

El juego y el chiste: pérdida y recuperación / Playing and jokes: loss and recovery

Julieta Ciurluini

Psicoanálisis, JTP de la cátedra Clínica I de la Facultad de Psicología UNR, Maestranda en Psicoanálisis.
ciurluinijulieta@gmail.com

Resumen

El presente escrito busca organizar algunas preguntas entorno a la economía freudiana involucrada en el jugar y en el *witz*, proponiendo a estos fenómenos como movimientos hacia la elaboración y la posibilidad de una pérdida. Podremos pensarlos también como espacios que, al tiempo que elaboran la pérdida, crean los objetos como perdidos, e intentan a la vez su recuperación. Veremos si este escrito nos acompaña a aclarar y sostener dicha tensión. Pasando por las nociones de goce (*jouissance*) y placer, apuntamos a investigar la economía puesta en juego en estas elaboraciones lúdicas: el jugar infantil y el chiste, como modos que tiene el aparato psíquico de ponerse a trabajar (*arbeit*) en términos freudianos.

Palabras-clave: pérdida - trabajo - juego - placer.

Abstract

This paper seeks to organize some questions around the freudian economy involved in playing and *witz*, proposing these phenomena as movements towards elaboration and the possibility of loss. We can also think of them as spaces that, while elaborating the loss, create the objects as lost, and at the same time try to recover them. We will see if this paper accompanies us in clarifying and sustaining this tension. Passing through the notions of enjoyment (*jouissance*) and pleasure, we aim to investigate the economy involved in these playful elaborations: childish play and jokes, as ways for the psychic apparatus to get to work (*arbeit*) in Freudian terms.

Keywords: loss - work - playing - pleasure.

“...descubrimos el propósito originario del chiste en obtener con las palabras aquella misma ganancia de placer de que se era dueño en el estadio del juego, y a la que en el curso del desarrollo intelectual le fue poniendo diques la crítica de la razón.” (Freud, 2012: 162)

Introducción

Pica una pelota durante meses, un año, un año y medio, ya van casi dos. No puede parar de hacerlo. El juego del nieto de Freud al lado de esto es todo un trabajo consumado. Trabaja durante todo ese tiempo incansablemente y solo. No hay nada de operación social en esto. No podría todavía sociabilizar el trabajo. De incluirme en su juego, ni hablar. Llega de unas vacaciones, entra al consultorio, empieza a picar la pelota, y esta vez, a la cuenta de tres –a la una, a las dos y a las...- me la pasa. *Game Over*. Entré en el juego. Está perdido.

Siguiendo a Carlos Kuri (1994) en su lectura de Lacan, podremos trazar algunas preguntas iniciales: el goce, si existiese... se ha perdido –¿se ha perdido?- para quien habla. Para hablar de esta pérdida, podremos pensar en términos de mítica existencia. Si existiese, decíamos entonces, ficcionando aquel momento de positiva existencia. Aquello sobre lo que intentaremos atender son algunos modos que intentan trabajar sobre su pérdida, y los que intentan recuperarlo.

Lo perdido –si existiese- se pone a trabajar². Quizás sea conveniente entonces hablar de la pérdida puesta a trabajar, que en el mismo movimiento de trabajo se constituye como tal. La presente propuesta es que pensemos el jugar (*playing*³) y el *witz* como dos movimientos de elaboración de aquello que será –se ha- perdido⁴.

Por su parte, pensar el juego como goce de lo inútil parece ser un arma de resistencia contra aquello que comienza a introducir al niño en el mundo de las utilidades, de la razón y la crítica. ¿Serán compatibles la elaboración de una pérdida y un movimiento de resistencia a la renuncia?

Jugar con palabras, será más tarde un modo de intentar recuperar aquello que se pierde con el ingreso al mundo del código común, una maniobra de huida a la demanda del sentido:

En la época en que el niño aprende a manejar el léxico de su lengua materna, le depara un manifiesto contento experimentar jugando con ese material, y entrama las palabras sin atenerse a la condición del sentido, a fin de alcanzar con ellas el efecto placentero del ritmo o de la rima. Ese contento le es prohibido poco a poco, hasta que al fin sólo le restan como permitidas las conexiones provistas de sentido entre las palabras. (Freud, 1905: 120)

Veremos en *El chiste y su relación con lo inconciente* cómo Freud indica un camino que comienza en el juego y se continúa hacia el chiste: “El sueño es siempre un deseo, aunque vuelto irreconocible; el chiste es un juego desarrollado.” (Freud, 2012: 171). Indagaremos este camino a partir de dos ejes: espacios signados por la inutilidad, y por la elaboración –a la vez que posibilidad- de la pérdida de aquello que retornará como habiendo existido. Intentaremos vislumbrar las marcas de este trabajo.

I. El problema económico de lo inútil. Más allá del nieto de Freud

Arrojar objetos lejos de sí, hábito repetido incansablemente. Por los rincones, debajo de la cama, casi cansador, y encima acompañado por un sonido que no parece ser más que una vocal repetida: *ooooooooo*. La escena no promete demasiado.

Freud reconoce un juego ahí, en la repetición de un hábito de su nieto, sólo tras suponerle un sentido. Cree que ahí mismo reside la representación (*spiel*) de la ausencia de la madre. De este modo el niño la haría desaparecer y volver. Podemos decir entonces que sin la sanción de sentido por parte de Otro, no habría juego como espacio y tiempo de una elaboración de la pérdida en tanto tal. Enchufe del simbolismo, inauguración del juego de las sustituciones propiciado por Otro.

Porque el trabajo desde Freud ya no es lo productivo, es que quizás podremos hacer coincidir *arbeit* y lo inútil en el juego. Constituir la pérdida como tal a algunos les lleva mucho más tiempo que a otros, por lo que sea quizás necesaria la intromisión de un trabajo lúdico en transferencia. Placer y gratuidad:

(...) el juego está separado de lo real, donde la voluntad humana, subordinada a la utilidad, se entrega en todas partes al acontecimiento, a la incoherencia, a lo arbitrario, donde nada llega jamás al término previsto ni según las reglas admitidas, donde la única certidumbre que posee el hombre, la de su fin, le parece tan inocua como absurda. El juego escapa a todas esas limitaciones por ser, en principio, forma. (Benveniste, 2015: 72)

Placer, gratuidad y licencia. Podrá prescindir del objeto, a condición de no olvidar que lo ha creado como tal en el espacio mismo del jugar.

Si el jugar cuenta como espacio de elaboración de la pérdida⁵, el *witz* será su recubrimiento: la olvida en su intento de recuperación de lo perdido (cumplimiento de deseo, como el sueño). Tratamiento del objeto en el caso del *playing*, tratamiento del código en el caso del *witz*. Atendamos a esta afirmación de Freud respecto a la producción de placer encontrada en el chiste:

(...) es una actividad que tiene por meta ganar placer a partir de los procesos anímicos –intelectuales u otros-. (...) retengamos que como resultado de nuestra indagación la técnica del chiste y la tendencia al ahorro, que la gobierna parcialmente, han quedado vinculadas con la producción de placer. (Freud, 1905: 90-91)

Nos indica que el placer proviene de cierto ahorro del gasto psíquico. Pero aquí no nos habla sólo de la sensación de placer, sino de una técnica –la del chiste- que queda vinculada a la producción de placer. El placer debe ser producido, ¿qué había antes de esta producción?

El *witz* intenta olvidar aquello que el juego tanto ha trabajado por constituir: "... la fuerza de este chiste reside en que sin embargo –por toda clases de rodeos- lo ha dicho." (Op. cit.: 105). Se sale con la suya. Lo dijo. Esquivó la barrera, salió ileso de la requisa, entró gratis, safó. ¡Vida al goce de la transgresión! No afrontó el gasto que implicaba la inhibición, pudo decirlo, sin pagar el precio de la represión. Dicho de otro modo, intenta recuperar un fragmento de goce, sin pagar el precio de la sanción que implicaría hacerlo por otros medios. Queda simpático. Juguetón.

Freud (1905) presenta la economía de este modo: "...en todos los casos el gasto del trabajo del chiste se debita de la ganancia obtenida a raíz de la cancelación de la inhibición, ese mismo gasto que el oyente del chiste no tiene que solventar." (p.143). En el balance, sale derecho. Entre la recuperación y el gasto ahorrado... de perder, no quiere saber nada.

Entre lo inútil y la atribución de un sentido, emerge el Otro y su evitación. Goce en la inutilidad que será tramado en el sentido común por quien pueda sancionar allí un "estar jugando", o quien atestigüe mediante su risa que burló la guardia sin pagar entrada.

II. Jugar con palabras: perder el código... si existiese.

Pasamos de la insoportable eternidad de cuarenta minutos de silencio, a la gracia de un idioma inventado, inaccesible pero cómico. De allí al neutro y después al inglés, sin escalas. “Mi *bitito litito perdomo*”... “¡No dejaré que me comas!”... “¡*Catch me dad!*”

Idiomas inventados, idiomas mimetizados con la lengua neutra de los dibujitos animados, lengua huérfana. No pudo Freud escribir más que sobre chistes judíos. Es que la lengua de la risa es la materna. Es que si el escape de la lengua materna se hizo huida masiva, no habrá risa como chispa, satisfacción milagrosa que escape a la demanda. Porque huir no es lo mismo que transgredir. Porque para que el Gran Otro pierda el lugar del código –tras su afirmación-, es necesario que la pérdida haya sido inscrita como tal.

El juego –atengámonos a esta designación- aflora en el niño mientras aprende a emplear palabras y urdir pensamientos. Es probable que ese juego responda a una de las pulsiones que constriñen al niño a ejercitar sus capacidades; al hacerlo tropieza con unos efectos placenteros que resultan de la repetición de lo semejante, del redescubrimiento de lo consabido, la homofonía, etc., y se explican como insospechados ahorros de gasto psíquico. No es asombroso que esos efectos placenteros impulsen al niño a cultivar el juego y lo muevan a proseguirlo sin miramiento por el significado de las palabras y la trabazón de las oraciones. Un juego con palabras y pensamientos, motivado por ciertos efectos de ahorro placenteros, sería entonces el primero de los estadios previos al chiste. (Freud, 1905: 123)

Así como el nieto de Freud trataba al carretel, quien juega con palabras hace su tratamiento del código: lo amasa, lo aplasta, lo deforma, lo condensa, lo disfraz. “El chiste es un juicio juguetón” (Freud, 1973:1030): una perla en esta traducción de Ballesteros anima al juicio y lo pone a jugar, así recoge Freud la definición de Fischer respecto al goce de lo estético.

Dicho tratamiento toma en Lacan (2010) el nombre de paso de sentido⁶. “Una sucesión infinita de pasos de sentido”, tal parece ser la condena -única salida- que tiene el hombre, una vez que ingresa en el mundo simbólico: “está condenado, por la captura de su deseo en el mecanismo del lenguaje, a esa infinita aproximación nunca satisfecha vinculada al propio mecanismo del deseo, que llamaremos simplemente la discursividad.” (p.126)

Satisfacción milagrosa del chiste, el goce de la transgresión hace su aparición así como malogro de la satisfacción de la demanda, desajuste entre lo que se esperaba y aquello que irrumpe como tropiezo de la lengua. El juicio se pone juguetón, asfixiado por el código del sentido, le tiende una trampa, le mete una trabada, y el goce de esa recuperación hace su aparición en la risa de lo absurdo, descarga de tensión, producción y recuperación de placer al mismo tiempo, placer de la sorpresa, resultado de un trabajo.

III. Algunas vías conclusivas

Podremos decir que un campo de goce puede pensarse y ser representado sólo a partir de sus intentos de recuperación, y en la temporalidad propia del psicoanálisis: *nachträglich*. En este recorrido hemos podido pensar algunos de estos tratamientos, desde las primeras conceptualizaciones freudianas alusivas a un campo de goce perdido que intentaría ser recuperado luego de la prohibición a su acceso. Agregábamos que dichos tratamientos, en ese intento de franquear la restricción, realizan un trabajo sobre la misma renuncia.

Hemos marcado el pasaje desde los primeros movimientos repetitivos hacia un “estar jugando”, intromisión del Otro que indica la posibilidad de constituir algo como perdido. Luego el juego de palabras, tratamiento del código que lucha contra la condena de haber ingresado en el mundo simbólico.

Lo que en principio aparece como recuperación de goce, podremos preguntarnos si no es en verdad una producción de placer: no podría recuperarse lo que nunca se tuvo, sino tan sólo, y en el mejor de los casos, producirlo como perdido. Dirá Lacan

(1957) que el chiste evoca la dimensión por la que el deseo, si no recupera, por lo menos indica todo lo que ha perdido en el camino.

En este recorrido escogido, la pérdida de goce se nos aparece como intentando establecerse a través de elaboraciones lúdicas: desde el juego hasta el chiste, pasando por la chanza. Hay allí un trabajo de construcción de aquello –nunca acontecido– como perdido. Podríamos jugar a nombrarlo campo de goce, si existiese.

Notas ampliatorias

1. A partir de aquí pensaremos en términos de trabajo, siguiendo la idea freudiana de *arbeit*.
2. Mantendré la propuesta de Winnicott de un verbo sustantivado, entendiendo que así puede leerse un movimiento, un proceso que se está realizando, y no el producto terminado.
3. Propongo sostener el problema temporal que implica la elaboración psíquica: se ha perdido, lejos de ser un dato natural, será el resultado de un trabajo.
4. No olvidaremos que en la elaboración se está jugando a la vez su propia constitución.
5. Lacan marca aquí el equívoco que puede producirse con la expresión en francés: puede entenderse como “franqueamiento de sentido” y a la vez como “nada de sentido”, debido a la homofonía entre *pas*=paso y *pas*=partícula negativa

Bibliografía

- Benveniste, É. (2015) La estructura del juego en *Conjetural*, n° 62, 71-80. Buenos Aires, Siglo veintiuno editores.
- Freud, S. (2012) *El chiste y su relación con lo inconciente*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Freud, S. (1973) *El chiste y su relación con lo inconciente*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Freud, S. (2007) Más allá del principio de placer, *Obras Completas Tomo XVIII*, 7-62. Buenos Aires, Amorrortu.
- Kuri, C. (1994) Del goce. Sobre las consecuencias de no leer el verbo. Clase (reescrita) desarrollada para el grupo Con(b)ocatoria, Santa Fe, Biblioteca de Extensión Universitaria de Santa Fe.
- Lacan, J. (2010) *El seminario: Libro 5 Las formaciones del inconciente*. Buenos Aires: Paidós.
- Winnicott, D. (1971) *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.