

HAGAN SUS APUESTAS

Hagan juego

Damasia Amadeo

“Te apuesto lo que quieras” es una frase que podemos remontar en el tiempo. Se trata de un tipo de expresión que forma parte del acervo cultural de la vida lúdica de la niñez, de la adolescencia, y más allá también.

El juego, además de entretenimiento, puede ser vehículo de construcción de saber. Freud creó su teoría acerca de la compulsión a la repetición, su vínculo con el más allá del principio del placer y su relación con la pulsión de muerte, a partir de observar el juego de su nieto, de un año y medio de edad. [1]

Freud también habló del juego en relación con la creación artística y el fantaseo. [2] Sostuvo que el niño discierne perfectamente entre juego y realidad. Además, que obtiene placer de esa actividad tanto como el adulto lo obtiene de la fantasía. A este último, sin embargo, aquella realidad discernida antaño se le torna adversa, por haber percibido la distancia entre su vida concreta y sus deseos infantiles, donde el juego formaba parte, de manera privilegiada, de los vehículos para su realización.

Lacan retoma la oposición indicada en aquellos dos fonemas pronunciados por el nieto de Freud en el legendario juego del *Fort-Da*. A estos fonemas indicadores de la presencia y de la ausencia los vincula ahora con otro juego, el de la apuesta entre par o impar introducida por Edgar Allan Poe en el cuento “La carta robada”. Obra literaria a partir de la cual Lacan escribe un texto que va a encabezar sus *Escritos*. [3]

En el cuento, la apuesta entre par o impar es evocada por el detective protagónico en su búsqueda por descubrir la verdad oculta a raíz del robo de una carta; y es traída a colación como una suerte de parábola para mostrar, en la figura de un niño apostador, la necesidad de observar detenidamente al contrincante, para aprender a identificarse con su táctica y así poder desbaratarle la jugada.

Lacan retoma el planteo literario como crítica a la noción de intersubjetividad. Sostiene que, en la apuesta esgrimida por el niño prodigio de aquel cuento, no se trataría de astucia sino, por el contrario, de las consecuencias del vínculo dual propio al registro imaginario.

Adivinar el juego del adversario a partir del semblante y de la especulación mental que pueda

hacerse respecto de la imagen que se tiene enfrente se revela, en la pluma de Lacan, como una cortina de humo. Es que, en sus elucubraciones, el niño apostador, que debe elegir entre A y B para ganar, despliega una infinidad de opciones creyendo salvaguardarse así de una equivocación que inevitablemente lo conduciría al fracaso. Identificado con el oponente, él pensará: si el otro tiene cara de tonto, puede ser que lo sea, entonces jugará alternadamente par-impar; pero también puede suceder que se haga el tonto, y por lo tanto juegue esa alternancia para engañarlo, y así, de un momento a otro, cambiar la táctica y él perder la jugada.

Pero lo que parece ser solo entretenimiento rápidamente muestra su reverso. Como la suerte está echada de antemano, detrás de la supuesta maniobra perspicaz del apostador ya asoman las consecuencias de esa identificación mortal. De ahí la terquedad de la búsqueda anticipatoria por descubrir el juego del otro, incorporando el apostador muecas, gestos y pensamientos imaginarios, hasta transformarse él mismo en el rival, con el ánimo de extraerle su objeto para quedarse ahora él con la ganancia. Lacan se mofa de esta estrategia, pero aplaude en el escritor el recurso literario.

Es que el juego de par o impar también le sirve a Lacan para reflexionar sobre las consecuencias de la trasmutación del azar (real) en símbolo (ley). Para ello, ofrece las posibilidades de una sucesión de tiradas aleatorias que va reagrupando de a tres: ---, +++, +-+, -+-, ++-, --+.

A cada agrupación de tres símbolos las nombra con una letra griega, armándose, en adelante, una cadena de nuevos símbolos. Los + y - serían los del azar, aunque posteriores a la apuesta en la tirada al aire de una moneda. En cambio, las letras griegas indicarían la ley introducida por el lenguaje.

Para Lacan, de entrada se introduce una gramática, que a su vez va a producir, en la diacronía de las jugadas, es decir, en la sucesión temporal, posibilidades e imposibilidades de aparición de determinados resultados. Y esto porque habría desde el inicio un sujeto de la apuesta, un sujeto que decide hacer una elección.

Esa ley de posibilidades e imposibilidades ilustra muy bien, para Lacan, un tipo de memoria cuya característica principal es la inercia propia de la compulsión a la repetición freudiana. Esa inercia es lo que, en la apuesta del juego de azar, el jugador buscaría eludir.

Pero, al circular la cadena significativa por determinados caminos y no por otros, posibilitándose e imposibilitándose al mismo tiempo ciertas opciones, al sujeto apostador de la ganancia que le daría el juego le llega de rebote, como una pesada moneda caída del cielo, la vivencia de una mortificación.

Es así como el jugador tiene la sensación de estar condenado de antemano y de no poder liberarse de la insistencia de un destino ya trazado, el cual se va a ir imponiendo cada vez

más sobre su idea de salvación por el azar. Ese es el mal cálculo de la apuesta, o lo que, en su apuesta, el sujeto no midió.

Lacan desplaza la apuesta del juego de azar al plano de la ley en la cadena significativa para reflexionar acerca de las máquinas, de las consecuencias en su época del nacimiento de la cibernética, y lo compara con el determinismo inconsciente. De ahí también su interés por el derrotero de la carta del cuento de Poe, una carta que no pertenece al universo del juego, sino que es pariente de la letra. [4]

Estas reflexiones de Lacan pueden servirnos hoy para entender la lógica del gran campo del juego de las apuestas: desde el truco, el póquer, la ruleta, las carreras de caballos y las de todo orden que ofrece el mundo *online*, que involucra a personas de todas las edades.

NOTAS

1. Freud, S.: "Más allá del principio del placer", en: *Obras completas*, Tomo XVIII, Amorrortu, Bs As, 2003.
2. Freud, S.: "El creador literario y el fantaseo", en: *Obras completas*, Tomo IX, Amorrortu, Bs As, 2003.
3. Lacan, J.: "El seminario sobre "La carta robada", en: *Escritos 1*, Siglo XXI editores, Bs As, 2008.
4. En francés, *lettre* significa carta y letra.