión y elaboración de algunas de las ideas trabajadas en dicha serie. Cabe señalar que también hacen parte de este trabajo todos los intercambios que he mantenido con colegas en el contexto de trabajo de la Escuela freudiana del Ecuador, así como los intercambios con todos aquellos a quienes la "pandemia" nos ha puesto a recortarle por alguna vía de reflexión.

que nos invita adherirnos la "pandemia", produce otros sentidos que ponen de cabeza al sentido único que se promociona y con el que se busca nos identifiquemos. En ese sentido, podemos decir que el discurso *pan-démico* posee una gramática y lógica particular, es una predicación que obtura lo impredicativo, obtura el jugar como operación, y se organiza gramaticalmente en un modo imperativo e indicativo que no admite contradicciones; mientras el jugar se sostiene de jugarse en un modo subjuntivo y que a su vez se construye en base a enunciados de tipo condicionales irreales.

Tanto la pandemia como el juego son productos simbólicos, no obstante se sostienen de formas gramaticales y lógicas distintas: "y que tal si....", salta entonces como la torcedura del poder; "y si yo era...", muestra que las identidades y sus anudamientos "reales" se diluyen y caen; "si yo fuera..., yo saltaría..." señala que no hay modo de combatir la vocación totalizadora del poder pandémico si no es reconociendo que se sostiene de una "facticidad" que resiste a involucrarse de los gestos de la metáfora con la que está hecha.

El juego como posibilidad simbólica, es decir, ligada al habla y "estructurado como un lenguaje" –si

hacemos uso y transformación, juego... con lo dicho por Lacan, trastoca la ontología del signo y revierte la lengua en múltiples y "transfinitas" maneras de significar la existencia. Esta existencia implica al sujeto que no siendo necesariamente anterior al jugar, se produce en ese acto, en el jugar, en esa *poiesis*. Podríamos decir que el poder busca, siempre, imponerse sobre la capacidad creativa del habla y el discurso singular. Al poder no le interesa reconocer que con sus predicaciones se pueden hacer otras formas de existir, el poder total y soberano se sostiene del ideal de que todos tengan el mismo referente enunciativo y resuelvan la vida conforme a sus indicaciones y parámetros. Pero claro, eso es imposible, y un nombre que le damos en este trabajo a ese imposible inalcanzable al poder es el juego, el jugar con y en lo simbólico.

Señalamos que el jugar, como operación, desontologiza el signo lingüístico, o como diría Henri Meschonnic, abre lugar al "sujeto del poema" (Meschonnic, 2007, pág. 32), que en este trabajo podríamos denominarlo como "sujeto del juego". El juego implica al sujeto que se produce "poéticamente" como efecto del jugar, del trastocar y transformar los objetos y su mundo de significación. Jugar conlleva quebrantar

ciertas reglas y poner a la *Polis* y los poderes públicos de cabeza, hacer con el habla otra cosa que no sea identificarse con aquello que el otro/Otro sostiene y promueve en su discurso. Todo acto de habla implica un sujeto, sostiene Meschonnic en *Crisis del signo*, y ese sujeto es radicalmente singular en tanto producido por la particular manera de asociar y ligar significantes. Nadie habla del mismo modo, nadie recorre los mismos caminos, cada uno hace su camino al andar...hablando. De ahí que el habla se produce por operación poética, y desde esta se produce sujeto como poema, como "sujeto del poema", "sujeto del juego".

El "sujeto del juego" es el producto del jugar simbólico y poético, construye una realidad sobre los restos de la desconstruida, y en ese acto enunciativo se produce en una ratificación existencial. Hay una "oposición entre realidad efectiva y juego" (Freud, 2012, pág. 128) dice Freud en *El Creador Literario y el Fantaseo*, es decir, el juego sostiene cierto antagonismo respecto a la realidad tomada como una facticidad. El jugar opera a partir de que es imposible que todo pueda decirse o este dicho, se nutre del resquicio siempre latente y nunca obturable del sentido. El juego como *poiesis* produce sujeto y produce mundo a partir

de que es imposible decirlo todo. En ese sentido, el juego se opone a la lógica de la pandemia, a "su realidad efectiva", a la facticidad que construye, y claro, se opone también, al desconocimiento de la condición irreverente y trastocadora del juego.

A partir de la argumentación de la poética del juego es posible entonces pasar a lo que podemos denominar como "política del juego". El juego trastoca los enunciados del Amo que, provengan de quien provengan permite vaciar los contenidos del poder, o al menos relativizarlos. Cuando escribo política del juego no me refiero una política de masas como aquello que Freud analiza en *Psicología de las masas y análisis del yo*, y que se corresponde con aquel fenómeno colectivo sostenido por procesos identificatorios que sostiene el amor para con los idénticos y el odio para con los distintos; sino que me refiero a otra consistencia de lo político sostenido primero de la percatación que de lo que se trata en el juego de la política, entre otras cosas, es de discurso, y de que la política se sirve de construcciones simbólicas tomadas como facticidades o "realidades". La política del juego concierne entonces en pensar que con metáforas se gobierna y con "contra-metáforas" se puede jugar.

La política del juego es una opción ante el totalitarismo pandémico y de excepción que, si bien no se corresponde con la idealización compartida de los ensueños emancipadores, al menos permite reconocer resquicios imposibles para el poder total. El juego implica una política porque no se sostiene de la subjetividad aislada sino en relación con los otros y el Otro; el juego hace lazo social y su condición creativo-productiva se sostiene de la relación a la cultura. Pero a su vez el juego conlleva una política porque el jugar, que siempre es un jugar simbólico, traspasa los determinismos del poder público y quiebra siempre cualquier proposición universalizante. El gesto poético que acompaña toda creación lúdica nos hace repensar lo planteado por Nietzsche, en *Así habló Zaratustra*, cuando señala que "sobre el cadáver del Dios único danzan los dioses rientes y creadores", y que los hombres que bailan sobre los restos de los horizontes unívocos no responden ya a mandamientos estandarizados, no son camellos cargados de culpa ni leones hambrientos que buscan las presas para constituirse en reyes de la jungla, sino más bien "se han con-

vertido en niños que crean valores nuevos" (Nietzsche, 1999, pág. 27).

Sobre la muerte de Dios y su teología política se erige la posibilidad de pensar un más allá del poder total. Si Schmitt había señalado que el estado de excepción implica cierto exceso respecto al marco del Estado de Derecho, entonces podemos decir que el jugar y el juego conllevan un exceso irreducible respecto a ese otro exceso que sostiene el totalitarismo estatal. El jugar como potencia y el juego en acto se corresponden con un exceso que deriva en algo "ingobernable". Si retomamos la propuesta literaria de Georges Perec, el jugar y el juego entonces entran en la dimensión de lo "infraordinario". De este modo se corresponden con aquellas actividades que no entran en las discusiones ni pugnas cotidianas, menos aún hacen parte de la retórica de los medios de comunicación ni del poder, y que en una relación inversamente proporcional con los dictámenes y disputas ordinarias, lo que nos presenta es aquello más humano y menos útil para el poder: lo infraordinario del jugar y el juego poéticos.

Bibliografía

- Agamben, G. (2018). Homo Sacer. El poder soberano y la vida desnuda. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.
- Agamben, G. (2019). Estado de Excepción. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.
- Braunstein, N. (2012). El Inconsciente, la técnica y el discurso capitalista. México: Siglo xxi editores.
- Caillouis, R. (1986). El juego y los hombres La máscara y el vértigo. México: FCE.
- Foucault, M. (2006). Seguridad, Territorio y Población. Buenos Aires: FCE.
- Foucault, M. (2006). Vigilar y Castigar. Buenos Aires: Siglo xxi.
- Freud, S. (2006). Obras Completas, tomo XXI. Buenos Aires: Amorrortu.
- Freud, S. (2012). Obras Completas, tomo IX. Buenos Aires: Amorrortu.
- Kafka, F. (2005). Carta al Padre. Quito: Libresa.
- Kafka, F. (2014). El Proceso. Quito: Editogran S.A.
- Marx, K. (2015). Antología. Buenos Aires: Siglo XXI editores.
- Meschonnic, H. (2000). Crisis del signo Política del ritmo y teoría del lenguaje. Santo Domingo: Ferilibro.
- Meschonnic, H. (2007). La poética como crítica del sentido. Buenos Aires: Marmol-izquierdo.
- Schmitt, C. (1985). La Dictadura. Madrid: Alianza editorial.
- Schmitt, C. (2009). Teología Política. Madrid: Editorial Trotta.
- Winnicott, D. (1993). Exploraciones psicoanalíticas I. Buenos Aires: Paidós.

WEB

- Tedros Adhanom Ghebreyesus, OMS (2020) Declaración de Epidemia por Director General de la OMS. Ginebra, EU: Recuperado de: <https://www.who.int/es/dg/speeches/detail/who-director-general-s-opening-remarks-at-the-media-briefing-on-covid-19---11-march-2020>