



## El jardín de la escritura

Natalia Biancotto<sup>1</sup>

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

### I. Nuestra estupidez

Alguien podría decir: yo les invito a conquistar el porvenir, como a un juego de niños, en la escuela, cuando todos los juegos se han agotado, y surge uno, desconocido y simple.

Raúl González Tuñón

La primera motivación para este *dossier* —si se puede establecer un orden en el campo de las motivaciones— fue consecuente con un impulso primordial de nuestro trabajo crítico: el de preguntarnos insistentemente, con obcecación, a veces con inquietud y, casi siempre, con autocomplacencia: “¿qué estamos haciendo acá?”. Se trata del movimiento fundante de la crítica, tal como lo formula Starobinski en su célebre ensayo “La relación crítica” (1970), pero también de la literatura, en la tradición romántica, preguntarse por el fundamento mismo de la práctica de la escritura. Habría entonces, en el origen, o en el retorno de la pregunta

---

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

originaria, una matriz común entre la actividad crítica y la literaria, una especie de artefacto retórico que gira sobre sí mismo y funciona en tanto que se descalabra, un aparato sin fundamento que *hace un juego* extraño. Al fin y al cabo, sólo se trata de escribir, esa es la historia.

El escándalo de la crítica consistiría en que juega a ese juego extraño – el de jugar con un objeto roto– pero haciendo *como si* el verdadero fundamento de su práctica radicara en la razón como principio compositivo, antes que en el sinsentido de una operación sin fin y sin sustento. Es muy probable que, precisamente para olvidar su falta de sentido esencial, el discurso académico acabe por recubrir su práctica de un denso, aunque innombrable, halo de relevancia trascendental. Nunca explicitado, o sarcástica y denegatoriamente refutado, ese denso halo que entroniza la falta, al tiempo que la ubica en el ojo de la tormenta, se mueve como la nube negra que en los dibujos animados persigue al infortunado para lloverle encima, no importa lo que haga. Un secreto a voces, apenas susurrado en la pequeña conversación cómplice y siempre bien disimulado en el discurso público, el temor de no estar a la altura de las circunstancias estructura –y con demasiada frecuencia, contractura– las intervenciones de cada uno de quienes escribimos en el ámbito académico de la crítica literaria. A la altura de qué, pregunta la voz de la estupidez y se responde: a la altura de la inefable nube. Quién más, quién menos, en uno u otro momento, todos podríamos reconocernos en esta tonta caricatura. Una figura análoga proponía Barthes en el Coloquio de Cerisy-la-Salle de 1977, la de la encrucijada entre la estupidez de un lado y la ilegibilidad del otro, cada vez que se aparece el fantasma de *la imagen*, eso que el otro piensa de mí: “¿soy yo? ¿Es el otro? ¿Es el otro el que es ilegible (o estúpido)? ¿Soy yo, limitado, inhábil, soy yo el que no entiende?” (“La imagen” 415).

Sin posibilidad de inscribirse, el miedo ante la imagen que doy, el miedo a pasar por estúpido, cancela la escritura –inhibe la propia, censura la del otro– y así es como terminamos por repetirnos hasta la exasperación:

mejor esa garantía de reconocimiento (inerte, pero reconocible) que decir/hacer algo distinto (y por eso mismo, estúpido). Lo distinto, lo irreconocible, agita el fantasma de la desidentificación, el miedo a *no saber* — no saber del tema, no saber de literatura, no saber de teoría, ... un no saber tan aplastante que se vuelve intransitivo— oculta el miedo más terrible: no saber *quién soy*. Precisamente, el origen de la escritura: la desoriginación de la enunciación. Si escribo, renuncio a mi venerable imagen (a menos que le rinda homenaje y escriba más o menos siempre lo mismo) pero, si no lo hago, ¿cómo sostengo un ejercicio del pensamiento preocupado por *conservar* — detener, aquietar, atesorar— posiciones, ideas, imágenes? Volver siempre sobre las mismas representaciones, pensar siempre igual, escuchar siempre lo mismo: una práctica de la no-escritura. Cuando el trabajo se vuelve rutinario y *reactivo*, se convierte en tedio, en esfuerzo: trabajo forzado. No resulta un dato menor que aquellos espíritus inquietos que, cansados de la eterna legitimación de lo que ya se sabe, se preguntan cómo hacer para pensar/escribir distinto, recurran una y otra vez a la idea de juego como potencia de transformación, como prueba modificadora del sí mismo.

El porvenir está en el origen, como el fin en el principio, en el juego de niños del poema, en el llamado a conquistar la diversión en su más ardua acepción, la de crear divergencias. El juego como posibilidad de vida, de inventar con las ruinas de una calesita oxidada un nuevo giro, torpe, fugaz, *viviente*. El despertar del cuerpo. Un atisbo de aventura. Una ocurrencia feliz: que haya juego todavía.

En el origen, el juego. No es casualidad que Roland Barthes postule en su lección inaugural que “un método de juego” (104) sería el único capaz de “permitir la prosecución de cierto trabajo intelectual, la aventura de cierto sujeto” (107); que Johan Huizinga comience su tratado sobre el juego concediéndose el permiso para escribir acerca de una materia que le resulta “entrañable” pero de la que no sabe demasiado antes de ponerse a escribir; o

que la reciente edición de *El arte como juego*<sup>2</sup> de François Zourabichvili esté introducida por el largo alegato del profesor contra la repetición de lo mismo, un llamado desesperado a “mantener la mente en estado de aventura” (29).

No es casualidad tampoco que se trate de intelectuales-investigadores-profesores preguntándose qué hacer, cómo hacer para seguir haciendo, para seguir jugando *el juego que jugamos*, según la fórmula que Analía Gerbaudo inventa para interrogar el sentido de nuestras propias prácticas. En la persecución de esa pista, la curiosidad voraz de Gerbaudo atraviesa un presente tapizado de “hojarasca” crítica, de penuria hiperproductiva en tristes escalafones y revistas indizadas, de “tráfico de diplomas”<sup>3</sup> en congresos burocráticos, para encontrar otra vez, como un punto que centellea en el horizonte, la clave del juego en la escritura: insistir en desplazarse sin sentido, ponerse en riesgo, situarse allí donde nadie lo espera. Obcecarse y desplazarse, dirá Barthes, colocarse “en el reverso mismo de la identidad, en el juego, en el riesgo extraviado del nombre propio” (“La lección” 104). Desconcertar, resistirse a la orientación esperada, actualizar el enigma de lo inútil, actuar en favor de lo desconocido, exponer la falta de razón, son los gestos que componen para Carlos Surghi una *moral del juego* que salva de todo juicio, “algo así como un conjuro que se pronuncia para ahuyentar el mal de la formación, la tragedia del especialista”. Si para Stevenson la ficción es al adulto lo que el juego al niño, para Surghi, el ensayo sería nuestro juguete y nuestro arte, el movimiento entusiasta de una inmadurez buscada, la insensatez que convierte a la infancia en ensayo de un arte por venir.

Jugar para no ser los mismos, para no decir lo mismo, lo mismo que los otros, lo mismo que yo mismo. Jugar para apostar a que algo cambie, para

---

<sup>2</sup> Se trata de la publicación de las clases del curso que dictó entre 2005 y 2006, en una edición al cuidado de Joana Desplat-Roger, una de sus estudiantes (la publicación en francés es del 2018, y del 2021 en español).

<sup>3</sup> Retomo algunos giros léxicos que Gerbaudo cita de sus entrevistas a diversos actores del campo intelectual.

habitar un presente que se diferencie de sí mismo, uno que no nos identifique, que nos desconozca.

¿Qué valdría el encarnizamiento del saber —inquiere Foucault— si solo hubiera de asegurar la adquisición de conocimientos y no, en cierto modo y hasta donde se puede, el extravío de quien conoce? Hay momentos en la vida en los que la cuestión de saber si se puede pensar distinto de cómo se piensa y percibir distinto de cómo se ve es indispensable para seguir contemplando o reflexionando. Quizás se me diga que estos juegos con uno mismo deben quedar entre bastidores... (*El uso de los placeres* 11).

Juegos de los que nadie quiere hablar, que es preciso ocultar: juego de escondite del miedo a escribir.

En el origen de todo está el miedo. (¿A qué? ¿A los golpes, a las humillaciones?) [...] Una observación: las costumbres actuales (habría que hacer una etología de los intelectuales) quieren que nunca se hable del miedo: está eliminado del discurso, incluso de la escritura (¿Podría existir una escritura del miedo?) (Barthes “La imagen” 413).

Lo que se pretende olvidar, o reprimir, es tal vez el hecho de que en la escritura la vida se arriesga de manera simbólica, como ensaya Silvio Mattoni:

El significado de una vida parece estar en aquello que le pone límites y que debe destruirse para llegar a jugar con lo ilimitado, que es su final y no su finalidad. Como la tarea es imposible, puesto que no se acerca a la muerte sino de manera figurada, hay en el juego simbólico un costado de suplicio, que se aproxima peligrosamente a la repetición y al trabajo.

Miedo de perder el juego simbólico, de perderse, de perder el nombre, de perder el hilo, de perder el tiempo. Habrá que emprender entonces la aventura con el miedo a cuestras. Y habrá que recordar también que la materia misma de la aventura es el olvido del tiempo: su gracia reside en enemistarse con el Tiempo para inventar el Relato, la historia de lo que se perdió al volverse cuento. En la pérdida, en la experiencia intensa de perderse, destella la aparición soberana del juego. Es la imagen de un deslumbramiento, tal como nos lo revela bellamente Mattoni:

El juego a veces parece esconder la conducta soberana, sin finalidad, puesto que aquel que juega se diría que está interesado en sobresalir. [...] un poeta quiere ser el mejor, se juega allí un prestigio, como en la práctica del *potlatch*, donde la falta de fines de los actos y la destrucción de bienes se transforman en desafío y en deseo de reconocimiento por parte de los otros, o de algunos otros que están en el mismo juego. [...] No obstante, en el juego mismo, antes de toda consecuencia, es decir, sin lectores ni aplausos, ese atisbo de libertad, que no existe como tal en la realidad efectiva donde todo es necesidad, se parece a un deslumbramiento, como si un espejo bruscamente iluminado no dejase ver nada que se refleje, ni siquiera al supuesto autor de ese momento casi detenido.

Antes que para el aplauso y en el mejor de los escenarios, los otros que juegan con nosotros nos tienden su mano para proveernos de un solaz mucho más fundamental y auténtico: un andamiaje amoroso. El camino del aventurero está signado por el miedo, pero también por la sorpresa de los encuentros; transita por “ese raro terreno en el que las ideas se dejan penetrar por la afectividad, en el que los amigos, por medio de ese cortejo con que acompañan nuestra vida, nos permiten pensar, escribir, hablar” (Barthes “La imagen” 423). Esos otros, los amigos, son los que nos amparan del miedo enseñándonos a adoptar una posición trivial, la del que mira desde el costado de la ruta, no hacia un norte claro y preciso, sino más bien hacia ningún fin, en la dirección oblicua y sinuosa del deseo. Sólo entonces comprendemos que no nos hace falta “un significado último, una forma de la fe, —como dice Mattoni— sino tan sólo el deseo de creer, que es un deseo de escribir”.

¿A qué estamos jugando, entonces, y en qué medida la escritura puede ser, todavía y en tanto hábito cotidiano, un lugar habitable? Si cada uno de nosotros no vacilaría en contar el cuento nostálgico de su amor por la escritura como punto de inicio en la carrera de Letras, me pregunto cuántos de esos mismos nos atreveríamos hoy a articular el deseo en nuestros cuentos sobre el oficio. Cuántas veces el investigador, al pasar revista de sus páginas escritas, podrá decir *estuve, estuve en tal pasión, en tal recodo*. Es

posible que, en tiempos de derrumbe y estupor, ponerse a pensar la escritura como juego resulte por lo menos insensato, cuando no lisa y llanamente estúpido, una tontería absurda. Algo de la alegre ligereza de la tontería debió inspirar el arrebató saltarín con el que María Fernanda Alle me propuso coordinar este expediente sobre la escritura y el juego con el objetivo tan incierto como contundente, casi diría urgente, de “darle aire a nuestras prácticas”. Un aire de travesura para alivianar el peso de la nube juiciosa. La aventura, en el horizonte del deseo. El tiempo, en la extensión de lo posible. El juego, como valla y como trampolín.

Ante la encrucijada del miedo, mi amiga me regala la fórmula mágica de la trivialidad y la aventura. La alegría de deambular por la senda amorosa del juego y de seguir siendo la nena que escribe, dentro del disfraz de la profesional adulta.

## II. Una exigencia de juego

Lo que pudo haber sido y lo que ha sido  
miran a un solo fin, siempre presente.  
Resuenan pisadas en la memoria  
por el pasillo que no recorrimos  
hacia la puerta de la rosaleda,  
que no abrimos nunca. Así resuenan  
en tu mente mis palabras.  
Pero ignoro  
su propósito al perturbar el polvo  
en el cuenco de pétalos de rosa.  
Otros ecos habitan el jardín.  
¿Los seguimos? [...]

T. S. Eliot

Existiría, tras una pequeña puerta infranqueable, un jardín de rosas, hacia el que tienden juntos el tiempo pasado y el tiempo futuro. En el punto inmóvil del mundo que gira se encuentran lo que pudo haber sido y lo que ha sido: allí está la danza, la risa de los niños, la gracia del instante, ni detención ni movimiento. La imagen del poema de Eliot recupera una escena fugaz y

olvidada de las aventuras de Alicia quien, apenas arrojada por la madriguera abajo, encuentra una pequeña puerta que da al “más hermoso jardín”, de rutilantes flores y frescas fuentes. A pesar de sus esfuerzos por empequeñecerse y volver a estirarse, Alicia nunca logra acceder a él y la escena concluye con la niña hundiéndose en su propio mar de lágrimas, del tamaño de su tristeza. Es entonces cuando aparecen unos extraños animales que le proponen un juego para secarse: una carrera en la que se empieza cuando se quiere y se termina a voluntad. Para Deleuze, se trata de uno de esos casos en los que Carroll trasciende su habitual invención de juegos o la transformación de las reglas de juegos conocidos como el tenis o el croquet para proponer una suerte de “juego ideal”, sin reglas, sin vencedores ni vencidos, en el que la destreza y el azar ya no se distinguen (*Lógica del sentido* 79). Juego frenético, en tanto que no puede detenerse, y paradójico, en tanto que se sitúa en la frontera indecible entre movilidad e inmovilidad, en la cuerda floja del devenir ilimitado, un juego tal sólo puede ser pensado como sin sentido.

Es, pues, el juego reservado al pensamiento y al arte, donde ya no hay sino victorias para los que han sabido jugar, es decir, afirmar y ramificar el azar, en lugar de dividirlo *para* dominarlo, *para* apostar, *para* ganar. Este juego que sólo está en el pensamiento, y que no tiene otro resultado sino la obra de arte, es también lo que hace que el pensamiento y el arte sean reales y trastornen la realidad, la moralidad y la economía del mundo (*Lógica del sentido* 80).

Imagen del juego de la creación de sentido a partir del supremo sinsentido, imagen del más hermoso riesgo, el de precipitarse tras el encanto del jardín infantil y risueño, por el sendero que conduce tal vez al deleite ilimitado, tal vez al fracaso sin fin. Como el de Eliot y Carroll, la escritura es un jardín de letras en el que no se puede hacer pie. La idea del escrito como “jardín de Adonis” ya había sido sugerida por Platón pero, según devela la sutil lectura de Darío González, dicha expresión no puede pensarse meramente en su sentido coloquial, como algo trivial y pasajero, sino que envuelve



también la sombra de un misterio y un peligro. En la secreta conjunción de la vida y la muerte, en el umbral entre el ser y el no ser, en la falta de quicio en que reside todo origen y todo fin, se abre el espacio del juego en el que se juega con algo terrible. El platonismo había identificado a la escritura como aquello que en el lenguaje nos expone al riesgo de la conjunción entre el juego trivial o festivo y el peligro más absoluto.

La escritura se parecería entonces a la posibilidad de danzar en una cuerda floja tendida sobre el abismo. Un espectáculo ligero como práctica de una dificultad gratuita: la puesta en acto de un hacer que nos salve, torpe y subrepticamente, de la fatalidad. La danza, la risa y el juego, dice González, son los motivos de la levedad en sentido nietzschiano, los principios que guían la superación de la humana, demasiado humana, búsqueda de la razón. Un posible punto de contacto entre la escritura y los juegos sería entonces, para el ensayista, el surgimiento de una palabra inclasificable, una que resista el devenir-razón, una “palabra excéntrica, palabra que se aleja de todo centro” y que “no procede según legalidad —es decir, la generalidad— de una lógica, sino que, en cada caso particular, se presta simplemente a un juego”.

Ante lo irremediable, la caída fatal en la razón como centro de atracción, el inevitable derrumbe por la pendiente del sentido, se podría inventar una noción irónica que defina el ejercicio burlón de la ligereza como ética de la escritura. *Ludocentrismo* sería entonces el nombre falso que permitiría dar con el jardín de la levedad, el punto inmóvil en el que confluyen el devenir y la eternidad, en el que el presente y el pasado se encuentran en el juego de un niño. La voltereta, la pirueta, la danza, el andar de cabeza, patas arriba, trazan, aquí, las reglas del juego imposible: no sugieren meras pruebas del mundo del revés; son los modos con que la insensatez del juego señala una *exigencia de invención*.

Hay una ancestral palabra sánscrita, *lîla*, a la que tanto el estudio clásico de Huizinga como el más reciente de Stephen Nachmanovitch regresan para referirse a la cualidad de lo aéreo, ligero y alegre del juego. *Lîla*

significa “juego divino, el juego de la creación, el plegarse y desplegarse del cosmos”, “puede ser la cosa más simple del mundo: espontáneo, infantil, ingenuo” pero también lo “más difícil y arduo de obtener” (Nachmanovitch 13). La potencia creativa no reside, así, en ningún olimpo ni en ningún submundo; no se trata de elevarse hacia lo alto ni de pactar con el diablo, sino de practicar un hacer que juega con lo que está allí a disposición, desplazándose con liviandad sobre la superficie de las cosas, como un niño que amontona y desparrama sus juguetes.

A la levedad expansiva del juego del lenguaje, al andar superficial del juego del sentido, siempre producido en función del sinsentido, se refiere el desarrollo conceptual con el que Deleuze expone esa suerte de *bienaventuranza*:

Es pues agradable que resuene hoy la buena nueva: el sentido no es nunca principio ni origen, es producto. No está por descubrir, ni restaurar ni reemplazar; está por producir con nuevas maquinarias. No pertenece a ninguna altura, ni está en ninguna profundidad, sino que es un efecto de superficie, inseparable de la superficie como de su propia dimensión (90).

Allí, sobre el paño, están dispuestas las fichas y el juego consiste únicamente en una serie de tiradas. “Cuando se trata de la propia obra, los autores son meras piezas de un partido de ajedrez jugado quién sabe por quiénes”, dice Silvina Ocampo en uno de sus textos póstumos, con los que Romina Magallanes juega como si compusieran un “rompecabezas mutante”. Magallanes afirma que la imagen total de ese rompecabezas no podría manifestarse ni “sus múltiples posibilidades” ensamblarse y combinarse “sin el inútil impulso de jugar”. Hacer aparecer una nueva figura con los restos o las esquirlas de un viejo estallido es la aventura o la travesía que emprende la ensayista, para permitirnos pensar que la *exigencia de invención* juega entonces a torcer el rumbo del azar.

En ese quiebre, hay un paso torcido, un andar rengo, una ejecución rítmica, un movimiento coreográfico. Con tales atributos piensa Sergio Cueto el hacer que es propio del juego: “El hacer regresa a sí como juego. El juego

tiene la forma de la repetición. Todo juego es un ritmo, un *pattern*". Matías Moscardi interroga, por su parte, la experiencia del ritmo en relación con el juego, en la medida en que éste "se parece bastante a una danza, en el punto de encuentro donde la danza es vecina de la poesía y la filosofía en sus dimensiones cinéticas y gimnásticas, en una palabra: en su *escritura*". Es gracias a su ritmo que el juego muestra su gracia, que es como la gracia del chiste y la del cuento: los tres, dice Moscardi, "son producto de una coincidencia rítmica, de un encuentro con lo mismo diferido, lo idéntico alterado".

Un retorno que trastabilla, el disparate de que lo igual aparezca diferente, la sinrazón de que la continuidad falle, la sorpresa ante un cruce de caminos, la risa tonta de la casualidad: el juego, su sinsentido, es otro nombre para el amor. En "esta capacidad suya de hacer perder la cabeza" o, lo que es lo mismo, de poner el mundo de cabeza, reside para Huizinga la esencia del juego, "su alegría y su broma". Es precisamente el sinsentido del juego lo que lo determina como "categoría vital absolutamente primaria": el *chiste* del juego radica en la intensidad con que se resiste a todo análisis, a toda interpretación lógica (16).

El chiste, la broma, el humor del juego se distingue para Cueto de lo cómico, que pertenece al orden de la costumbre: "[e]l olvido del juego en el hábito es lo que convierte al hábito en costumbre". La costumbre nos lleva a rodar por la pendiente del sentido común, hasta el punto de olvidar que estamos rodando. El humor del juego, la gracia del que se sienta en una silla rota, el paso trastornado de Chaplin, redime de la costumbre para bailar al ritmo de la ocurrencia, de la sorpresa, la pura novedad.

Ante la fatalidad de que el sentido cuaje y se solidifique, se vuelve necesario desplazarlo, crear divergencias o, como quiere Aira, *cambiar de tema*. ("Se va de tema", decimos de alguien que se desvía de lo esperable cuando, en medio del estalido de la risa, nos revela el fondo del abismo, eso terrible que habíamos olvidado en el curso de una vida enajenada). Por eso el

camino lúdico es saltarín, es inhábil, es gracioso. Tal vez la palabra que mejor describa su andar sea la que Lewis Carroll inventó en su lengua *nonsensical*, para ser adoptada luego por la lengua oficial del diccionario: *galumphing*, que significa “brincar alegre pero torpemente, brincar como un elefante contento”. En tanto práctica disparatada, *galumphing* es “dar saltitos en lugar de caminar, tomar el camino más pintoresco en lugar del más corto, jugar a un juego cuyas reglas exigen una limitación de nuestro poder, interesarnos en los medios más que en los fines” (Nachmanovitch 67). Una vida lúdica, en la que el acto es su propio destino, una vida insensata, es aquella en la que se obstinan el arte y el humor.

Se trata de una obstinación que no está reñida con la ligereza, de una seriedad que rima con la gracia, de una disciplina para el galope atolondrado, de la firme decisión de abrazar la incertidumbre; dicha naturaleza compone la idiosincrasia del juego: “en este caso —precisa Barthes, para referirse al de la escritura—, el juego no debe considerarse como una distracción, sino como trabajo” (“Escribir la lectura” 37). Habría que distinguir entonces el trabajo lúdico, la exigencia de juego, de la labor esforzada e irritante. Toda acción —discierne Nachmanovitch— puede practicarse como un arte, como un oficio o como un trabajo penoso (23). Así, el juego no se opone a lo serio sino a lo banal: practicado con afán, el juego es un arte, o el arte “es arte sólo si se recuerda como juego” (Cueto). En este horizonte es que Surghi propone “desplegar como método la embriaguez frente a la novedad”. ¿Cómo hacer de la embriaguez un método? Ni más ni menos que haciendo del humor un juego habitual:

Pero cuando es el hábito el que se presenta como la discreta perseverancia del juego y el juego despunta en la severidad del hábito como su habitación más propia, como su “arte”, entonces el juego es auténticamente infantil, y estamos ante el humor. El humor habita jugando y hace del juego un hábito. Un hábito delirante, un juego habitual, esto es el humor.

El humor anuncia un juego superior, un juego indiscernible de la seriedad del trabajo y las ceremonias, indecible entre la consciencia y la inconsciencia, la intención y la falta de intención,

entre el ser y el hacer, un juego imperceptible e ilimitado, y por eso escandaloso (Cueto).

El escándalo que supone tomarse el trabajo con humor nos lleva de nuevo al comienzo, a nuestra preocupación inicial, al *juego que jugamos*. Y así es como volvemos a leer a Barthes, como si modulara una invitación al juego:

El trabajo (de investigación) debe estar inserto en el deseo. Si esta inserción no se cumple, el trabajo es moroso, funcional, alienado, movido tan sólo por la pura necesidad de aprobar un examen, de obtener un diploma, de asegurarse una promoción en la carrera. Para que el deseo se insinúe en mi trabajo, ese trabajo me lo tiene que *exigir*, no una colectividad que piensa asegurarse de mi labor (de mi esfuerzo) y contabilizar la rentabilidad de las prestaciones que me consiente, sino una asamblea viviente de lectores en la que se deja oír el deseo del Otro (y no el control de la Ley). Ahora bien, en nuestra sociedad, en nuestras instituciones, lo que se le exige al estudiante, al joven investigador, al trabajador intelectual, nunca es su deseo: no se le pide que escriba, se le pide que hable (a lo largo de innumerables exposiciones) o que “rinda cuentas” (en vistas a unos controles regulares) (“Los jóvenes investigadores” 122).

Ponerse en riesgo, en el orden de la escritura, convoca menos una exigencia de cuidado que una de trabajo. Ni siquiera es una exigencia que deberíamos proponernos como tarea, mucho menos como obligación. Es una exigencia que el propio hacer del juego exige para ser juego, pero no depende de nosotros. De ahí la enunciación paradójica con la que Barthes se refiere a la exigencia de escritura: un *método de juego*, un *trabajo lúdico*. Una aventura sin fin, ilimitada, insensata: perder el tiempo, cambiar de tema; al fin y al cabo, sólo se trata de *escribir*.

El juego como jardín de la escritura es una aventura espiritual. Siempre a punto de ocurrir, apenas vislumbrada su gracia desde el umbral, una promesa de riesgo y entrega absoluta al hacer inútil, el juego nos retorna al porvenir. Se oye la potencialidad pura de la risa que esconden los niños en el estanque: *¿los seguimos?*

### III. Las gracias

Un apartado especial requieren los agradecimientos a cada uno de los ensayistas que colaboraron en este dossier, por el entusiasmo con que se pusieron a jugar en un campo aún poco explorado, por la belleza y la generosidad de sus ideas, por la experiencia de aprendizaje que supone leerlos.

A María Fernanda Alle, por abrir las puertas para ir a jugar, de par en par y definitivamente. A Analía Gerbaudo, por materializar tan exhaustiva y documentadamente los destellos de un diálogo en torno al *juego que jugamos* que, intempestivo e insistente, trascendió los pasillos y las sobremesas. A Silvio Mattoni, por leer de frente, de perfil y de revés las potenciales vueltas de la relación entre la actividad lúdica y la creación literaria, y por desempolvar las cajas de Bataille para poner sobre el tablero de juego la soberana *nada* que agita las piezas. A Carlos Surghi, por jugarse un pleno a la infancia del ensayo, por leer en el desorden de los juguetes, antes que una distracción temporaria y frágil, el ritmo irreflexivo de un *arte por venir*. A Darío González, por la hechizante rigurosidad con la que balancea el contraste entre la inocencia de la palabra y lo terrible del juego de escribir. Por suspendernos como acróbatas en un arco temporal escriturario donde esa misma temporalidad se pone en juego. A Sergio Cueto, por una nueva *versión del humor* en clave lúdica, como una promesa de que todavía todo puede volver a empezar. Por el hábito delirante, auténticamente infantil, con que su ensayo preserva al juego de la trampa de la diversión, o de la falsa enemistad con lo serio, para actuar según su discreta perseverancia, sin porqué y para nada. A Romina Magallanes, por el arrebató lúdico de armar y desarmar, dibujar y tachar, rastrear y perseguir, caminar de puntitas y sorprender en su escondite póstumo a una Silvina Ocampo siempre ocupada en mostrar lo que se oculta tras las ventanas de los dedos: *una imagen indescifrable de la infancia, que perdura*. A Matías Moscardi, por volver a contar *el cuento de la buena pipa*, sin repetir y sin soplar, para dar con lo que hay de

inesperadamente esperado en su retorno incesante: una gracia fugaz y escurridiza, que iguala al que cuenta con el que baila o se cae de la silla rota en que eligió sentarse. Quiero agradecer también la colaboración invisible de Alberto Giordano, dispersa en charlas de café, conversaciones de whatsapp con jazz de fondo y en los encuentros del seminario “Recorridos Barthes”, por su secreto impulso a *que haya juego todavía*.

## **Bibliografía**

Barthes, Roland: “La imagen”. *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*. Buenos Aires: Paidós, 1986. 11-67.

---. “Escribir la lectura”. *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura*. Buenos Aires: Paidós, 1987. 35-38.

---. “Los jóvenes investigadores”. *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura*. Buenos Aires: Paidós, 1987. 103-110.

---. “La lección inaugural”. *El placer del texto y La lección inaugural*. Buenos Aires: Siglo XXI, 2008.

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

Foucault, Michel. *Historia de la sexualidad II. El uso de los placeres*. México: Siglo XXI, 2011.

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

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

Starobinski, Jean. “La relación crítica”. *La relación crítica*. Buenos Aires: Nueva Visión, 2008 [1970]. 11-40.

Zourabichvili, François. *El arte como juego*. Buenos Aires: Cactus, 2021.