

## Ludopatía y estrategias narratológicas: el caso Barrios en *Responso* de Juan José Saer

por François Degrande  
(Universidad católica de Lovaina, Bélgica)

### RESUMEN

*Al inclinarse sobre Responso (1964), novela de los principios muchas veces considerada menor en la obra de Juan José Saer (1937-2005), el artículo muestra la relevancia del autor cuando describe los contornos psicológicos del jugador patológico Barrios. Se presentan las bases antropológicas del juego (Caillois) antes de tratar la ludopatía desde un enfoque clínico (Valleur y Bucher). Sigue un análisis narratológico que tiende a demostrar que algunos de los síntomas de la adicción al juego se alojan en una escritura ritmada por la asociación lúdica “diferencia y repetición” (Saer; La narración-objeto), y en la cual destacan figuras como la elipsis y la analepsis, que hacen de la forma literaria una suerte de espejo del juego patológico.*

*Palabras clave:* Responso – Juan José Saer – estrategias narratológicas – ludopatía

### ABSTRACT

*By focusing on Responso (1964), a novel written at an early stage and often considered minor in Juan José Saer's work, the article shows the writer's subtlety at describing the psychological traits of the pathological gambler, Barrios. The anthropological basis of gambling are presented (Caillois) before approaching compulsive gambling from a clinical point of view (Valleur and Bucher). A narratological analysis follows that aims to prove that several symptoms of compulsive gambling are reflected in a rhythmic writing marked by the game-based association of “difference and repetition” (Saer; La narración-objeto), and in which some stylistic devices, such as ellipses and analepses, stand out, turning literary form into a sort of mirror of pathological gambling.*

*Keywords:* Responso – Juan José Saer - narratological strategies – compulsive gambling

Menos conocida que clásicos saerianos como *Nadie nada nunca* (1980) o *El entenado* (1983), sostenemos que *Responso* (1964), primera publicación novelesca de Juan José Saer (Santa Fe 1937-París 2005) merece sin embargo la pena ser estudiada desde un enfoque que aúna la narratología con el juego y sus vertientes a veces dramáticas en Saer. Por cierto, la ludopatía, a pesar de poseer un verdadero reconocimiento psiquiátrico sólo en 1980 en el *DSM III* (Valleur y Bucher 1980: 5), siempre existió. Cabe recordar la relevancia del problema en la picaresca de Mateo Alemán *Guzmán de Alfarache* o en los novelistas rusos, como se puede apreciar en *El jugador* de Dostoievski o en *Azar en el juego y otros relatos* de Pushkin. Sin embargo, lo que nos pareció muy digno de interés en Saer es que, en su universo, el juego patológico parece superar la esfera temática para afectar a los resortes narratológicos de la novela, como intentaremos demostrar. A lo largo de este trabajo, entablaremos un diálogo con el trasfondo lúdico que ritma el conjunto de la obra de Saer haciendo hincapié en el valor ambiguo del concepto de juego en la misma.

### El fenómeno del juego patológico

Entre los antropólogos del juego, Caillois —prolongando los trabajos del historiador holandés Huizinga— dio una definición alumbradora y positiva del fenómeno lúdico, en *Los hombres y los juegos*, en la que hizo hincapié en la libertad del juego, su carácter separado, su lado incierto, su

vertiente improductiva, las reglas a las que está sometido y su índole ficticia (1951: 42-43). Llama la atención el primero de los rasgos evocados por Caillois —la libertad, un factor determinante para diferenciar la patología del juego del juego sano, como bien resaltan Valleur y Bucher en su ensayo *El juego patológico*.

Si, por lo menos provisionalmente, definimos el juego patológico como la pérdida de libertad de abstenerse a jugar (parafraseando la fórmula de P. Fouquet en asuntos de alcoholismo), podemos decir que lo patológico empieza donde termina el juego “puro”, al no estar respetado más el criterio de libertad: el sentimiento subjetivo de alienación se opone pues a la elección deliberada de emprender o de dejar de jugar (Valleur y Bucher 1980: 16).

Si la antropología nos enseña que el juego es un fenómeno universal que presenta unos invariantes, no hay que deducir de ello que el juego no poseería especificidades en cada país. El retrato del jugador argentino propuesto por Giardinelli en “Los argentinos y el azar: me juego un numerito” tiende a subrayar estas particularidades relacionándolas con la esfera política. De hecho, Giardinelli resalta el vínculo entre el juego y cierta neurosis: “Esa pasión por el juego es un fenómeno preñado del pensamiento mágico, pero es también una manifestación de la urgencia neurótica que parecen sentir tantos argentinos de que la Diosa Fortuna llegue a ellos” [...]. Desde luego, para nuestro propósito están en primera fila los juegos de azar, vale decir, de *alea*<sup>1</sup> (Caillois 1967: 56) y es legítimo cuestionar su función en el mundo argentino. Por curioso que pueda parecer, Giardinelli sitúa su origen en una política de Estado: “[...] es muy fácil comprobar que en los últimos treinta años han sido los sucesivos gobiernos los que lo han fomentado.[...] No hubo un solo gobierno —civil o militar— que no fomentara los juegos de azar”. Sin embargo, no parece exacto sostener que la meta del Estado argentino haya sido la de controlar la clandestinidad, buscando limitar el paroxismo del consustancial carácter “separado” (Caillois 1967) del juego. En efecto, el estudio de Giardinelli sostiene que los gobiernos argentinos buscaron una “forma eficiente de control social”. Añade lo siguiente: “Y es que cuando la desesperanza gana a la gente, la gente se inventa esperanzas mágicas. El juego, la timba, es siempre una esperanza. Irracional y azarosa, pura tómbola lúdica, pero esperanza al fin” (Giardinelli 1998). Según esta hipótesis, la intención es adormecer a la gente para que “no cuestione nada”, algo que se conoció en el Imperio romano bajo el famoso lema “pan y circo”. Vislumbramos ya que el trasfondo político de *Responso* no es azaroso e invita a cuestionar la vigencia de las *reglas* novelescas, lúdicas y políticas tratando el valor de las apuestas en el paso de un régimen político a otro, como fue el caso en septiembre de 1955.

Al dato político afín a la ensoñación de un pueblo que juega para no pensar, quisiéramos agregar una información que tiene que ver con el papel del juego en la biografía del autor. De hecho, las conductas neuróticas de los personajes de la narrativa primeriza de Saer apuntan a un fondo pulsional que el mismo Saer teorizó, inspirado por su aguda observación del juego. Pensamos que por conocer íntimamente el juego, Saer se pudo haber adueñado de lógicas azarosas para infundirlas creativamente en sus obras. Más allá del lado anecdótico, opinamos que las reflexiones de Saer sobre el juego testimonian un conocimiento del *homo ludens* (Huizinga 1951) —ya sea admirándose éste ante los albuces de la “antropología especulativa”— como podemos constatar en *La narración-objeto*:

Por haber jugado mucho en otras épocas, creo haber intuido que la pareja universal amor-muerte es lo que se expone sobre el tapete. Cuando apuesta, el jugador quiere ser amado a toda costa, contra toda esperanza y, si acierta, siente que su deseo y el mundo se reconcilian en una armonía recobrada; pero si yerra, su yo, repudiado por lo exterior, se siente naufragar en las tinieblas de la inexistencia. Es obvio también que muy a menudo muerte y deseo apuestan la misma carta (Saer 1999: 195).

---

<sup>1</sup> Caillois los define del siguiente modo: “[...] todos los juegos fundados [...] sobre una decisión que no depende del jugador, sobre la que no sabría tener la menor influencia y en los que no se trata por consiguiente de ganar mucho menos sobre un adversario que sobre el destino [...]” (1967: 56). Todas las traducciones son nuestras.

Como constatamos, Saer, partiendo de su experiencia personal explica con bastante claridad lo que experimenta el apostante. Esta relación tan tensa entre el deseo y el mundo en el jugador se auto-anima suscitando el motor temporal de la disyuntiva “diferencia y repetición”: “En los juegos de azar, el elemento principal es el tiempo: todo consiste en apostar que lo desconocido, es decir, el futuro, sea diferente o igual a lo que ya pasó. Poco importan las variantes del juego, las apuestas posibles, la ley de probabilidades, etc. La única alternativa mágica que atrae a los jugadores es ésta: *diferencia o repetición*” (1999: 195). Ni que decir que esta alternativa es observable y sujeta a ritmo por la poética lúdica de Saer. La magia que rodea al ganador cuando acierta ratifica, sin embargo, la imposibilidad de la repetición. Tal vez sea cuestión de una epifanía que haya que situar en un azar específicamente humano (Girard 1978: 141-142)<sup>2</sup> o de una aparición victoriosa del *duende*, como quedó explicado tan hermosamente por García Lorca en *Juego y teoría del duende*, hablando del arte del torero: “Pero imposible repetirse nunca. Esto es muy interesante de subrayar. El duende no se repite, como no se repiten las formas del mar en la borrasca” (2008: 54).

Apoyándonos en este breve marco teórico, veamos, pues, cuáles son los resortes narratológicos de la ludopatía en *Responso*.

### Estrategias narratológicas y ludopatía

En el umbral de este análisis, decidimos adentrarnos en la escenificación de la ludopatía por medio de una analogía musical inspirándonos en una constatación de Giardinelli. En efecto, al profundizar en la dimensión social del juego en Argentina, Giardinelli muestra que ciertas formas musicales critican y al mismo tiempo se apasionan por los golpes de la fortuna.<sup>3</sup> Si contemplamos los recorridos de Barrios y del apostante del tango “Por una cabeza” de Carlos Gardel,<sup>4</sup> nos damos cuenta de que se parecen en más de un aspecto. En primer lugar, por lo que el tándem euforia/depresión del tango en torno a la doble adicción mujer/juego parece también operar en *Responso*. Para ilustrar este propósito, podemos volver a considerar la escritura musical de este tango. Observamos que el paso del “la mayor” en la copla al “la menor” en el estribillo entristece lúdicamente el tango: el retorno del “la” remitente al mecanismo adictivo se hace mediante el desfase entre euforia y tristeza y el cambio de modo a partir del mismo acorde sugiere la tensión musical entre *diferencia y repetición*. Por otro lado, se observa que con el “la mayor” se terminan también las dos coplas a la altura musical de las palabras significativas “querer” (primera copla) y “hacer” (segunda copla) y se desemboca en el modo menor bajo la regresión permitida por el “mi séptimo”. Hay que notar que este acorde “séptimo” permite una resolución armónica en torno a la tensión “mayor/menor”. Destaquemos que este lenguaje en “séptimo” es central en el estribillo y se deja apreciar en una coincidencia entre las letras y los acordes en torno a la regresión “Fa séptimo – Mi séptimo” en el verso “calma la amargura”. El color séptimo es sugestivo: suele expresar la tensión en música. Tal vez por ello figure bien las obras sobre la patología del juego de Dostoievski y de Saer. Creemos que las dos caras del símbolo diurno y nocturno del juego (Durand 1960) se pueden mirar en el espejo musical de los modos “mayor” y “menor” en la figura retórica de la repetición (adicción figurada por el retorno del “la”) y diferencia (cambio sugerente de modo “mayor” a “menor”). Es allí donde la mezcla de alegría y de tristeza que caracteriza el tango se corresponde con la tensión propia a los ludópatas de *Responso* o *El jugador*: remiten al estado de euforia del victorioso y al sentimiento depresivo del perdedor.

<sup>2</sup> “Por fin están los juegos de azar que se corresponden con la resolución sacrificial. Y Caillois observa, con justificado asombro, que Huizinga no los menciona en su obra sin embargo titulada *Homo ludens*, a pesar de que son los únicos juegos verdaderamente específicos al hombre. Todas las demás formas de juego están esbozadas en la vida animal. Este estado de cosas corresponde perfectamente a la diferencia [...] entre los ritos animales y los ritos humanos. [...] Incluso en las formas más atenuadas del sorteo, se ven polarizadas sobre el elegido las significaciones múltiples de lo sagrado (Girard 1978: 141-142).

<sup>3</sup> Incluso la música popular porteña, el tango, ensalza y consagra los juegos de azar. La timba, el escolaso, aparece nombrado en muchos tangos que cantan loas a las carreras de caballos (los burros, en la jerga hípica), a los naipes y, en general, a la esquivia fortuna. Las letras siempre tienen un doble mensaje, contradictorio. Por un lado critican las consecuencias nefastas del azar, pero a la vez destacan las supuestas “cualidades” del golpe de suerte, con lo que desdeñan el progreso lento, producto del trabajo y del ahorro.

<sup>4</sup> Gardel se menciona dos veces en la novela (Saer 1998: 50 y 134).

Considerándolo bien, Barrios se sitúa en la tensión que acabamos de describir: Saer hizo un trabajo notable para dar a su personaje todas las características del perdedor. Así las cosas, pronto en la novela el protagonista está descrito como un perdedor en el terreno amoroso. Presenta mucho interés subrayar que el antihéroe padece en primer lugar las turbaciones de la derrota política. A este respecto, es útil situar a Saer: no era un escritor político *stricto sensu*<sup>5</sup> como Sábato, pero sí comentó en varias ocasiones la política argentina y se mostró preocupado por la violencia que caracterizaba sus regímenes políticos; esto se puede comprobar en “El escritor argentino en su tradición”, texto recogido en sus *Trabajos*.<sup>6</sup> Coincidimos con Merbilhaá en evocar cierto “minimalismo” en la representación de la esfera política en sus obras. Esta crítica ve en el descenso de Barrios una alusión a un código de valores de la moral burguesa:

[...] en Barrios, la proscripción de Barrios, el dirigente sindical durante el peronismo no explica la decadencia, pero esa vinculación entre su pasado de militancia gremial y el presente de “caída”, evoca o remite a cierto código de la moral burguesa según el cual la traición a la clase tiene su merecido, y a la idea cristalizada de que el representante de una clase trabajadora no puede hacer otra cosa más que delinquir (Merbilhaá 2001: 522)

Es cierto que Barrios atraviesa una crisis moral a lo largo de toda la novela y es justo afirmar que el punto de partida de su perdición se puede ubicar en torno al 55, como podemos apreciar en el capítulo “Por qué Concepción dejó a Barrios”: “El 55 no fue un año bueno para Barrios. En realidad no fue un buen año para nadie, en este país por lo menos”(Saer 1998: 33). Al igual que en un juego, en política todo puede trastornarse de pronto. A partir de la Revolución Libertadora se cazará a los adeptos del peronismo. Es interesante percatarse de que a partir de la base negativa del sufrimiento individual del personaje se organiza una verdadera extensión; es como si esta historia personal difícil entrara en una relación metonímica con todo un país. Leamos un pasaje significativo de *Responso* para percatarnos de la dimensión de pérdida que prologa el curso de un juego peligroso en la novela:

El haber sido secretario general del Sindicato de Prensa desde el año 48, fue una cachetada involuntaria que Barrios les dio a sus semejantes en pleno rostro, una cachetada que sus semejantes se cobraron, lógicamente y con usura, en el 55. La verdad es que ellos se habían herido a sí mismos mediante su falta de coraje, su vanidad, y sus intereses, y es sabido que no hay cosa que envenene más el alma de un hombre que estos tres elementos. Cuando el 21 de septiembre de 1955 Barrios entró en el Sindicato de Prensa, no se le ocurrió pensar que esos quince hombres que lo aguardaban con rostro severo, de pie y en semicírculo, en el patio del edificio, bajo un prístino sol de primavera, pudieran sentirse tan ofendidos (Saer 1998: 34)

Pues se ve bien que el cambio de régimen ha tenido lugar. Los nuevos chivos expiatorios son los antiguos afiliados al peronismo ya que los valores peronistas son sustituidos.

Mirándolo bien, la regla que parece prevalecer en el relato es la de la ruptura (Caramés 2008) ya sea en la política o en la destrucción del modelo familiar. Ciertamente es que el cóctel prostitución, alcohol y juego constituye la causa de la soledad de Barrios, dejado por su esposa en el 56. Cabe fijarse en el orden significativo de las rupturas: en primer lugar, el nivel colectivo y luego el nivel

---

<sup>5</sup> El compromiso del escritor era más bien de raigambre formal y cabe situar con justeza el lugar de la esfera política en su obra, siguiendo a Dalmaroni y Merbilhaá: “De esos sintagmas que se repiten, los que provienen de la historia política argentina reciente —el posperonismo, el terrorismo de Estado, durante la dictadura de 1976 a 1983— ofrecen, además, un rasgo que conviene establecer, en principio por el solo hecho de que, a diferencia de otros materiales, presentan una insoslayable correspondencia con sucesos efectivamente acaecidos; de modo que su inclusión repetida en los relatos, principalmente en *Responso*, *Cicatrices*, *Nadie nada nunca*, *Glosa* y *Lo imborrable*, incita a pensar que ese rasgo diferencial viene a cumplir, junto con otras estrategias, un efecto o función narrativa: la de potenciar la descripción y hacer del detalle contingente una incógnita”(2000: 336-337)

<sup>6</sup> “Casi no hay sociedad que escape, en un momento u otro de su evolución, a ese paroxismo destructor. Pero podemos decir que la sociedad argentina, desde sus orígenes, a causa de lo que podríamos llamar, paradójicamente, un constante estado de transición, de desequilibrios estructurales demasiado visibles, que se ahondan y se perpetúan, se ve obligada a administrar continuamente la violencia, sin lograrlo nunca del todo” (Saer 2005: 63).

personal. Con miras a entender mejor el descenso de Barrios, conviene pararse en los contornos que lo encierran en su condición física y psíquica. Pronto en la novela caemos en la cuenta de que es presa de ciertas adicciones. Notamos que es preso de su cuerpo hasta el punto de querer esconderse apuntando a la invisibilidad. Barrios es descrito con numerosos adjetivos con tono despectivo: un ser sucio, gordito y desprovisto de encantos para resumir. Barrios vive su desgracia amorosa como una “condena”: “Viendo a Concepción abrir la puerta de tela metálica de la cocina, y desaparecer en el interior, Barrios se preguntó cuándo se libraría por fin de este cuerpo sucio, torpe y pesado que soportaba como una condena [...]” (Saer 1998: 16). A nivel moral evoluciona en una espiral de mentiras de la cual no puede salvarse sin herirse. El juego para Barrios adquiere el valor ambivalente de una solución por constituir una vía escapatoria: en efecto, el protagonista percibe su cuerpo como una cárcel de la cual va a intentar salir por la ventana del juego. Es revelador que, varias veces en la *diégesis*, sobre su cuerpo mal asumido y vivido como un determinismo duro, se inscriban las marcas del fracaso, tanto en el amor, como en el registro arbitrario de la política y del azar.<sup>7</sup>

Al igual que lo que sucede en su compromiso político, la relación con Concepción presenta los rasgos de una pérdida total para Barrios, rasgo frecuente en Saer, y especialmente exacerbado en *Cicatrices*. La separación de Barrios y de Concepción tiene lugar en el 56 y constituye una consecuencia de ciertas confesiones por parte de Barrios. En “Por qué Concepción deja a su marido”, se lee: “‘He pasado la noche con una puta’. Y eso que se habían amado, era indudable, habían tenido el coraje de elegirse y aferrarse uno al otro a pesar de la promesa segura de muerte y separación” (46). Poco tiempo después en una charla con su amigo Hermosura, el lector se sorprenderá al leer que Barrios dice haber sido él quien dejó a Concepción. Como bien se sabe, la multiplicidad de las versiones se halla llevada a su paroxismo en el universo de Saer.

Profundicemos ahora en los resortes de la mentira en *Responso*, convencidos de que ésta se halla muy estrechamente vinculada con la ludopatía. De hecho, el síntoma más claro de la adicción al juego es, sin dar lugar a dudas, una mentira de la que Barrios no podrá escapar. Pero, ¿de qué mentira se trata? Un objeto bien particular nos hace estudiar el nexo escritura/juego de *alea* en *Responso*: se trata de una máquina de escribir que Barrios recibe de Concepción (quien la obtiene del Ministerio) con el fin de redactar un artículo para el periódico *La Nación*, máquina que Barrios pondrá en depósito a cambio de dinero para jugar. La repetida mención de este periódico *La Nación* suscita preguntas. En el capítulo “Apogeo del régimen peronista” el historiador Luna nos explica lo que se escondía detrás de casi toda la prensa nacional en Argentina durante el peronismo:

Perón se preocupó por comprar todas las radios privadas del país, armar una cadena de diarios y revistas oficialistas, y aplicar una política de permanente presión contra los partidos opositores que, como surge claramente de lo anterior, tenían una escasa representación parlamentaria y prácticamente una capacidad nula de oponerse a las políticas gubernativas de Perón. [...] Las campañas electorales no eran fáciles, no había acceso a ninguna radio, prácticamente existían sólo dos diarios independientes de significación nacional, *La Nación* y *La Prensa*, y esta última fue silenciada en 1951, cuando bajo un pretexto sindical se la clausuró y, finalmente, el gobierno la expropió para entregarla a la CGT (Luna 1997: 212)

Luego, podemos pensar que la aparición de una mentira alrededor de un trabajo para *La Nación* no encaja con Barrios, un peronista convencido que llega a ser víctima de represalias en septiembre del 55.<sup>8</sup> Puede ser interesante cuestionar esta mentira —eje de toda la novela— viendo lo que se concede a propósito de su valor en *Responso*. La mentira se combina con otras reflexiones sobre sus principios y se ve a Barrios meditar sobre el tema: “Barrios hizo una observación aguda; no era que la mentira fuese más natural que la verdad, sino que para ser creída, la mentira empleaba siempre lo más verosímil, y eso la volvía más familiar que la verdad, la que por expresar la realidad verdadera resultaba a veces demasiado singular como para ser creída.” (Saer 1998: 29).<sup>9</sup> La obsesión por la

<sup>7</sup> Ver p. 40 y siguientes.

<sup>8</sup> Desde luego, aquí se piensa igualmente en la labor periodística como ficción en la sección meteorológica de Angel Leto en *Cicatrices*.

<sup>9</sup> Al leer estas reflexiones sobre la mentira, sería tentador incurrir en la determinante filiación borgeana y citaríamos unas líneas de “El truco”: “La habitualidad del truco es mentir. La manera de su engaño no es la del

mentira se rastrea en otros fragmentos de la novela, así en el capítulo “Reflexiones en el colectivo”: “No podía explicarse por qué había mentido. (Bueno, tal vez eso sí podía explicárselo.) Lo que escapaba a su comprensión era por qué le había aceptado la máquina de escribir a Concepción si en realidad no la necesitaba.” (48). “Sin embargo, había que reconocerlo, la mentira sabe reportar considerables beneficios” (49). Parece ser que Barrios está gobernado por una fuerza que lo supera cuando acepta la máquina de escribir. Mirándolo bien, el texto hace pensar que se establece un juego al cuadrado con el azar: si asociamos el azar con la ausencia de causa (Varenne y Bianu 1990: 133), resulta llamativo que respecto al proyecto de Barrios, el mismo azar sea la causa por excelencia del pedido a Concepción. El que el azar no se nombre nunca al tomar el protagonista ciertas decisiones azarosas parece llamativo. Los impulsos del juego alejan a Barrios conscientemente de la moral. Destaca el intertexto dostoievskiano en este tipo de retrato de jugadores, igual que sucede en *Cicatrices* con Sergio Escalante. Estos protagonistas presentan una inclinación franca por el mundo azaroso y poseen un vínculo íntimo con la escritura y la mentira.<sup>10</sup>

Ni que decir que la máquina de escribir es un objeto potencialmente cargado de sentido por situarse en la encrucijada aleatoria de la escritura, del juego y de la mentira. Las elecciones de Barrios hacen que la escritura, incierta, llegue a ser susceptible de verse hipotecada y luego aniquilada por una adicción al juego. Barrios elabora una cadena de mentiras fundamentales en la medida en que juegan sobre los registros afectivos y profesionales. A primera vista, parece que miente para darse crédito ante los ojos de Concepción. Luego se comprende que a esta práctica se suma su imposible sustracción a la esfera del juego. Veamos cómo prepara su pedido a Concepción: “Buenos –dijo. Hay gente que no piensa como vos. La gente de 'La Nación', por ejemplo. Ayer recibí una carta donde me piden una serie de notas sobre el problema de la agricultura en esta zona” (Saer 1998: 25). Fijémonos ahora en el capítulo “Hermosura” donde el mecanismo de la mentira se va explayando. Se sabe que empeñando la máquina Barrios conseguirá dinero para la casa de juego y nos damos cuenta de que ya no se trata de escribir para *La Nación*, como pretendía: “–Una máquina de escribir– dijo Barrios. Es mía; yo se la había dejado a mi mujer porque no la necesitaba, pero ahora me ha salido un trabajo y se la pedí de vuelta” (60). Más adelante, en el restaurante “El tropezón”, leemos: “–¿Tenés miedo de que no te pague? Ya te voy a pagar, viejo– dijo Barrios. Meditó un momento y después agregó: –Ahora me salió un laburo fenómeno en *La Nación*” (160-161). He aquí la combinatoria de las versiones que tanto excita al jugador. Queda escenificado cómo a partir de una mentira el hombre no puede hacer sino aumentarla, reduplicarla. Es más, prepara el terreno para borrar el objeto: tanto la hipoteca como la pérdida final de los 10.000 pesos materializan la muerte del objeto, símbolo de la escritura, que ya había sido desnaturalizado en su pertenencia y subvertido en su uso. El descenso del protagonista al infierno del juego se ve bien en el eufemístico “lugar del peligro” (105) donde Barrios empeña la máquina de escribir por 10.000 pesos. No sorprende que el modo de ser de Barrios sea típico de los jugadores patológicos y los psiquiatras hablan al respecto de “una delincuencia ‘adquisitiva’”, debida a

---

poker: mera desanimación o desabrimiento de no fluctuar, y de poner a riesgo un alto de fichas cada tantas jugadas; es acción de voz mentirosa, de rostro que se juzga *semblanteado* y que se defiende, de tramposa y desatinada palabrería. Una potenciación del engaño ocurre en el truco: ese jugador rezongón que ha tirado sus cartas sobre la mesa, puede ser ocultador de un buen juego (astucia elemental) o tal vez no está mintiendo con la verdad para que descreamos de ella (astucia al cuadrado)”. La “astucia al cuadrado” se aprecia especialmente en el diálogo Daniel / Mosche en “El truco” (*Evaristo Carriego*) de Borges: “Cómodo en el tiempo y conversador está el juego criollo, pero su cachaza es de picardía. Es una superposición de caretas, y su espíritu es el de los bajatijeros Mosche y Daniel que en mitad de la gran llanura de Rusia se saludaron. ¿Adónde vas, Daniel? –dijo el uno. A Sebastopol –dijo el otro. Entonces, Mosche lo miró fijo y dictaminó: –Mientes, Daniel. Me respondes que vas a Sebastopol para que yo piense que vas a Nijni-Novgóród, pero lo cierto es que vas realmente a Sebastopol. ¡Mientes, Daniel!” (Borges 1974: 146). Evidentemente, tanto en Saer como en Borges leemos entre líneas cierta “delación” de los pilares que subtienden la ficción, ya sea a nivel de las conductas humanas o a nivel literario. Las artes de la simulación y disimulación operan en las obras de ambos autores y, como vemos, se teorizan en una literatura meta-lúdica.

<sup>10</sup> “[...] [E]s posible ver en *Responso*, en *Palo y Hueso* y en *La vuelta completa* desarrollos narrativos que modulan y expanden ese núcleo inicial, a través de historias que transcurren en el mismo ámbito, y en las que reaparecen con frecuencia los mismos personajes o variantes de ellos; un periodista fracasado, prostitutas, taximetristas y, especialmente, el típico grupo de amigos e intelectuales relacionados de un modo y otro con la literatura, cuyas trayectorias suelen cruzarse” (Gramuglio 1986: 273).

la necesidad de pedir prestado, de mentir, de defraudar, incluso de robar, para procurarse los medios para seguir jugando[...]” (Valleur y Bucher 2006: 60). Hay otra razón para comentar el cruce simbólico donde aparece la mentira en torno a la máquina de escribir: es el objeto de todas las virtualidades para el escritor y descansa sobre la unidad mínima de la letra.<sup>11</sup> Al contener todas las letras del alfabeto, constituye el núcleo elemental de los posibles y a partir de lo mismo —las 29 letras y los 27 caracteres del alfabeto español— se construyen los textos —periodísticos o novelísticos— más diversos. Resulta pues simbólica la hipoteca de la máquina creadora de letras a cambio de dinero: he aquí ficcionalizadas las dimensiones de la escritura y del juego en un debate que se entabla entre los regímenes pulsionales de la letra y de la cifra.<sup>12</sup>

Fijémonos ahora en el mismo ritmo cronológico de la novela que genera tantas sospechas. De hecho, si en el juego “el elemento principal es el tiempo” (Saer 1999, 195), no deja de llamar la atención el que uno de los procesos de escritura en *Responso* sea la analepsis en la que se posponen elementos que hubieran tenido que ser mencionados antes si la cronología hubiera sido respetada (Genette 1972: 82-105). Con esto queremos decir que cierta verdad sobre el protagonista solo aparece mediante este sistema de analepsis temporales mientras que en su principio, la analepsis es en perspectiva narratológica uno de los mecanismos que expresan de modo más inteligente el engaño, o una mentira difícil de tragarse. He aquí que el engaño del protagonista que condiciona el *incipit* del relato está relacionado con un pasado del cual el narrador nos pone al tanto más adelante. Es como si la verdad no pudiese ser contenida en el fuero interno engañador y tuviese que salir al día, tal vez a partir de un detalle. Existen, en la estructura temporal de *Responso*, ciertas afinidades técnicas entre el uso de la analepsis y la psicología del mentiroso que siempre entra en juego en la ludopatía. La analepsis sería, pues, una de las huellas asociadas a la mentira omnipresente en el retrato del jugador patológico. En segundo lugar, la analepsis, tal y como lo comentamos, remite a una especie de represión, mejor dicho de una regresión, hacia el texto de algo que sí o sí se debe compartir con alguien, algo que no se puede borrar, que se ha intentado borrar pero que surge de repente siguiendo el *diktat* de una verdad diferida. La analepsis sugiere potencialmente el dominio del vicio sobre el personaje, que siempre regresa, siendo la adicción al juego de azar una conducta obsesiva y neurótica.<sup>13</sup>

Si la mentira se ofrece como un verdadero prolegómeno al juego, va a seguir extendiéndose en toda la novela y se tornará una trampa<sup>14</sup> significativa en el casino. Es llamativo constatar que Barrios<sup>15</sup>

<sup>11</sup> Sobre el valor de las cifras y las letras en Saer, ver el análisis de Gramuglio (1986: 289 y siguientes).

<sup>12</sup> En *Cicatrices*, intervienen las cuestiones de la ficción periodística (sección de Ángel Leto) y de la re-escritura de la traducción (sección del juez) en un trasfondo de juego patológico innegable.

<sup>13</sup> Notamos que el principio de declaración de verdad postergada caracteriza igualmente a Alexis en *El jugador*: “En mi exaltación, saqué todo lo que me quedaba y aposté por la misma combinación: perdí de nuevo. Me aparté de la mesa, aturdido. No entendía ni siquiera lo que se había producido en mí. Solo confesé mi pérdida a Pauline antes del desayuno, después de haber vagado en el parque” (Dostoievski 1972: 37).

<sup>14</sup> Sobre este tema Caramés (2008) asevera: “La trampa, como un salto operado en el momento en que la intensidad de las voluntades subjetivas supera las reglas del juego —y las rompe—, muestra la apertura hacia una nueva dimensión: la política. La trampa articula el paso del sistema del juego al campo político, al tiempo que evidencia que el juego —en tanto que sistema cerrado y auto-referencial— no puede dar cuenta de un desorden más amplio, externo a su propia lógica. En cierto modo, la trampa opera en estos relatos como signo de un desajuste más fundamental: de una injusticia”.

<sup>15</sup> En el cuento “El bar de Gandia” (*La mayor*) también se presencian trampas: “Gandia es un gran jugador de cartas. Pero es un jugador especial: hace trampas. De esta característica, todo el mundo está enterado, y sin embargo nadie se niega a jugar a las cartas con él. Porque Gandia, a diferencia de otros jugadores, tramposos o no, hace trampas y a pesar de todo pierde. Pierde: hecho incontestable que toda la clientela conoce. Más todavía: se han visto jugadores que en medio de una partida han tenido la previsión de considerar las trampas de Gandia como una coordenada racional del juego, lo que da una idea de regularidad y del carácter definido y cognoscible de sus trampas. Se ha visto rara vez a Gandia ganar una partida. Con algún nuevo jugador a lo sumo, la primera vez, porque la segunda el nuevo jugador ya se ha adaptado a las reglas de juego que imperan en el bar de Gandia. Yo creo que formular un juicio moral en el caso de Gandia no tiene ningún sentido. Una explicación es más pertinente y yo creo poder suministrarla: Gandia hace trampas por cortesía. Destinado a perder, Gandia disimula sus tendencias profundas haciendo trampas. Cortesía para consigo mismo en primer término, ya que las trampas darían a su existencia, puramente lineal, que cae como una piedra del vacío al abismo, la ilusión de una agonía; para con los otros jugadores también, sacándoles, con la mediación de las trampas, los escrúpulos; y por

roba las fichas al doctor, pensando pasar desapercibido. Ya advertimos que estamos ante un personaje poco orgulloso de lo que es y se ve que intenta servirse de su carencia de presencia para robar. Este episodio del robo cierra el capítulo “los diez de última”:

“No las ha visto”, pensó Barrios.

Echó una mirada a su alrededor. La atención de todos los presentes se concentraba en el centro de la mesa.

“Ahora”, pensó Barrios.

Y deslizó rápidamente la mano. (129)

Se termina el capítulo y se salta la sanción por esta trampa en una elipsis significativa. En estos lugares determinantes de la novela, la estructura temporal es igual de significativa: lo ocurrido en este episodio solo es desenmascarado en el capítulo siguiente, como si el descubrimiento del dolo solo pudiese ser postergado. Ciertamente es que en “El golpe de gracia”, Barrios queda desenmascarado: “— ¡Imagínese! —dijo el doctor [...] “Yo lo dejé hacer”, dijo el doctor, “pero ya lo había visto” (Saer 1998: 131). El falso periodista miente, juega y hace trampas y será castigado por el círculo de jugadores:

“Yo tengo la culpa por haberlo traído”, dijo el doctor. “Qué me iba a imaginar que era un ratero. Parecía decente. Me dijo que era periodista, imagínese”. “Qué va a ser periodista”, dijo uno de los que componían el círculo de caras compungidas. “Si ese es periodista, yo soy Carlitos Gardel”, dijo. Todos los presentes se echaron a reír, menos el tallador [...], y el doctor, que había sido interrumpido en el uso de la palabra y esperaba que el murmullo de las risas y las voces se acallara para recomenzar (134).

Barrios yace en el suelo en este capítulo y el golpe sólo está explicado a posteriori: elipsis reveladora que remite al silencio que se intentará infundir en esta escena violenta. Dicho sea de paso, el universo del juego en sí y las estrategias lúdicas descansan, en una gran mayoría, en el arte de manejar bien las elipsis. Si nos fijamos en el arte de desaparecer típico de Barrios cuando busca la invisibilidad, al cruzarse con Concepción en la ciudad no nombrada (otra forma de elipsis portentosa en Saer),<sup>16</sup> nos damos cuenta de que los gestos a escondidas también caracterizan su modo de ser en el casino. Igualmente, nos percatamos de que la réplica al fraude elíptico tiene que ver con una omisión discursiva significativa sugerida por los jugadores. De hecho, después de la pelea en el casino se establece una convención para decir que no ha pasado nada:

“Mejor hagamos de cuenta que aquí no ha pasado nada, doctor”, dijo el tallador de bigote entrecano, dejando de sacudir la camisa y apoyando la mano en el brazo del doctor. “Por supuesto que no ha pasado nada”, chilló el doctor, con aire cortésmente ofendido, para dar a entender que ese pequeño incidente no había producido en él ningún malestar, salvo el necesario, y que la partida continuaría normalmente (137).

En estas alturas elípticas de la novela, parece que hay una serie de afinidades entre el mecanismo temporal de la elipsis y la psicología del jugador patológico que, al igual que Barrios, omite cosas. En la elipsis hay datos que se omiten y la frecuencia de este mecanismo en la novela bien podría mantener una deuda con un tipo de conductas lúdicas llamativas. Tanto en el marco del engaño en el pacto conyugal como en el ámbito de la trampa en el casino, observamos que la trampa adquiere la forma de una elipsis a punto de tornarse en analepsis (cf. “He pasado la noche con una puta” [46]).

---

último, cortesía sublime para con el mundo exterior, tan mudo y tenue, al suministrarle, a expensas de sí mismo, un espesor dramático”. (Saer 2001: 193-194).

<sup>16</sup> “Lo que se hace evidente de manera inmediata al leer *Cicatrices* es el parentesco formal con técnicas narrativas conocidas. Esta característica está presente en todas las obras de Juan José Saer: desde las reminiscencias borgeanas de *En la zona*, pasando por las violentas y como desmañadas elipsis que remiten a Dos Passos de *La vuelta completa*, hasta las minuciosas y reiteradas descripciones de tipo objetivista que abundan en *Responso* y *Cicatrices* resulta fácil para el lector descubrir y situar con rapidez los múltiples ecos que la lectura va despertando” (Gramuglio 1969: 5).



De hecho, dentro del juego vertiginoso (Caillois 1967: 71) de la ebriedad (*ilinx* etílico frecuente en Saer: Barrios, Rey en *La vuelta completa*, el juez en *Cicatrices*) las elipsis se ubican en la encrucijada de la intencionalidad y de la no-intencionalidad del agente. Las elipsis, lagunas mentales, surgen cuando uno no se acuerda bien de lo que ha hecho. Luego si el personaje no cuenta cosas una vez ebrio, es que no se acuerda, pero no menos cierto es que de modo consciente tal vez, al principio, debía existir algo intencional en el agente que quiso precipitarse hacia el límite de la no-intencionalidad, o sea hacia la ausencia de sentido, cuando el responsable es el alcohol y no el bebedor. Por otro lado, las elipsis en *Responso* tienen que ver con otro mecanismo de denegación propio de los ludópatas azarosos del mundo novelesco de Saer como Barrios: omiten cosas, mienten sobre la cantidad de dinero inyectada, o no cuentan todo. Por otro lado, como vimos, no menos significativo es el silencio —espejo de la elipsis— en torno al castigo del fraude por parte del círculo de los jugadores.

Si la mentira —arte oblicua e indirecta por antonomasia— constituye un ingrediente notable del juego patológico (Valleur y Bucher 2006), a nivel poético, parece que las opciones estilísticas de Saer la reflejen de modo estratégico. De hecho, el empleo del estilo indirecto libre en las reflexiones sobre la mentira de Barrios acentúa la penetración en la conciencia de un individuo carcomido por la ilusión. Según nosotros, el empleo de este estilo está subordinado a una cuestión de forma lúdica que toca tanto al narrador como al protagonista. Schaeffer (1999: 263) asevera a propósito: “El empleo del discurso indirecto libre y del monólogo interior. Mediante técnicas diferentes, se llega al mismo resultado que en el primer caso: los personajes son vistos desde el interior”. Según este autor, dos posturas de inmersión son adoptadas en la lectura de pasajes en este estilo: “Durante la lectura de un fragmento en discurso indirecto libre, adopta simultáneamente dos posturas de inmersión [...], la de la narración natural y la de la identificación mental con la interioridad de un personaje” (269; traducción mía). De ahí que para nosotros la forma se ofrezca tal vez como un posible reflejo de las tormentas lúdicas padecidas tanto por el narrador como por el protagonista, sobre todo si se tienen en cuenta los riesgos de “confusión” —ocasionados a nivel temático por la mentira consecutiva de la adicción al juego— debidos a la ausencia de un verbo declarativo en dicho estilo, en términos de G. Genette en *Figures III*: “[...] la ausencia de verbo declarativo, que puede arrastrar [...] una doble confusión”.<sup>17</sup> Luego, la opción estilística por un estilo que no tiene nada de aséptico parece lógico: es un estilo que imprime la huella del narrador en el personaje y la del personaje en el narrador, con lo cual queremos decir que conviene bien para las huellas obsesivas de una escritura que tematiza el juego. Sea lo que fuere, el marcado carácter todopoderoso del jugador destaca en los pasajes en estilo indirecto libre, reanudamos con el retorno a la fase de “narcisismo primario”<sup>18</sup> propio del ludópata: “El era un hombre de experiencia, en lo bueno y en lo malo, y esa era la clave de su superioridad” (Saer 1998: 50). Así pues mediante los deícticos el lector penetra en la lógica de un hombre que oscila entre imágenes muy altas y muy bajas de sí mismo. Su camino de vida refleja la trayectoria del jugador quien alterna los períodos de exaltación cuando le gana al acaso y otros de humillación cuando el azar vuelve a tomar sus derechos. Cabe decir que a partir de la mentira en torno a la escritura de artículos, Barrios se encuentra preso de sus conductas y en definitiva no podrá salir de su juego:

Si conseguía introducir esas notas agrícolas en “La Nación”, la cosa iba a marchar mejor en muchos sentidos; primero económicamente, porque hacía dos años que vivía a los saltos, de los que ganaba jugando, y de lo que pedía prestado. Rara vez llegaba a fin de mes sin tener que tirar la manga para pagar la pensión. Pero sobre todo podría volver junto a Concepción, vivir con ella otra vez hasta que fuesen separados por la muerte, como el cura lo había dicho.

<sup>17</sup>Genette asevera que se muestra en el “estilo indirecto libre” una “[...] economía de la subordinación [que] autoriza una mayor extensión del discurso, y luego un principio de emancipación, pese a las transposiciones temporales. Pero la diferencia esencial es la ausencia de un verbo declarativo, que puede arrastrar consigo (salvo indicaciones dadas por el contexto) una doble confusión. Antes de nada entre discurso pronunciado y discurso interior[...]. Después, y sobre todo, entre el discurso (pronunciado e interior) del personaje y el del narrador” (Genette 1972: 192).

<sup>18</sup> En su *Manuel de psychologie et de psychopathologie clinique générale*, Roussillon (1997: 53) explica que el “narcisismo primario” se corresponde con el estado del niño en el cual es extremadamente dependiente de su entorno: no puede atender solo a sus necesidades ni controlar las tensiones que lo habitan. Interpreta de modo subjetivo lo que vive como si todo viniese de él. Remitimos igualmente a Winnicott 1975.

¡Era tan breve la vida de cada hombre ¡Y esa perspectiva de felicidad la volvía mucho más breve todavía (58).

Juzgamos de interés resaltar el papel magistral del estilo indirecto libre en estos fragmentos. Es más: la carencia de transparencia de dicho estilo se encuentra fortalecida por la salva de preguntas que corroe al personaje de Barrios a lo largo de toda la historia. La narración llega a reflejar su malestar implicando al narrador también, figurando cierta contaminación llamativa. En otros términos pensamos que el estilo indirecto libre se encuentra autenticado por el mismo narrador, y podría ser que constituyese la huella pulsional de la figura del jugador patológico en la obra. Es cierto que en el estilo indirecto libre de Saer hay algo inoculado en la escritura que parece participar del trasfondo pulsional del escritor y no nos parece extraño que tenga que pasar por la mediación *incierto* y opaca de este estilo. En Saer, lo particular con el estilo indirecto libre es, tal vez, que no sea tan “libre” como parezca. El círculo vicioso hace que de una mentira solo se pueda duplicar el sistema falso, según la lógica del truco. A fin de cuentas, una mentira única constituye el origen de la pérdida final de Barrios. Desde la conciencia del personaje se ven los vínculos poco evidentes entre verdad y mentira ya que una parte de la verdad llega a instaurarse en lo falso inicial. Se tiene la impresión de que el protagonista busca la autojustificación en conductas que sabe perfectamente que son malas y los debates interiores no dejan de jugar con el léxico propio de la filosofía existencialista.<sup>19</sup>

Después de haber suministrado informaciones sobre la construcción del antihéroe y sus mentiras asociadas a la adicción al juego, decidimos ahondar en los mecanismos textuales que alzan el juego a rango de una divinidad escondiendo todo materialismo o toda búsqueda de productividad terrenal. Puede ser instructivo considerar lo que subyace bajo los deseos de victoria material en el juego, teniendo en cuenta el apoyo divino rebuscado por los jugadores en su proyecto. Como nos lo explican los teóricos (Varenne y Bianu 1990: 136), jugando, uno intenta escapar al vínculo entre esfuerzo y ganancia, algo condenado por la Iglesia al principio en virtud del Génesis: “Te ganarás el pan con el sudor de tu frente” [Génesis 3:19]. De hecho, en el *alea*, las cuestiones del esfuerzo y del mérito quedan por lejos atrás:

Pero las ganancias o la pérdida no reenvían sino a la virtud cardinal del esfuerzo; el juego es así presupuestamente inactivo; intenta conseguir el mismo resultado ahorrándose el esfuerzo, transgrediendo pues el sufrimiento vinculado por decreto divino con la expiación. Es más, el juego es doblemente profano: remite al azar, es decir, a la ausencia de causa; infringe la ley del trabajo, que se fundamenta en la necesidad de una causalidad; es, en última instancia, negador de Dios (causa suprema) (Varenne y Bianu 1990: 133).

Sea lo que fuere, los gritos dirigidos a Dios en *Responso* nos han instado a ahondar en el problema de la fe de Barrios. Llama la atención la religiosidad lúdica de Barrios asociada a un amor a los objetos, interpretados con fines de ganancias, de ahí el valor alumbrador de ciertas descripciones:

En la habitación no había más que una larga mesa de juego rodeada de sillas ocupadas, a cuyo alrededor, contando los que se hallaban parados detrás de los que ocupaban las sillas, haciendo las apuestas por sobre los hombros de éstos, había cerca de treinta hombres. La mesa era de hule negro, con un fragmento en el centro forrado de paño verde. Los dos talladores, ubicados uno a cada lado en el centro de la mesa, estaban sentados en sillas elevadas sobre pequeñas tarimas de madera, para vigilar mejor la mesa. Uno de ellos [...] era el que daba las cartas, sacándolas de un carro de madera con unas planchas de metal adosadas, y un mango lustroso y torneado; el otro recibía las apuestas y las acomodaba por orden de valor sobre el tapete verde, las de punto frente a las de banca [...] (Saer 1998: 112-113).

Conviene ver qué papel desempeña la descripción en estos fragmentos. Podríamos pensar que este proceso de escritura responde a apuestas filosóficas en la descripción del detalle, a partir del cual se

---

<sup>19</sup> Incluso en asuntos de mentira: “El que miente y que se excusa declarando [‘]todo el mundo no hace así[’], es alguien que está molesto con su conciencia, porque el hecho de mentir implica un valor universal atribuido a la mentira” (Sartre 1996: 34).

entiende el conjunto novelesco.<sup>20</sup> Es cierto que el detallismo define la escritura de Saer en este período. Caemos en la cuenta de que en las obras del principio una narrativa accesible mantiene sin embargo una relación de dependencia con los nuevos contornos estéticos del llamado objetivismo.<sup>21</sup> Sostenemos pues que, tanto en *Responso* como en *Cicatrices*, nos podemos admirar de una unión entre el objetivismo en literatura —como supremacía del objeto con respecto al punto de vista del sujeto (Estébanez Calderón 2008: 773-775)— y la fascinación que ejercen los soportes lúdicos alzados a rango de símbolo divino. Tal vez el sobreabundante detallismo constituya una adscripción literal a la superstición conexas a la patología del personaje. Las conductas repetitivas de Barrios, por no decir neuróticas, traicionan que vive el juego totalmente y que cada detalle reenvía a esta totalidad suprema. Por ello, bien podemos pensar que esta tendencia a suministrar detalles no es ni gratuita, ni azarosa.

El detallismo, por ser omnipresente, es sospechoso, y parece apuntar a una verdadera liturgia del juego. Destacan en *Responso* las emociones del protagonista —entre el “*thrill*” del jugador y el éxtasis místico del creyente: van intensificándose a raíz del juego, conforme con la lógica exponencial<sup>22</sup> asociada al deseo de dinero (Borneman 1978: 422). Curiosamente, el juego de la escritura muestra que es en el marco lúdico donde más se despliegan las venas objetivistas de la descripción; Gramuglio (1969 y 1986) lo percibió muy pronto. Según nosotros, este dominio de la descripción participa también del valor literario de *Responso*, y conocerá una amplificación notoria en *Cicatrices*. Rastreamos en la descripción del juego cierta fascinación por el ámbito lúdico, que nos hace pensar que ubica en un nivel profundamente “sagrado”. De hecho, podría ser que la seriedad del juego poseyese un lado “sagrado”, siguiendo a Gadamer en *Vérité et méthode* (1976: 27): “[E]l mismo juego consta de una seriedad que le pertenece, incluso, de una seriedad sagrada. Y sin embargo, en la conducta lúdica, todas las metas que determinan la existencia activa y precavida no solamente han desaparecido, sino que se hallan suspendidas”.<sup>23</sup>

La fe peculiar del jugador patológico se puede apreciar de modo nítido en *Responso* cuando el “azar” se halla simbólicamente disfrazado en los vientos de “azahares”. Presenciamos la resurrección del azar a partir de una red de homófonos en la que resalta la tensión fructífera en torno al tándem “repetición y diferencia”. Con inclinación semiótica, antes de penetrar en el “lugar del peligro”, Barrios incurre en una superstición característica: “[...] Barrios percibió el penetrante olor de los azahares que llegaba en ráfagas intermitentes y profundas desde el patio. Eso le pareció un presagio favorable, y sonrió apenas, interiormente, a pesar de que el corazón le golpeaba con furia dentro del pecho” (103). Basándonos en el marco teórico de Saussure en el *Cours de linguistique générale*, intentemos explicar la lógica de Barrios. Detengámonos por ello en la imagen acústica “azahares”: mantiene un vínculo evidente con el vocablo clave “azar”; se trata, pues, de un juego sobre el significant. Entre el olor de los azahares y la sentencia del azar se encuentra la inversión de un libre

<sup>20</sup> Lo puntualiza Saer en una entrevista y regresaremos a lo largo de nuestra investigación sobre esto, ya que va conformando su escritura, del principio al final: “Pienso que en la parte está el todo [...] También es un pensamiento de orden estético, gnoseológico, casi religioso diría. Es decir, bastaría entender un objeto... Si yo sé lo que es una mesa, sé lo que es el mundo, si alcanzo a percibir esta mesa en su pura objetividad y percibirme a mí mismo como sujeto perceptivo, si puedo hacer toda la cadena con un solo objeto, puedo hacerlo con el universo entero, entonces después quedarían pequeños problemas clasificatorios.” (Tamborenea y Racuzzi 1983: 7).

<sup>21</sup> “La subjetividad acompaña la presencia real del mundo, porque esa presencia es subjetiva, obligatoriamente. Todo esto ya ha sido explicado en detalle: lo real es completamente subjetivo. La idea más instituida sobre mis libros es que soy un escritor objetivo, que intenta ser objetivo, que rechaza toda subjetividad, cuando en *Por una novela nueva* está escrito, en mayúsculas, que el *nouveau roman* sólo pretende a la subjetividad total. No hay nada que hacerle, llevo la marca de esa idea de objetividad, cuando nunca intenté dar una visión objetiva del mundo en la época de *El mirón* o *La celosía* (no hubiese elegido ese tipo de narrador, alguien que está claramente loco; y la locura no es más que una subjetividad llevada a sus extremos”, Robbe-Grillet en “Testimonios y lecturas de escritores”. Traducción de Premat (Saer 2010: 824). Igualmente remitimos a Gramuglio 1986.

<sup>22</sup> “Pero el motor de este proceso psíquico es siempre y por todas partes el dinero, que es tanto abstracto como sin medida: sin medida porque no satisface ninguna necesidad concreta, sensible y se sustrae así a la limitación natural de todas las demás necesidades. El que ha comido está saciado. El que ha bebido lo suficiente ya no tiene sed. La satisfacción en asuntos de deseo sexual igualmente conoce límites corporales. Solo las ganas de dinero son ilimitadas” (Borneman 1978: 422).

<sup>23</sup> Sobre este tema ver García Lorca 2008 y Girard 1978.

albedrío que descifra en el olor elementos para fundar un triunfo sobre el juego. Sobra precisar que el primero de estos términos, al remitir a la premonición, puede ser llevado por medio de la esfera de lo indistinto al término “azar”, término en el que se sedimenta el mecanismo “repetición o diferencia”: el “azahar” que se repite, es y no es el “azar”. El juego sobre el significante remite a una concepción irracional del jugador atribuyendo a los olores una significación que manifestaría que precisamente, estos olores no son el fruto del azar, sino que son augurios, son signos que prefiguran y determinan de modo unívoco el porvenir a la vez que contradicen el azar.

El narrador insiste y la repetición significa al cuadrado el mecanismo recién explicado: el olor de las flores de azahar actúa como si fuera un impulso: “Una nueva ráfaga de azahar penetró en el coche y Barrios la aspiró satisfecho pero todavía inquieto, considerándola un buen presagio, con una instintiva arbitrariedad fundada en la cualidad benéfica que los hombres de las ciudades suelen atribuir a las experiencias de la naturaleza” (Saer 1998: 104). El sistema de Barrios se entusiasma al olfatear, lo cual refleja el comportamiento del jugador que anda buscando los signos para alumbrar el curso de su juego. Estamos ante una relación de tipo arbitrario entre un olor-imagen acústica/las flores de azahar y un concepto/el buen presagio. En este episodio, la irracionalidad inherente a las conductas y a las creencias de una humanidad supersticiosa está bien ficcionalizada. Para Barrios, el vínculo entre la imagen acústica y el concepto está fundado: sustrae, quita al universo del signo lo que lo hace humano —su parte arbitraria— y se animaliza del mismo golpe. Importa ver que cuanto más carga los olores de significaciones arbitrarias, más huye de la esfera del azar, preparándose a entrar en su juego. La redundancia de la mención de las flores de azahar es cada vez más pertinente y Barrios llega a ser un preso hermenéutico de la interpretación al estar por hipotecar la máquina: “el olor de los azahares le llegó en una ráfaga profunda, mezclado al aroma del agua; un olor que anegaba su respiración y se distribuía rápidamente por todo el cuerpo; parecía sentirlo en la espalda, en las rodillas, en el pecho” (107). Los olores quedan victoriosos al considerar el efecto que crean en las funciones vitales del personaje. Sin dar lugar a dudas, esto remite a la supremacía de lo irracional en el ser adicto al juego quien se halla sumergido en un “más allá” que va, poco a poco, carcomiendo sus funciones vitales; cabe señalar que esta dimensión está muy presente en *El jugador* de Dostoievski: “En este preciso momento, entendí que era un jugador. Mis manos, mis pies temblaban, mi cabeza zumbaba” (1972: 129). Según pensamos, allí reside la discreta e inteligente manera de figurar las devastaciones provocadas por el juego en el hombre. Es más, se trata de un arbitrario totalitario de la interpretación, que monopoliza no sólo el espíritu sino también el cuerpo, percibidos como disfuncionantes. La construcción de las obras de Saer que evocan la ludopatía rinde cuenta de una deuda de juego intertextual para con Dostoievski; mirándolo bien, el intertexto es ya de por sí, el lugar de la diferencia en la repetición.

Por medio de Barrios vemos que el riesgo de absorción (Huizinga 1951: 34-35) ha dado en el blanco y el juego sano da paso al juego patológico, como podemos constatar. Lo que hace un niño a partir de objetos o cuando se inventa para sí mismo cualquier historia, Barrios lo está haciendo también con sus impresiones: su sistema reanuda con la mentalidad pre-lógica característica de un estadio anterior y se asemeja a una conducta poco adulta, en resumidas cuentas. Leemos en Winnicott (1975: 72-73): “[...] jugando, el niño manipula los fenómenos exteriores, los pone al servicio del sueño e inviste los fenómenos exteriores escogidos confiriéndoles la significación y el sentimiento del sueño”. Lo propio de la conducta de Barrios es que proyecta las significaciones que sirven a sus futuros intereses en los fenómenos exteriores también. Se ve al protagonista perdido en un esquema de pensamiento “pre-lógico”:

El flash del no va más permite al jugador de ruleta refundirse brutalmente en plena mentalidad pre-lógica, sustraerse, aunque no sea más que un segundo, al yugo de la razón. El menor detalle, el indicio más nimio, le ofrecen una señal. No puede dejar de acudir a artificios puramente mágicos (amuletos, presencia de una mujer rubia o morena, superstición milenaria de ciertas cifras, etcétera) (Varenne y Bianu 1990: 263).

Este escalofrío lúdico que tanto entusiasmo a Barrios, es significativo que se produzca antes de penetrar en “el lugar del peligro.” Tanto el título de este capítulo como el estado de excitación del jugador parecen remitir a un estado de “*thrill*” (Bergler, *The psychology of gambling*, 1957), característica notable de los jugadores patológicos: “Existe en él un vivido subjetivo de *thrill* (una

sensación de estremecimiento, de excitación, de tensión al tiempo dolorosa y placentera), durante las fases de juego. Es esta sensación que el jugador buscará luego frenéticamente volver a encontrar: es el *craving for the thrill*<sup>24</sup> (Valleur y Bucher 2006: 52). Ciertamente es que este estremecimiento se traslada a la escritura por medio de la batuta falsamente incontrolada de la repetición que forma parte del juego tanto a nivel teórico como a nivel práctico. Se observa que las interacciones repetición-diferencia sujetan a ritmo obsesivo la poética de Saer, escenificando bien los albures del juego.

Si Barrios se nos aparece lleno de fe optimista antes de jugar, el escenario que contemplamos después de la partida nos muestra su caída vertiginosa. Las acciones de Barrios lo llevan a la derrota. Pierde en el amor, en el trabajo y fracasa en su relación con el azar. Dirige al final un grito hacia Dios. Lee su historia como un castigo del cielo, interpreta nuevamente la naturaleza, los relámpagos, y niega la existencia de Dios alegando que su existencia efectiva hubiera impedido su derrota:

Si un rayo llegaba a caerle encima quedaría reducido a un montoncito de ceniza, y el agua lo mezclaría con la arena superficial del camino, fundiéndole con la tierra. Barrios temblaba y se detenía a cada paso, mirando a su alrededor con miedo e incertidumbre. ¿Dónde estaría el maldito camino de asfalto? El ruido de los truenos parecía apagar hasta el rumor de sus propios pensamientos. ¡Un castigo del cielo! ¡Si Dios no existía! No podía existir, pensó Barrios con amargura, no podía existir y al mismo tiempo permitir tanta mala suerte. ¿Por qué pensaba en Dios ahora? Barrios notó que la lluvia iba haciéndose cada vez más densa; la luz de los relámpagos mostraba de vez en cuando el tumulto gris del agua contra el cielo negro (Saer 1998: 142)

Como podemos constatar, el jugador mantiene un nexo privilegiado con la divinidad. Con razón ahondan Varenne y Bianu en el acercamiento entre Dios y el apostante en su ensayo elocuente *L'esprit des jeux*:

El apostador está inconscientemente persuadido de que los dioses están con él: el pensamiento que lo anima lo asemeja a los antiguos adivinos, su fe en la Providencia, adormecida, permanece intacta. Le gusta el riesgo [...]. El verdadero jugador busca *crear* cueste lo que cueste. Si fuese especialista en probabilidades, desde luego, no apostaría nunca. Se burla de saber que en la víspera de un sorteo de lotería tiene estadísticamente diez veces más posibilidades de morir que de sacarse la grande (263).

Respecto a Barrios, hace falta ver que piensa no entregarse solo y sin apoyo al juego: su gesto implica una ayuda divina, por lo menos antes de probar suerte. La religiosidad del jugador patológico se podría resumir del siguiente modo: de ganar, regresa a cierta forma de narcisismo primario en un marco pre-lógico y su modo de ser es el del “Dios soy yo”. El jugador regresa, entonces, de modo global, a una forma de ilusión de indiferenciación correspondiente a aquella época de la vida psíquica en la que lo que se trabaja en lo intra-psíquico es precisamente la diferenciación entre el “yo” y el “otro”. Luego, triunfando, la cuestión se torna para el adulto en: este dinero, ¿no será acaso el mundo que me obedece? Juega convencido de que los signos lo protegen, su estructura pre-lógica lo lleva a adivinar que la magia divina presencia el curso de sus metas lúdicas y, al igual que cualquier jugador, niega la existencia de “causa suprema”. De perder, el jugador patológico incurre en una desesperanza que se puede leer así: “Dios no existe”. En el movimiento de pérdida, el jugador se acerca a la desesperanza y va imaginando su muerte durante la tormenta antes de refutarla: “¡Dios santo! ¡Qué muerte espantosa! Ah, no, él, Alfredo Barrios, no quería morir así, hecho ceniza, en ese camino desconocido, borrado por la furia del cielo. “Yo soy”, pensó. “Yo soy Alfredo Barrios. Yo soy Alfredo Barrios” ¿Y si rezaba? No, Dios no existía” (Saer 1998: 144). Ahondando en los estudios sobre el juego patológico, nos damos cuenta de que la fase que atraviesa Barrios es la tercera etapa de un proceso clásico entre

---

<sup>24</sup> Basado en Bergler, E. M., *The psychology of gambling*, United States, International Universities Press, réed., 1995 (cf. Valleur y Bucher 2006: 52). Apoyándose en la misma referencia Valleur y Bucher sostienen que “El misterio estremecimiento, excitación y tensión al tiempo agradable y desagradable, lo inefable del juego, estaría simplemente ligado al placer de la reviviscencia de la omnipotencia infantil, mezclado con la angustia de la esperanza y del castigo” (2006: 76).

los ludópatas: después de la *winning phase* y de la *loosing phase*, suele suceder la *desperation phase*: “[...] Sufrimiento intenso y complicaciones médico-legales marcan el fin del proceso evolutivo. Según Custer, cuatro opciones se ofrecen entonces al jugador extenuado: el suicidio, el encarcelamiento, el pedido de ayuda, la huida”.<sup>25</sup> La recurrencia de las alusiones a Dios y el moralismo que subyacen en la escritura de *Responso* nos llevan a pedir prestado a Jaspers su definición de “situación-límite”:

Nos hallamos siempre en situaciones determinadas. Estas se modifican, ocasiones se presentan. Cuando las perdemos, no vuelven más. Puedo trabajar yo mismo para cambiar una situación. Pero las hay que subsisten en su esencia, aunque su apariencia momentánea se modifica y su omnipotencia se disimula bajo un velo: hace falta que muera, hace falta que sufra, hace falta que luche; estoy sometido al azar, me hallo involucrado inevitablemente en los lazos de la culpabilidad. Estas situaciones fundamentales que implica nuestra vida, las llamamos “situaciones-límites” (1969: 18).

El destino provisionalmente improductivo del curso del juego para Barrios se torna en reacción contra la fecundidad de una moral del fracaso y su porvenir se pone en tela de juicio. Leamos a Jaspers: “La manera con la que el hombre hace la experiencia del fracaso determina lo que va a volverse. En las situaciones-límites, encontramos la nada, o presentimos pese a la realidad evanescente del mundo y arriba de ella, lo que *es* verdaderamente. La misma desesperanza, por el hecho de que se puede producir en el mundo, nos designa lo que se encuentra más allá” (1969: 22). De hecho Barrios atraviesa una “situación-límite” debido a una sanción del azar conscientemente buscada y sus gritos de desesperanza son altamente reveladores de su tratamiento del fracaso. Ni que decir que, aquí también, la incertidumbre característica de la “situación-límite” matrimonial estéticamente con el estilo indirecto libre en *Responso*, particularmente trágico en estas zonas del texto. Barrios tiende a justificarse por un sentimiento de pérdida de consciencia de los valores y por una incertidumbre estructurante que lo hace víctima más que culpable. La incertidumbre, rasgo saeriano que va asociado al juego (Caillois 1967: 42-43) y a la “situación-límite” (Jaspers 1969) termina por destruir al personaje. La sanción del Dios azar visible en las alturas finales de *Responso* da en el blanco: el lector penetra en el espíritu de una persona que ha jugado, ha perdido, ha cometido algo grave y que busca negar los hechos. Si el jugador parece domar el azar y dominar el mundo de modo mágico al ganar, la experiencia de la pérdida le enseña brutalmente que el mundo no le obedece más. Lo destacado es que al perder, Barrios niega la existencia de Dios, (que ya había negado por el mero hecho de jugar desde una perspectiva tal vez moralmente integrista). Por estas razones, el juego no solamente es interesante a nivel antropológico sino que también tiene sus enseñanzas en el terreno religioso. ¿Qué le pasa a Barrios? “Dios no podía existir”, dice y sin embargo parece que quiere desquitarse de Dios. Puede ser que éste sea el grito frustrado del perdedor rabioso que evoca a Dios: ha perdido todo, incluso los medios para probar que Dios no existía al quemarse durante su vano combate contra un azar que lo rechaza, que lo expulsa duramente fuera de su esfera de influencia.

Creemos que solo a estas alturas finales del análisis se puede comprobar la validez del título de la obra. De hecho, “responso” quiere decir dos cosas según el *Diccionario de la Real Academia Española*: “(Del lat. *responsum*). 1. m. Responsorio que, separado del rezo, se dice por los difuntos. 2. m. coloq. Regañina”. Para nosotros, el título remite a una doble interpretación de la obra, según el grado de optimismo de cada lector. En un sentido, el uso normal de la palabra remitiría al hecho de que posiblemente el personaje-jugador ya esté muerto, ya esté apagado totalmente por ser víctima de las condiciones sociopolíticas y por sus adicciones al juego, lo cual encajaría bien con la visión pesimista del autor. El personaje estaría dado por muerto simbólicamente apuntado a las devastaciones mortíferas de la ludopatía. Por otro lado, tendría aquel título una base orientada hacia una edificación moral: si entendemos el título a partir de la segunda acepción coloquial de “regañina”, esto puede implicar que mediante el regaño uno pueda mejorar sus conductas. O sea, la vía coloquial de la palabra podría otorgar otra oportunidad de mejorarse al protagonista. El debate entre el sentido de oración

---

<sup>25</sup> Los autores detallan las fases precedentes basándose sobre todo en los estudios de Custer, Dupouy y Chatagnon -remiten a Depouy, R. y Chatagnon, P., “Le Joueur, esquisse psychologique”, *Annales médico-psychologiques*, 1929, t.2, II, 087: 102-112. (Valeur y Bucher 2006: 53).

asociado a la muerte (tal vez sea la oración del jugador) y el sentido moral se produce en una encrucijada interpretativa simbólica.

Como pudimos averiguarlo en este estudio, la esfera ritual del juego y el compromiso del individuo para con la institución familiar o laboral se han venido entrecruzando de modo significativo en la novela. Nada sorprendente pues que se linde, a fin de cuentas, con un espacio lúdico y un tiempo escondidos. Mirándolo bien, Barrios, por su índole subversiva o su adicción a la rebeldía profesional, entra como consecuencia de ello, en la política de la ruptura y su juego se resume en quebrantar las leyes.

Lo dijimos, en el mecanismo del juego de azar radica una especificidad humana que nos diferencia de los animales (Girard 1978: 142-143). Sin embargo, utilizando esta especificidad Barrios se dirige de modo paradójico hacia la animalidad. Hay como una inversión del libre albedrío en el juego hasta la pérdida de esta especificidad. La humanidad del “centauro” (Fink 1966: 44) se desprende y queda la bestia. El juego se ha desplegado de manera portentosa y mortífera enseñando su parte arbitraria, reflejo doble de una vida privada quebrantada por el alejamiento de las convenciones y de una vida política caracterizada por nuevos códigos. Nos dimos cuenta de que algo sonaba paradójico en el desfase existente entre palabra y gesto en el jugador a la hora de la trampa. Así las cosas, ciertas conductas repetitivas, autómatas y maquinales —tal y como la mentira— se pueden rastrear en Barrios. Por otro lado, el diálogo con el sinfín de *repeticiones y diferencias* que genera la frustración de la pérdida o la gloria siempre provisional de un triunfo ilusorio nos lleva a pensar que el hombre es capaz de instrumentalizar con significantes cualquier juego para lograr sus fines exitosos; basta con descargarse nerviosamente en un flujo que asocia lo a-poético a Dios o al Diablo y el hombre siempre termina humanizando la fortuna del juego. A veces para (a)divinizarla, otras veces para demonizarla en el lenguaje. Nos encontramos ante una tendencia paradójica: por un lado, cualquier jugador invierte cierta energía mecánica en una causa animal a la vez que espiritualiza la materia al sumo grado al convocar con frecuencia conexiones metafísicas. A nivel antropológico —y aun a nivel religioso— las enseñanzas que se pueden derivar del juego de *alea* son enormes, nexos que une el ciclo novelesco de Saer al Borges de “El truco” (*Evaristo Carriego*).

Lo interesante es que, en las alturas primerizas de su obra, Saer obró a partir de los mecanismos pulsionales propios a la adicción, y estos incluyen la mentira profesional. Barrios engaña a la gente, miente, y el mundo del juego refleja todas esas conductas deshonestas. Este jugador engañoso termina por ser el objeto de una burla llegando a desempeñar el papel de chivo expiatorio. Recordemos, siguiendo a Girard, que la humanidad se realiza mediante el azar en el sacrificio público y vergonzoso: “La única cosa que ‘falta’ al rito animal, es la inmolación sacrificial, y la única cosa que falta al animal para volverse humano, es la víctima emisaria” (1978: 141-142). Por distanciarse cada vez más de los demás jugadores, Barrios pronto será la víctima destruida por el azar y la burla de los demás. Como vemos, en *Responso* el autor echó las premisas de la maestría que iba a alcanzar en *Cicatrices*. La reunión de unos mecanismos que juntos van conformando una fusión entre el contenido psicológico obsesivo-lúdico y la forma literaria elegida es digna de interés. De hecho, mediante la coacción del tándem repetición/diferencia, de las elipsis, de las analepsis, del estilo indirecto libre, de una mimesis intertextual que explota el *alea* (Borges, Dostoievski), el escritor llega a reflejar sutilmente los trastornos del juego en la vida de un antihéroe en pérdida de fe lúdica.

## BIBLIOGRAFÍA

- BORGES, Jorge Luis (1974). *Obras completas*, Buenos Aires: Emecé Editores.
- BORNEMAN, Ernest (1978). *Psychanalyse de l'argent. Une recherche critique sur les théories psychanalytiques de l'argent*. Trad. de Guérineau, Paris, Presses universitaires de France.
- CAILLOIS, Roger (1967). *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard.
- CARAMÉS, Daniel (2008). "Heridas comunes". *El río sin orillas. Revista de filosofía, cultura y política* 1: 138-158. Disponible en <http://elriosinorillas.com.ar/index.php>.
- DALMARONI, Miguel Ángel y Margarita Merbilhaá (2000). "Un azar convertido en don. Juan José Saer y el relato de la percepción". Noé Jitrik (director), *Historia crítica de la literatura argentina. La narración gana la partida*. Vol. 11, Buenos Aires, Emecé Editores, 321-343.
- DOSTOIEVSKI, Fédor (1972). *Le joueur*. Trad. de C. Andronikof y A. de Couris, Paris, Le livre de Poche.
- DURAND, Gilbert (1960). *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*. Paris, Bordas.
- ESTÉBANEZ Calderón, Demeterio (2008). *Diccionario de términos literarios*, Madrid, Alianza Editorial.
- FINK, Eugène (1966). *Le jeu comme symbole du monde*, Paris, Les éditions de Minuit.
- GADAMER, Hans-Georg (1976). *Vérité et méthode. Les grandes lignes d'une herméneutique philosophique*, Paris, Seuil.
- GARCÍA LORCA, Federico (2008). *Juego y teoría del duende*, Paris, Editions Allia.
- GENETTE, Gérard (1972). *Figures III*, Paris, Seuil.
- GIARDINELLI, Mempo (1998). "Los argentinos y el azar: me juego un numerito". *El país de las maravillas. Los argentinos en el fin del milenio*, Buenos Aires, Planeta, 265-269.
- GIORDANO, Alberto (1989). "El efecto de irreal". *Discusiones*, Año I, 1, Rosario, Universidad Nacional de Rosario.
- GIRARD, René (1978). *Des choses cachées depuis la fondation du monde*, Paris, Grasset.
- GNUTZMANN, Rita (1989). "El arte de narrar de Juan José Saer". *Cuadernos para la investigación de la literatura hispánica* 11, Madrid.
- GRAMUGLIO, María Teresa (1969). "Las aventuras del orden". *Los libros*, Año II, 3.
- GRAMUGLIO, María Teresa (1986). *Juan José Saer por Juan José Saer*, Buenos Aires, Editorial Celtia, Serie Nuevos Escritores Argentinos.
- HUIZINGA, Johan (1951). *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*. Trad. de Cécile Seresia, Paris, Gallimard.
- JASPERS, Karl (1969). *Introduction à la philosophie*. Trad. de J. Hersch, Paris, Plon.
- LUNA, Félix (1997). *Breve historia de los argentinos*, Buenos Aires, Booket.
- MERBILHAÁ, Margarita (2001). "Del testimonio a la experiencia minimalista: lo político en las primeras narraciones de Juan José Saer". María Celia Vázquez y Sergio Pastormerlo, *Literatura argentina. Perspectivas de fin de siglo. Actas del X Congreso Nacional de Literatura Argentina*, Buenos Aires, Eudeba, 521-528.
- PRIETO, Adolfo (1968). *Literatura y subdesarrollo*, Rosario, Editorial Biblioteca.
- PUNTE, María José (2002). *Rostros de la utopía. La proyección del peronismo en la novela argentina de los 80*, Pamplona, Eunsa, Ediciones universidad de Navarra, s.a.
- TAMBORENEA, Mónica y Sergio Racuzzi (1983). "Entrevista a J. J. Saer. Poder decirlo todo", *Pie de página* 2, Rosario.
- RIERA, Gabriel (2006). *Littoral of the Letter. Saer's Art of Narration*, Lewisburg, Bucknell University Presses, Pennsylvania State University.
- ROUSSILLON, René (1997). *Manuel de psychologie et de psychopathologie clinique générale*, Issy-lez-Moulineaux, Elsevier-Masson.
- SAER, Juan José (2001) [1996]. *La vuelta completa*, Buenos Aires, Seix Barral.
- SAER, Juan José (1998) [1964]. *Responso*, Buenos Aires, Seix Barral.
- SAER, Juan José (1994) [1969]. *Cicatrices*, Buenos Aires, Seix Barral.
- SAER, Juan José (1999). *La narración-objeto*, Buenos Aires, Planeta.
- SAER, Juan José (2001). *Cuentos completos*, Buenos Aires, Seix Barral.
- SAER, Juan José (2005) *Trabajos*. Buenos Aires, Seix Barral.
- SAER, Juan José (2010). *Glosa / El entenado*. Edición crítica coordinada por Julio Premat, Poitiers-Córdoba, Archives-Alción Editora.
- SARTRE, Jean-Paul (1996). *L'existentialisme est un humanisme*, Paris, Gallimard.
- Saussure, Ferdinand de (1972). *Cours de linguistique générale*. Edition critique préparée par T. de Mauro, Paris, Payothèque.
- SCHAEFFER, Jean-Marie (1999). *Pourquoi la fiction*, Paris, Seuil, Collection poétique.
- VALLEUR, Marc y Christian Bucher (2006). *Le jeu pathologique*, Paris, Armand Colin.
- VARENNE, Jean-Michel y Zoé Bianu (1990). *L'esprit des jeux*, Paris, Albin Michel.



WINNICOTT, Donald Woods (1975). *Jeu et réalité. L'espace potentiel*. Trad. de Cl. Monod et préface de J.-B. Pontalis, Paris, Gallimard.