

Una nota lateral sobre el deseo, el juego y la culpa en Los juegos del calamar

Por: David Parra. 09/11/2021

Este texto no pretende ser un análisis de la serie *El juego del calamar* (2021), sino solo un comentario marginal, a partir de un detalle presente en los primeros capítulos. En el capítulo 2 hay una –no tan sutil– referencia a Lacan. Sobre un escritorio hay un libro –en coreano– que el subtítulo señala como «Teoría del deseo». No hay un libro de Lacan llamado «Teoría del deseo», por lo que, seguramente, se trata de una traducción del *Seminario VI: El deseo y su interpretación*. Ahora bien, ¿qué sentido puede tener dicho objeto? Una asociación, más menos libre, me lleva por el siguiente camino. Todo el capítulo 1 de la serie gira en torno al asunto de la deuda: «¿No tienes dinero? Puedes usar tu cuerpo para pagar», dice uno de los personajes al protagonista. En el *Seminario VI* (específicamente en el capítulo sobre Hamlet, «Duelo y deseo») Lacan habla justamente de «la libra de carne» (término que toma de *El mercader de Venecia*), como ese *algo* que empeñamos –sin saber– en la relación con el significante (y el deseo). ¿Cómo leer, entonces, esta relación? Quizás se trata de que la maquinaria de producción de culpa-deuda es precisamente lo que nos separa del deseo, porque reduce todo a una disponibilidad de los significantes que el mercado ofrece (en los que la familia –en la serie– parece ser el nudo central). La promesa del mercado es la de devolver ese *algo* que ha quedado empeñado en la alienación con el significante: la plenitud perdida. Pero ese trozo de carne –nuestro cuerpo, nuestra vida– queda atrapado en el atolladero de la culpa y la deuda. No hay lugar para el deseo, propiamente tal, sino solo para el movimiento, frenético e incesante, de la circulación de mercancías. La precarización material de la vida pasa, también, por una precarización del deseo. El deseo queda alienado en un horizonte cerrado, aunque ilusoriamente abierto e infinito. En este sentido, la culpa y la deuda nos separarían de nuestro cuerpo y de nuestras potencias. O, nos endeudamos, justamente, porque estamos –más o menos– separados de nuestros deseos (porque un sistema de exclusiones –económico y político– ha impedido dar lugar al deseo). Y quizás sea eso lo que da tanta vergüenza en las deudas: el haber «cedido en el deseo», el saberse despojado de *algo* de sí.

Se puede sumar *El juego del calamar* a una proliferación de representaciones cinematográficas de la crisis del capitalismo y, más específicamente, a una serie de representaciones que utilizan el juego como escena simbólica (*El juego del miedo*, *Los juegos del hambre*, *Juego de tronos*, por dar algunos ejemplos). Se trata, entonces, de la realidad (económica, política y/o moral) como un juego. El capitalismo parece apropiarse, en parte, de esa compulsión mortífera de la repetición que se asoma en el juego (cuya mejor representación novelesca quizás sea *El jugador* de Dostoievski). Apropiación perversa, porque el juego pierde su principio de libertad y deviene obligación tortuosa. Una de las reglas en *El juego del calamar* es que no se puede dejar de jugar (a menos que todos, “democráticamente”, decidan abandonarlo). Pero el juego también puede mantenerse en los límites del principio del placer, contribuyendo a la homeostasis imaginaria del orden de las cosas. En *Playstation Dreamworld* (Polity Press, 2018), Alfie Bown ha mostrado cómo cierta tendencia global hacia la gamificación de la ciudad (y su relación con el ciberespacio) ha modificado nuestro mundo: la serie de Apps que se nos ofrecen, articulan un mapa dentro de la ciudad, un mapa orientado a la experiencia individual (aunque con otros) de consumo. Por otra parte, este escenario contemporáneo supone, nos propone Bown, una relación de complementariedad entre juego y trabajo: el juego en el trabajo (cuyo ejemplo paradigmático sería el ya clásico *Candy Crush*) permite olvidar las condiciones laborales precarias de los trabajadores. Asimismo, el trabajo ha devenido un *playground*, como en la “otra escena” (del sueño) donde “juegan” los personajes de la serie. Los trabajos hoy se conciben cada vez más como desafíos, con objetivos, metas y logros a desbloquear. De ahí, también, que muchos prefieran, hoy, reemplazar la terapia por *coaching*. Porque no hay lugar para la interrogación de sí, no hay espacio para la discontinuidad del sujeto, donde justamente puede aparecer el deseo.

El capitalismo como juego es también una de las premisas de los inversores y de quienes desean replicar ese modo de vida a menor escala. “Te enseño a ganar el juego”, dicen algunos *influencers* dedicados a vender su consejería en inversiones. Al mismo tiempo, la proliferación del *bitcoin*, una moneda que parece ser el símbolo mismo de la inmaterialidad especulativa, parece corroborar este vínculo entre capitalismo y juego. En un escenario global de incertidumbres políticas e identitarias, la ley del mercado, la ley de la circulación del capital se nos impone como el horizonte sólido último del cual aferrarse. Sometiéndonos a una culpa sin objeto definido, corremos tras la ley –como los personajes de Kafka–, para anudar algún

sentido. Sin embargo, la única ley que el mercado ofrece es el de la deuda, la culpa y el sacrificio en nombre de espejismos que se evaporan a la misma velocidad de la circulación del capital. La culpa –y también el miedo– echan a andar esa maquinaria de producción que no admite otros deseos que no sean los de su propia perpetuación. La culpa de no pertenecer al juego. La culpa, en definitiva, de haber traicionado el propio deseo. Y quizás sea esto donde *El juego del calamar* logra –a propósito, o no– punzar acertadamente: mostrándonos el juego –la ficción– en la realidad logra devolverle al deseo su cuerpo.

[LEER EL ARTICULO ORIGINAL PULSANDO AQUÍ](#)

Fotografía: Lobo suelto

Fecha de creación

2021/11/09