

LA
CUEVA
SUEÑOS

LA CUEVA DE LOS SUEÑOS
Precariedad, bingos y política

Andrés Fuentes

tinta limón
INCISIONES

Fuentes, Andrés

La cueva de los sueños: precariedad, entretenimiento y política
/ Andrés Fuentes - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos
Aires: Tinta Limón, 2018.

148 p.; 20 x 12 cm.

ISBN 978-987-3687-41-9

1. Sociología. 2. Ensayo Sociológico. 3. Economía Política

I. Título.

CDD 301

Colección *Incursiones*

Diseño de cubierta: Diego Maxi Posadas

Corrección: María Ragonese



© del texto, Andrés Fuentes.

© 2018, de la edición, Tinta Limón.

www.tintalimon.com.ar

Queda hecho el depósito que marca la ley 11.723

ÍNDICE

Introducción	7
1. Los bingos: una institución más	7
2. Eficacia política	9
<i>Lo estratégico</i>	9
<i>Lo coyuntural</i>	11
<i>Lo ambivalente</i>	13
3. Los bingos como cristales	17
Tranquilos, solos y entretenidos	21
1. Precariedad, quemazón y manejo	21
2. Tragamonedas y guita	23
3. Producción de adrenalina	27
4. Producción de olvido	29
5. Terapéutica y religiosidad	32
6. Fases de la terapéutica y Megaentretenimiento	34
7. Megaentretenimiento y política	38
Veinte notas sobre una pedagogía erótico-mercantil	43
Vender humo: una estrategia de financiamiento en lo precario	71
1. El signo como entidad humeante	71
2. Venta de humo y habilidades	74
3. Géneros humeantes: el caso del Tirabomba	78
4. El valor del humo y los intercambios	82
5. Fantasmear	86

Personajes timberos: Tranquis, Salvados,	
Condenados y Arruinados	91
1. Jugador Tranqui	93
2. Condenado y Llorón	95
3. Gobierno maternalista	98
4. Salvarse	100
5. Salvarse: todo un trabajo y un saber	102
6. Salvarse: un mito	104
7. Ambivalencia del salvarse	108
8. Arruinarse	110
9. ¿Vivir como sea?	113
Bacanear: mercados afectivos, deseo y política	119
1. Ingresos y gastos invisibles	119
2. Las fuerzas ortibas	121
3. Las fuerzas del vicio	127
4. Bacanear: riqueza y mercado afectivo	131
5. Bancar y segundear	135
6. Mientras tanto	140

INTRODUCCIÓN

1. Los bingos: una institución más

Hace un poquito más de una década que los bingos son parte fundamental de nuestras ciudades. Presencia nacional porque a lo largo y ancho del país, de un punto cardinal a otro, hay salas. En algunos sitios con mayor densidad que en otros, seguro, pero no hay zona que no la roce el juego. Ya es una institución más: municipalidad, comisaría, banco, plaza, escuela... y bingo.

Las salas son una institución de masas e inclusiva. Por allí deambulan muchas vidas que salen de todos los recovecos urbanos: en las maquinitas, al lado de un médico, su paciente; en un pasillo se chocan el comisario y el punga; el que vendió tijeras en el tren desde la media mañana hasta la primera tarde pispeando la billetera y viendo si entra o no; el flaco que mulea en el taller y el ortiba del jefe se cruzan en el baño; el concejal esperando por su máquina de la suerte; hacen cola en la caja un futbolista, un transa, un jubilado y un militante; una mujer sometida que está saliendo le sostiene la puerta a algún flaco picante que se mete rápido que está lloviendo... Los amos y los esclavos, los que se salvaron, los que la zafan o los que están tirados; todos ahí dentro.

Espacio policlasista, donde varias generaciones y géneros conviven también (“en un bingo hay de todo”, nos dicen una y otra vez). Entre los jugadores se fluidifican las asimetrías que imperan muros afuera.

En potencia, todos son iguales. Todos pueden estar ahí. Jugar, juega cualquiera. Así es la democracia timbera.

Pero como digo que hay una dinámica común para los jugadores en un bingo-empresa, también digo lo otro: las diferentes pertenencias sociales de cada uno *hacen* al acto de jugar: momentos disponibles para ir en la semana y duración de cada jornada de timbeo; cantidad de dinero para invertir en las jugadas; formatos de endeudamiento y de pago de los créditos contraídos; bolsillos más o menos sensibles a los cambios de coyuntura económica... Por eso, si bien las salas construyen sus propias distinciones y jerarquías –jugador tranquilo o vicioso, por ejemplo– en las salas de juego se replican las fronteras sociales extramuros de las salas.

“Una institución más”, les decía. Y a eso apuntan un poco las líneas de este libro que van a leer: tratar de pensar al bingo como una institución capital de nuestro tiempo. Las salas de juego son un emergente de la década ganada, por la afiebrada circulación de dinero en diferentes estratos de la sociedad argentina, pero su funcionalidad no la podemos explicar simplemente por el aumento de billete en los bolsillos populares. Sin olvidar los diferentes momentos de avatares económicos en los tiempos kirchneristas, en estos dos años de gobierno macrista y desplume intenso de ingresos económicos, los bingos siguen convocando multitudes.

La hipótesis que barajo es que los bingos operan como una máquina terapéutica sumamente eficaz. Las salas exponen una gran eficacia para regular los estados de ánimo de los cuerpos que padecen la ciudad precaria. Y esta investigación se zambulle a pensar esa eficacia; cada Capítulo labura diferentes dimensiones de esa productividad abrumadora.

Algo importante: al decir “eficacia” hablo de la dimensión política de estos dispositivos. De su capacidad para producir y gestionar vidas, de su mecánica para hacer existencia social. Los bingos no caen del cielo sino que son la erupción de todo un escenario bastante particular. Brotan y se corporizan en relación con lo que *ya hay*. Erupción que les comentaba se explaya y circula por toda la arena social con un impacto muy potente; diseminadas por todo el país y masivas, las salas tienen su peso, no son algo más. Funcionamiento que al activarse no deja de hacer rechinar algunos componentes y saltar un par de chispas, como también, de provocar derivas impensadas al fusionarse sus efectos con otros espacios y tiempos sociales. La timba, además de nutrirse de lo ya disponible, es terreno de cortocircuitos que imprimen mutaciones de diverso grado en las propias salas como en otros ámbitos donde estas de alguna manera repercuten.

Pero estas últimas ideas necesitan más aire. Es muy importante este problema de la eficacia política. Por eso para pensarla la voy a desmenuzar un poco en tres nociones: lo estratégico, lo coyuntural y lo ambivalente.

2. Eficacia política

Lo estratégico

Cualquier terapéutica es una resultante del territorio en el cual se ancla. ¿Qué es un territorio? Es la conjunción de cuerpos y entornos. El entorno es la ciudad, y su ambiente de enunciados, objetos, lugares y ritmos temporales. Los cuerpos somos quienes

la transitamos, con nuestros radares programados de sentidos, percepciones y formas de andar.

La producción libidinal no es un paracaidista; conecta y hace masa con la temperatura de un modo de vida en un paisaje social determinado. A lo largo de los capítulos de este libro vamos a ir viendo cómo los bingos echan mano como materia prima de su ser a facetas sociales ya conocidas por todos: la Quemazón y el Manijeo de los cuerpos por la precariedad, el deseo por la guita y la fascinación por lo tecnológico, vender humo como uso del lenguaje, el tanteo como inteligencia urbana, y el salvarse como gran utopía.

La terapéutica de las salas no la debemos confundir con las características de las salas; su funcionalidad no se explica por lo que es, sino por lo que puede a partir de su encuentro con los cuerpos y el ambiente de la ciudad. No hay que pensar entre un adentro y afuera taxativo como relación principal entre las salas y el resto del territorio. La irrupción de un dispositivo como los bingos se entiende a partir de la relación estratégica entre modos de gestión y formas de vida a gestionar en un territorio determinado.

De ahí que no hay pasividad de ustedes los jugadores sino que hay que conquistarlos. Los bingos no rebalsan por su simple presencia. La seducción de los bingos habla más de las fuerzas que organizan los cuerpos urbanos que de las propias fuerzas de las salas. Hay un trabajo estratégico por capturar sensibilidades que si resulta exitoso es porque expresa lo más profundo y concreto de nuestra vida contemporánea. Ustedes los jugadores quieren jugar, y ese querer es una fuerza que no sale de la nada; es el efecto de toda una maquinaria social de alta complejidad.

Siempre hay una fuerza actuando. Ustedes los timberos no son imantados mecánicamente por las luces y promesas de las salas. Todo esto es muy cierto. Como también es cierto que la timba es una experiencia de escasa autonomía. La organización de los bingos reposa en reglas superverticales y blindadas a cualquier gesto de problematización. Una gestión timoneada por roles gerenciales con enormes niveles de abstracción, llegando a figuras inalcanzables como capos de multinacionales o jeques nacionales. Las salas proponen de todo para satisfacer los deseos de los jugadores, menos el dar cabida al deseo de participar en qué y cómo se propone. Lo cual no niega que existan diferentes trayectorias por las cuales los apostadores buscan hacerse de un lugar y un tiempo propio, hacer algo con lo que hay, más allá de lo que se supone que hay que hacer.

Lo coyuntural

Cualquier gobierno espiritual se coagula bajo una gramática particular. Un esqueleto de ciertas proporciones y en ciertas relaciones con otros mundos sociales. Los territorios tienen sus contornos y su espesor, sus fronteras y sus volúmenes de existencia. Los territorios se organizan en series. Las series como un tipo de anatomía de lo social, una configuración generada por las estrategias de las que hablábamos antes. Las series son el escenario que producen y del cual se alimentan para gravitar las estrategias normalizadoras.

Las series que se definen por una geometría espacial y otra temporal.

La espacial está dada por la cartografía de los diferentes dispositivos que componen lo social. Hay una

serie que va de las propias salas de juego y su dinámica interior, a la relación de las mismas con otros ámbitos de nuestra vida –el laburo, lo familiar, el barrio–. Un encadenamiento que a su vez se motoriza bajo matrices singulares. La cartografía de los diferentes dispositivos se organiza bajo ciertos logaritmos: desde un paraguas estatal que todo lo contiene dándole un sentido a cada uno de sus componentes, o como una dispersión mercantil de cuerpos narcisistas que se autogestionan buscando rentabilizar su vida en términos de darse alegrías y evitar placeres.

Además de lo espacial, les había dicho que las series se explican por lo temporal. Desde esta dimensión, hay una cronología oficial. Un ritmo del territorio marcado por un penduleo regular. Los cuándo y cuánto que le dedicamos a las cosas. Lo que se hace por separado y lo simultáneo. En la coyuntura actual, las salas están casi siempre disponibles y casi todos los días, siendo muy permeables para encajar en el pentagrama de la rutina de cualquiera; siempre de puertas abiertas, somos bienvenidos a entrar y salir cuando se quiera.

Las salas como dispositivo, el continuo de otros dispositivos y el funcionamiento general de lo social, con sus diversos ritmos y compases, es un paisaje que se estructura alrededor de una agitada sinergia; un ida y vuelta febril, sin determinismos lineales. Dentro de esta complicidad, los bingos afianzan una manera de vivir, engendran las coordenadas de una forma de ser. Pero como decíamos, esta maquinaria palpita administrando una forma de vida en particular, no brota de la nada. Hoy las salas expresan muchas de las estrategias de producción vital más importantes, como a su vez repercuten en infinidad de ámbitos reforzando estas estrategias.

La enorme presencia de las salas como una fuerza nacional y masiva demuestra que en la coyuntura actual son exitosas estratégicamente. Una terapéutica más que eficiente: una gran producción libidinal con una irradiación popular y diversa conquistando un lugar preponderante en nuestra vida social y todas sus derivas. Lo que pasa en las salas circula por infinidad de recovecos y hace al funcionamiento general de nuestra vida. Esto es importante: mas allá de quién juegue o no, a quién le interese más o menos ir a timbear, todos estamos influenciados por esta maquinaria deseante. Más cerca, más lejos, el bingo nos condiciona, el bingo nos define.

Pero haciendo un zoom en esta sedimentación imponente y de gran alcance en su andar, comprobamos que la influencia y la estratificación de una coyuntura nunca es absoluta. No solo por el alcance: no todos timbean, incluso muchos critican ferozmente estos lugares. Hablo también de su funcionamiento: no todos repiten todo. La estandarización nunca es total. Siempre hay tensiones. De ahí que las coyunturas sean tendenciales; hay una fuerza potente que gobierna hegemoníamente, pero que nunca arrasa de pleno. Engranajes que trastabillan y tanto en su interior surge hierba salvaje, como para su exterior es material inflamable capaz de provocar alguna explosión.

Lo ambivalente

Un territorio organizado en series bajo tendencias comunes, calcificadas en formas de estar con los demás y con uno mismo muy precisas, no deja de generar mutaciones e impasses varios en el andar estratégico

de las salas en su coyuntura particular. Antagonismos, interrupciones y exasperaciones de lo normal que desbordan lo esperado. La hibridez de estas series y su interconexión nos imponen ambivalencias: un cuerpo fundido por el traqueteo diario, apuesta, pierde una buena moneda, pero pierde existencialmente en tanto se somete a todo un sistema de entretenimiento que opera como un pasaje más de su rutina sin problematizar sus condiciones de vida. También al jugar puede perder una buena moneda, pero ganar al absorber toda una energía indispensable para vivir, y, por qué no, un posible insumo para afrontar secuencias en su barrio, laburo, o experiencias políticas vinculadas con la gestión estatal de la vida, e incluso de antagonizar con la organización del bingo y las formas de apostar.

Este tipo de situaciones no dejan de ser políticas. Todos los puntos de las diferentes series en las que se estructura un territorio son politizables, no solo la estrictamente estatal y partidaria. No acepto las divisiones entre la vida cotidiana y lo partidario, la vida pública y privada, el arriba y abajo... No se puede aceptar la demarcación de fronteras de nuestra existencia bajo cualquier motivo para encajonar lo potencialmente político, la necesidad de elaborar afecciones y modificar nuestras condiciones de vida, a un solo plano.

Si rechazo la feudalización de lo político en su face-ta espacial, lo mismo para su expresión temporal, no limito la temporalidad a una sucesión de estabilidades y acontecimientos. Una duración regular y repetitiva, cortada por cambios explosivos que revolean todas las piezas por el aire (se traten esos volantazos para romper o fortalecer un esquema de orden). Las mutaciones no siempre ocurren bajo una lógica del hecho especta-

cular, el gran cimbronazo. Los traumas o liberaciones no se efectúan solo como enérgicos cambios de pantalla; imágenes políticas como los saqueos, grandes multitudes en las calles, paros, implican un corte abrupto a la regularidad del cronos, existente sin duda, pero la imagen de la política como estallido y gran revuelta no debe monopolizar nuestra visión de la temporalidad de los cambios.

Hay una política silenciosa, una política que se incuba en la producción de maneras de hacer las cosas diferentes al continuo de normalización estratégica. Transformaciones sutiles que implican mutaciones mínimas en las diferentes series espaciales que trastocan lógicas de vidas, pero que no dejan de existir e incidir. Lejos de la estridencia de los grandes antagonismos, las transformaciones silenciosas se expresan en lo barroso y difuso, donde es difícil demarcar qué es una cosa y otra. En lo híbrido se activan nuevas fuerzas que desde la situación que les toca inducen nuevas tendencias configurando circunstancias que favorecen o bloquean los acontecimientos por venir.

Los grandes eventos hay que comprenderlos como emergentes y explosiones que maduraron al calor de muchas transformaciones silenciosas que se fueron mezclando hasta que hicieron combustión... Por eso tampoco es que los cambios silenciosos hay que verlos de forma evolucionista como si fueran la previa de la revuelta, sino que tienen un peso propio y pueden derivar para cualquier lado. Hablamos de transiciones no lineales, hechas de disputas que tampoco debemos valorar exclusivamente como jaques al gobierno institucionalizado, sino en los múltiples sentidos en los diversos ámbitos que juegan.

Al destacar las transformaciones silenciosas gana en valor la guerra de percepciones en la política: qué pasa y en qué lugares se contemplan pequeñas transformaciones que alimentan cambios en muchas formas. Uno de los modos en los que se despliega esta percepción es el propio fortalecimiento de las estrategias normalizadoras. Lo silencioso es leído y nutre al poder: sea como prevención, mantener lejos del peligro a lo que hay que cuidar, o como innovación, proliferación de cambios que dejan intactas las coordenadas de siempre, las bases en las que se sustenta nuestra forma de vida. El otro modo en que se extiende la percepción es capturando transformaciones radicales en nuestros cuerpos. Cambios profundos y no variaciones que son más de lo mismo. Mutaciones en nuestros hábitos y memorias que astillan nuestras identidades de a poco.

Algo importante: en tiempos precarios, donde la rutina es repensar qué pasa y qué hacemos muy seguido, la percepción está entrenada. Al estar obligados a recalcular continuamente nuestras comprensiones del mundo y de cómo intervenir en él, lo silencioso cobra un mayor valor. Está más a la vista. No descansamos en impresiones de larga data, sino que hay que ir moldeándolas una y otra vez. Pero esa vista puede obnubilar: si nuestra mirada radica en prevenir o innovar, nos perdemos la posibilidad de experimentar y de expandirnos, congelando lo que somos y perdiendo fuerza para generar nuevas situaciones a la altura de los escenarios precarios que nos toca transitar.

3. Los bingos como cristales

Algunas conclusiones: no hay que pensar la política solo en términos centrales ni como acontecimiento: hay politización en todas las series espaciales, y hay una temporalidad embrionaria también en todas las series que transitamos. Una forma de hablar de lo político como diferentes series en determinadas coyunturas, organizadas en estrategias múltiples con desniveles de todo tipo y ambivalencias que las ponen en jaque con nuevas estrategias. Estrategias que a su vez que buscan dotar de masa coyuntural a esa vida singular y autónoma que abren, también son recapturadas para generar nuevas estrategias que le hagan volver a ganar peso coyuntural al mundo de la obediencia y el mandato.

Lo que está en juego es la disputa por la eficacia política. De una eficacia que bajo ciertas estrategias organiza una coyuntura cerrando y normalizando, capturando y hasta fomentando la ambivalencia pero a su favor, a otra eficacia donde su estrategia es abrir preguntas desde la propia ambivalencia para producir una coyuntura que multiplique nuestra experiencia como seres deseantes. Ese es el sentido por el que me interesa investigar sobre estas maquinarias terapéuticas: no para comentar su peso abrumador y hacer visible su impacto y ser cronistas de lo que odiamos y nos provoca impotencia, sino para indagar cómo se gobierna nuestra vida, en qué estado de situación nos encontramos y qué posibilidades de abrir otras forma de existencia se activan.

Pero pensar la eficacia política de las salas es una parte. Un puntapié. La idea no es quedarse en el mundo de la timba en sí mismo sino usarlo como un

cristal. Una lente que expresa lo que acontece en ese mundo, pero que también representa la condensación de problemáticas que circulan por todo el arco social. Es como tomar una muestra: se extrae un fragmento que al analizarlo se revela una información muy precisa que sirve para comprender algunos rasgos del funcionamiento de las cosas.

Lo que me interesa investigar son las salas de juego como un modelo de inclusión contemporánea. Los bingos congregan masas y lo hacen bajo una matriz que, nos guste o no, es una referencia clave para activar comprensiones copadas de nuestro tiempo, no solo de cómo se diseñan dispositivos de mando sobre nuestras vidas, sino de apropiaciones singulares que se originan en el interior de estas mismas economías de obediencia. Tal como dice la frase, como se juega, es como se vive.

Un vivir que trasciende los cambios en los ciclos político-partidarios. Las salas explotan con el kirchnerismo y siguen activas con el Pro –a nivel nacional como en la provincia de Buenos Aires–. Sabemos que hay diferencias en la gestión de la timba y en las vivencias de ustedes los jugadores en estos nuevos contextos, pero hay algo profundo que persiste. Un plafón social intacto que demuestra que más allá de cambios de gobierno político hay toda una red de series y estrategias que expresan modos de vida muy intensos y presentes.

Por eso es una pena que estos espacios sociales que regulan afectos pasen desapercibidos; la gestión de grandes pasiones implica una regulación pormenorizada y exitosa de la vida. Lo cual nos obliga a prestarles atención e investigarlos en términos políticos. Tinelli,

el porno, la timba, las series, el fútbol, el evangelismo... Máquinas terapéuticas que al ningunearlas vamos armando las premisas de las grandes derrotas sociales de una época. No solo por no percibir nuevos umbrales sobre los cuales cabalgan los gobiernos estatales con sus discursos e intervenciones de la gran política, sino también por desconocer la materia prima con la que se configura nuestro tiempo en toda su razón de ser.

De ahí que hay tres niveles en esta investigación: el mundo de la timba especialmente en los bingos; otros mundos de nuestra vida social que no se vinculan directamente con este ámbito pero expresan aspectos similares; y la política estatal. Niveles articulados por diferentes problemáticas: en el primer Capítulo toco el problema anímico, en el segundo los saberes, en el tercero el lenguaje, en el cuarto lo ético, y en el último lo político.

Quemazón, Manijeo, Producción de energía y olvido, Religiosidad, Fases terapéuticas, Megaentretenimiento. Tanteo, Anonimato, Cocoliche epistemológico, Clandestinidad, Jetoneo, Comodín, Trampa. Humo, Farolear, Mandarse, Flashear, Tirabomba, Fantasmear, Bichez. Tranqui, Condenarse, Llorar, Salvarse, Maternalismo, Arruinarse. Ingresos y gastos invisibles, Ortibismo, Vicio, Bacanear, Bancar, Segundear, Enroscarse, Pechear, Mientras tanto.

Estos son algunos de los conceptos que aparecen en este libro. Un libro que es el resultado de alguien que se tomó el trabajo de pensar seriamente la joda.

TRANQUILOS, SOLOS Y ENTRETENIDOS

1. Precariedad, quemazón y manejo

Nuestras vidas son vidas quemadas por la tensión que nos provoca el cuerpo a cuerpo con el mundo. Lo que nos tritura los nervios es la lucha para crear el terreno donde nos movemos, generar el suelo donde transitamos para gestionar la guita, los vínculos afectivos, andar por la calle o cualquier otra actividad. Los cambios de pantalla que no favorecen, y la necesidad de salir a rearmarse para sostener, largar o conquistar un nuevo espacio para que fluya la vida, son una constante, un principio ordenador de nuestro presente. El escenario social más reactivo nos define como seres abrumados, desorientados y encarando todo eso de forma individual (el otro día le escribía a un amigo para saber cómo andaba y me dice: “Acá, tranquilo. O mejor dicho, peleando por estar tranquilo”).

Una dimensión de esta pelea es el Manejo: nuestros cuerpos son afectados y valoran lo que nos acontece, para arriba o para abajo, desde la cartografía sensible que nos organiza, el radar de memorias y hábitos que nos define. Somos un punto de vista; desde ese lugar valoramos lo que vivimos.

Una sensibilidad acompañada de la producción de imágenes que buscan dar cuenta de las diferentes situaciones que transitamos. Y acá viene el Manejo: la desesperada producción de ideas sobre las que

volvemos miles de veces: ¿qué me quiso decir? ¿Que entendió de lo que le dije? ¿Por qué pasa lo que pasa?

El tantear qué pasa y hacer diagnósticos una y otra vez, y el elaborar estados de ánimo confusos y hasta contradictorios para hacer frente a lo que acontece, desgasta. Una autorreflexividad sobre lo que nos cansa que activa un trabajo que nos cansa más: pensarnos.

Y más todavía si este Manijeo viene enroscado; una intensificación del cálculo donde nos congelamos en sobrevolar los moretones que nos va dejando la rutina precaria. Traducimos los impactos siempre desde una onda negativa, flasheando los peores escenarios; un problema, porque así nos estancamos e irritamos más las heridas.

Pero atención: mientras andamos cansados y manijeados por la ciudad precaria, nos dice la gráfica del grupo Midas: “Bingo Ciudadela, un mundo de sensaciones”. Y así es: mandarse a una sala abre una experiencia muy potente. Se da un efecto *reparador*: el bingo asoma como bálsamo y usina de vitalidad; los ánimos entran en efervescencia y se relajan los nervios irritados.

Es doble el movimiento de la timba como economía libidinal: conectar a una gran fuente de energía, como, a su vez, desconectar de la vorágine cotidiana y sus cortocircuitos. El juego es una experiencia límite que emite una adrenalina que no resulta desgastante, todo lo contrario. El frenesí producto de un imprevisto no es el vértigo abrumador de lo rutinario en la ciudad, como tampoco la duda por el resultado de una apuesta es una incertidumbre angustiante por lo que vendrá.

Algo importante: si bien todo nuestro territorio social es precario y abunda la tensión que les decía, los

tipos de malestares, las formas en que se perciben y los dispositivos que se activan para paliarlos, no son equivalentes. Nuestros cuerpos no son abstractos; emergen de un territorio configurado al calor de constelaciones de clases, de géneros y generacionales muy específicas. Lo que no sé si es equivalente, pero sí bastante general, es que los bingos resulten una estancia terapéutica para *casi* todos.

2. Tragamonedas y guita

En las salas lo que imanta caudales de cuerpos es el dinero y la máquina. Guita y tragamoneda: dos fuentes de placer muy grandes.

Las máquinas tragamonedas son la gran atracción de las salas y la principal causa del crecimiento económico de las empresas del juego.

Se calcula que existen 70.419 salas de tragamonedas en todo el país. En la provincia de Buenos Aires hay 21.870 máquinas, entre las cuales, 5.200 y 8.000 son de Codere, el gran caudillo de la zona.¹ ¿Por dónde andan las salas que más recaudan con las máquinas? En zonas populares del sur y el oeste de la provincia como Berazategui, Avellaneda, San Martín, San Justo y Lomas del Mirador.

¿Quién juega a las máquinas? Todos. Desde 20 años hasta 90. Hombres y mujeres.

La máquina seduce desde su estética: color, ruido, facilidad de uso, y por ser algo individual. Sobre las pantallas brota un magnetismo donde los rostros se

1. Poore, Federico; Indart, Ramón, *El poder del juego*, Ed. Aguilar, Buenos Aires, 2014.

sumergen en las imágenes. Sumersión hipnótica porque congela el cuerpo, a excepción de los ojos y las manos. Las máquinas y los jugadores conforman un combo hombre-máquina; un racimo donde lo orgánico y lo mecánico se articulan vitalmente, siguiendo el jugador el ritmo de la máquina.

Acabo de decir algo y se los quiero remarcar: a la máquina se juega de a uno. Jugador versus máquina. Nadie más. Estar solo y sin que nadie te moleste, es un valor importante para ustedes los jugadores que recurren a estos artefactos. De ahí su disposición espacial: apilados una al lado del otro y espalda con espalda, se arman largas hileras que reptan por la sala. Una soledad configurada socialmente, no efecto de un estallido donde cada uno de nosotros aterrado se da a la fuga para zafar del naufragio. Es la estandarización de un aislamiento compartido. Es la producción en masa del deseo por una presencia donde cada uno está encajonado en su mundo singular (pero con el otro al lado).

Pero lo gran atracción del juego es la posibilidad de ganar dinero. El uso del billete en las salas no es la ofrenda amistosa; no damos por dar, por el simple placer que otro que queremos lo disfrute. Tampoco es un agradecimiento hacia alguien que nos cuida o nos hizo un favor y que si no hay ofrenda hay castigo, como los billetes que le dejan a los santitos. Acá es otra cosa: se da para recibir mucho más de lo que se da. Hay una inversión de la estructura clásica de explotación laboral: no recibimos menos de lo que damos. Y tampoco debemos pasar por ninguna de las situaciones que pasamos para conseguir un billete como lo conseguimos siempre.

Ustedes los jugadores esperan ser testigos y protagonistas de una transmutación mágica. El dinero que se apuesta en una sala no es un dinero que se gasta cambiándolo por un producto o un servicio cualquiera. No es lo mismo que ir al supermercado o una verdulería, un negocio de pilcha o el cine. Ahí la moneda se consume en el intercambio. En el bingo, el gran anhelo es que la guita haga más guita. Que se multiplique: que en un futuro inmediato haya mucho más de lo que hay ahora. Una presencia insólita, un hecho inesperado para el paladar lógico del mundo. Es la experiencia del milagro. Y lo que se multiplica es uno de los grandes dioses actuales: lo sagrado del billete pasa por su potencia infinita de apropiarse de todo lo que existe; pone todos los placeres del mundo a disposición. Es el gran médium de intercambio, capaz de conseguir lo que sea y más también.

Pero no siempre se cumple esta promesa. La mayoría de las veces el dinero es gastado para abrir un posibilidad que no se efectúa. En esa elasticidad –pongo para recibir más, aunque sé que no es seguro, es más, es muy probable que no se logre– se apuesta.

Aunque también sucede que se pone no para ganar sino para recuperar con la certeza de que en algún momento el golpe de suerte vendrá. Se gasta, y se vuelve a gastar para salvar lo ya dilapidado. Es más: a veces se gana algo y se vuelve a poner para rescatar lo perdido ese día u otros con la esperanza de ganar mucho, pero mucho más de lo que ya se ganó. Me contaba un flaco que un amigo suyo iba a jugar al pool en Merlo. Ahí hacían apuestas. Empezó poniendo plata de sueldo. Perdió una porción importante. Puso más para salvarla. No pudo. Como se quedo sin

sueldo, tuvo que apostar unos ahorros para agrandar las piezas de los hijos. Perdió esos ahorros también. Entonces apostó el auto. Como volvió a perder tuvo que entregar la escritura de la casa. Al perder otra vez ya no le quedaba nada. Fue y se tiro debajo de un tren. En el medio de este tránsito donde la apuesta se fue comiendo la existencia de este muchacho, lo que hay es desesperación extrema –de ahí su sacrificio final–. Se rompe el sentido reparador del timbeo: el vértigo del apostar es una desesperación inmensa que es más grande que todas las otras que aquejan; una angustia mortal, un Manijeo fulminante.

Hay un punto donde las máquinas y la guita se fusionan. Ya les dije que el timbero va al ritmo de la máquina; frecuencia que en su ida y vuelta se mide en dinero. Existen dos tipos de máquinas: las que con poca plata se puede jugar largo rato, dando premios bajos, pero permitiendo al jugador ir midiendo su bolsillo según cómo venga la mano. Como hay otras que demandan más inversión y dan mayores premios, aunque si se pierde, el tiempo de timba es menor y se pulverizan rápidamente los recursos del apostador.

Las máquinas que mas convienen a las salas son las primeras. ¿El motivo? los pobres son los que más juegan. Lo que conviene a las salas es que se juegue varias veces con poca plata, en lugar de que se juegue poco apostando mucha. A la larga, sacan mucho más rédito. Una de las gracias de jugar es repetir. Empezar una y otra vez el rito que espera el milagro; la emoción por saber si esta vez toca o no toca. Interpelados por esa vocación de repetir, aquellos de bolsillos escuálidos cocinan la tajada más gorda de los bingos en las maquinitas más baratas.

En conclusión: las máquinas y la guita son las grandes atracciones de las salas. Organizan deseos que fluyen por la arena social –la seducción de las pantallas, el aislamiento compartido, el poder de la guita– en una maquinaria muy sofisticada y eficaz. Dos catalizadores que configuran una terapéutica que produce toda una batería de afectos a partir de una mecánica muy compleja. Estos paisajes emotivos son provocados por dos movimientos muy marcados: una adrenalina que brota por la efectucción o no de las expectativas por ganar algo, y un trance de la memoria por el vértigo de intentar una y otra vez que se cumpla con el triunfo tan esperado. ¿Cómo funciona esa mecánica se preguntan? Vamos con eso ahora.

3. Producción de adrenalina

Apostar genera una expectativa por lo que saldrá en cada jugada. Se corre un riesgo –medido en guita patinada– de ganar o no. La persona apuesta, la máquina sentencia. La creencia en la concreción o no de un deseo, esa tensión de probar una y otra vez y esperar por la irrupción de la sorpresa, es un riesgo que atrapa.

A diferencia de otros juegos, la máquina la manejamos nosotros; no hay que esperar que nadie haga nada, a diferencia de la ruleta, los cartones, o el Black Jack. Es muy rápido el mecanismo: poner plata y ver qué pasa. Dinámica de expectativa-efectuación que debe ser lo menos mediada posible para fogonear la adrenalina. Por eso el bingo se encarga de cancelar todos los lapsus posibles: el sistema TITO es un caso muy concreto. Ya no hace falta que el jugador corte

la sinergia con la máquina yendo a la caja a comprar más fichas, sino que puede mandar directamente los billetes por la ranura.

Todo esto dentro de la sala, pero pensemos en las salas mismas y su anclaje territorial. Un dato: de los jugadores que acuden a una sala, alrededor del 80% vive cerca de ella. No hace falta cruzarse toda la ciudad o irse a destinos turísticos para apostar. Bingos hay por todas partes. Igual que a toda hora: abiertos de lunes a lunes de 10 a 7 de la mañana, cualquier grieta que asome en la rutina va ser muy propicia para jugarse unos pesitos.

Aunque el magnetismo es tan grande que pueden existir lagunas que estiran los lapsus provocados por los mismos jugadores, por ejemplo, entre el jugar y la búsqueda de dinero: salir a la calle para meterse en un cajero, o volver a la casa a buscar guita guardada. Este tipo de acciones atemorizan a varios jugadores: sentirse fuera de control y ser capaces de hacer cualquier cosa. Aparece una nueva tensión, similar a la inducida por las dinámicas precarias de la vida urbana y no la tensión expectante, la duda esperanzada por saber si ganamos o no ganamos.

De esto les quiero hablar. Porque decimos que cortar lapsus agiliza el Manijeo. Es cierto. Pero también se necesita de un suspenso, de generar tensiones entre la apuesta y el resultado. En la máquina el resultado se dibuja en sus contornos muy rápido, como en los dados, o hasta en la ruleta. A diferencia de otros donde se tarda en percibir lo que va tomando forma –cartones, por ejemplo–.

En los diferentes tipos de máquinas, uno va viendo los movimientos y si se acerca a las chances de ganar, sube la tensión o no. Despliegue dentro de la misma

tirada, pero ese continuo se da entre jugadas: suspenso, resultado, jugar de inmediato, nuevo suspenso, resultado y así... Por eso es importante el suspenso pero también cortar los lapsus, así seguimos jugando entre tiradas y no irrumpe la náusea de estar perdiendo y el deseo de cortar con todo.

Abortar los lapsus sirve para generar un suspenso realista, de que otra vez empezamos y las cosas van bien. A diferencia de esas películas donde ya sabemos que más allá de los mil obstáculos que el protagonista enfrenta vamos a terminar todos felices, en las salas el final es abierto. Abierto pero casi imposible; de lo apostado, casi nadie gana. Pero el ritual se repite una y otra vez, como les comentaba hace un rato. Miles de veces. La creencia se renueva, siempre. La gracia está en comenzar un ciclo. Ciclo donde ganamos, perdemos, pero el final es pura suerte. Aunque la abrumadora mayoría de las veces, se demuestre lo contrario.

4. Producción de olvido

Además de la adrenalina habíamos hablado del viaje onírico que implicaba jugar. Veamos qué pasa con eso.

Este esperar y constatar la suerte de la jugada provoca un sumergimiento en la experiencia inmediata. La conciencia se abstrae de lo general y se transforma en un rígido radar donde la atención y la memoria se anclan en el presente continuo del juego, dilatando cualquier otro rincón de la conciencia que se ocupe de dar informaciones sobre el estado del cuerpo en la rutina reciente.

Si el presente es un puente entre el pasado y el futuro, afirmarse en un instante genera una amnesia reparadora. Y no lo digo por los recuerdos solamente, los episodios que como flashback iluminan nuestra mente. Lo digo por la circulación sensible, las tensiones de los músculos y los nervios irritados. Al timbear, desde el cuerpo que tenemos, hacemos otro cuerpo. Con más fuerza y menos impotencia.

Una paradoja: el instante también organiza nuestra hoja de ruta actual. Lo precario se define por la irrupción de hechos que descosen la serie de coordenadas que seguíamos y que nos obligan a enderezar la nave y arrancar de nuevo. Pero en la sala el instante es liberador del peso de los demás instantes que nos atosigan; toda la fuerza apuntalada en la pantalla licúa los bloqueos y exasperaciones que nos aquejaron el resto del día.

Tampoco se hace un lugar el tiempo espeso y el aburrimiento. Salvo para los que van por primera vez y mucho no les cabe o los que se comen el garrón de acompañar a alguien, el jugador está cebado en la sala. El tiempo fluye, no se apelotona.

El diseño espacial de las salas colabora con esta licuación de las tensiones y el ninguneo al aburrimiento. Cerrado al exterior, no entra la luz solar, impidiendo distinguir si es de día o de noche. Focos que rocían de luz toda la sala crean una suerte de durabilidad indefinida: entre los pasillos de las máquinas siempre hay vida, más allá de lo que pase afuera. Los frentes y puertas, el alfombrado y las columnas, dan unos aires palaciegos como si los bingos fueran la escenografía de un cuento mágico.

Un lugar cómodo y seguro, donde ustedes los que juegan siempre dicen que es uno de los pocos lugares

donde no hay robos o peleas. Seguridad dada por la presencia de cámaras que capturan detalles impen-sados y comodidad en el diseño de las sillas de las máquinas, pensadas, según cuentan, para que una persona esté sentada dieciséis horas sin que le due-lan los riñones.

Las salas son un nodo cerrado que imanta cuerpos entre la calle y la casa abriendo un tiempo de larga duración donde promete ese milagro del instante má-gico. Pero si al apostar hay una intensidad fulgurante, un frenesí hipnótico, en relación con el afuera hay un corte. Un desenchufar. Los bingos son cuevas a los viajes más excitantes, pero también invernaderos. Cápsulas que median entre la calle y la casa. Espacios cerrados que huyen de la rutina. Una interfaz flexi-ble, para entrar y salir cuando se quiera y moverse por todos lados. Ahí los cuerpos están suspendidos, en modo stop. Ni dormidos ni despiertos; soñando pero bien levantados.

Cuerpos que empujados por la promesa del tim-beo, salen disparados. No gana el cansancio; fundidos por el cuerpo a cuerpo con la ciudad, no se quedan aplastados en casa aburridos o postrados en un sillón o la cama viendo la tele, Netflix o paveando con el celu. No se quedan encerrados. Se empilchan, se sale afue-ra, se cambia el aire. Si en el juego online el tiempo in-mediatamente subsume toda espacialidad –desde cualquier sitio estamos conectados–, acá jugar se da en un lugar especial, único: las salas.

5. Terapéutica y religiosidad

Un dato interesante: en el 2012 las ganancias brutas de las diferentes empresas de juego en la provincia de Buenos Aires –bingos, casinos, billetes de lotería– fue de 60.000 millones de pesos, mientras que las ganancias que generaba YPF-Repsol en todo el país antes de su nacionalización eran de 58.000 millones.² Hablamos de dos producciones de energía: una en base a recursos no renovables como el petróleo, y otra sí renovable, como la generada por la guita, las máquinas y los cuerpos.

Un detalle: el Banco Mundial diseñó una medida para estandarizar los diversos tipos de energía que existen y así comparar el desarrollo de los países. Esa medida es el kilogramo de equivalente de petróleo per cápita. Tipos de energía –en base al petróleo, el gas, el viento, el sol– que no incluyen la de la timba ni otra de linaje libidinal. Lo mismo para las pócimas durmientes: amortiguar presiones, planchar el ánimo, olvidar afecciones; estrategias que la timba también provee y son ninguneadas. Más allá de a quién de nosotros le guste jugar o no, ¿alguien concibe nuestras economías, sean laborales, amorosas, familiares, barriales, de las que sean, sin este impulso fundamental?

Los bingos son un gran regulador energético como venimos hablando, pero como consecuencia de esta dinámica, también proveen un mapa existencial para los timberos. Quiero decir lo siguiente: el bingo emerge como un pulmón libidinal indispensable que por un lado entretiene para enfrentar la presión de las

2. Poore, Federico; Indart, Ramón, *op. cit.*

microderrotas cotidianas y activar líneas de diversión y encantamiento, pero también brinda una serie de coordenadas que transforman al bingo en una morada amigable que contrasta con la ausencia de brújulas de sentido en otros ámbitos de la existencia.

El jugar se define por un doble movimiento: energiza y alivia, sacude y modera. De ese magma afectivo se erige un sentido: el ritual timbero es una vitalización de los nervios. Si en la ciudad precaria la quema se apodera de nuestros cuerpos por una infinidad de situaciones vividas, proporcionalmente, necesitamos un shock de alegría, una verificación profunda de que algo potente nos está pasando que nos da fuerza para vivir. De ahí que podamos emparentar las salas con manifestaciones religiosas; una experiencia sagrada que activa las fuerzas salvajes organizando su estado de efervescencia en una serie de hábitos singulares. El jugar da fuerzas, y, a su vez, la promesa –constatada en la experiencia– de que apostar en algún momento del día o de la semana, hace más fácil hacer lo que hacemos, vivir la vida que vivimos. Alguien dijo una vez que era una noticia terrible que las empresas tengan un alma. Hoy las salas tienen su espíritu, pero no solo eso: llevan un aura, un carisma sagrado gracias a su función terapéutica. Así es: una religiosidad sin sacerdotes ni comunidad, sino individual y con la tecnología y el dinero como sus divinidades.

La terapéutica timbera funciona la mayoría de las veces como un fármaco que repara los ánimos para andar por las diferentes trincheras del mundo precario, para seguir de pie y no besar la lona, algo que, todos estaremos de acuerdo, es más que importante. Pero esta terapéutica también genera una reparación

que es combustible para soportar la vida precaria, como respirador artificial para vivir una existencia de pulmones secos y oxígeno contaminado. En estos rituales se pone en marcha una arquitectura existencial que no es nada inocente: en esa arena se dibujan los contornos de nuestra vida social y se martilla un modelo específico de transitar los espacios, palpar el tiempo, recordar, percibir, calcular, y reconocer a los otros y a uno mismo. La mayoría de la gama de hábitos que se pulen en las salas –los deseos por la guita y la seguridad, como para dar un puñado de ejemplos– expone que la importancia de timbear, más que poner en jaque un orden, trata de apaciguar la vorágine e inyectarse una electricidad necesaria para sostener una vida que mucho no se discute. Y esa es una paradoja: ante una vida que sopapea, apostar afirma ante el mareo, pero ese ordenamiento vigoriza las causas de la quemazón urbana que padecemos. Al final, se lamen los cortes y se apacigua el ardor, pero para que siga latente la herida abierta.

6. Fases de la terapéutica y Megaentrenamiento

Como toda terapéutica que activa intensidades energéticas, apostar funciona al calor de tres momentos: producción, propagación y gasto. Tres momentos que pueden ser diferentes en ciertos planos desde lo temporal y lo espacial, pero que galopan más o menos al mismo compás.

Tres momentos que nunca son neutros ni inocentes, sino que van cincelando toda una anatomía social de los cuerpos en un sentido singular y específico

–hablo de la dimensión más política de cualquier terapéutica–. Sentido nunca unívoco sino ambivalente, plagado de variaciones en sus intersticios que abren la posibilidad de lo imposible, que obligan a pensar lo que a primera vista nos resultó impensable.

La producción está dada por la intervención de la terapéutica. Es la puesta en marcha de los rituales del timbeo, alrededor de la máquina y la moneda, en un vértigo que exprime una efervescencia y relax, calibrando los ánimos, dosificando energías; aumentando de un lado y bajando de otro. Este es el pulso hegemónico. Pero, como vimos, hay otras derivas posibles: desde el aburrimiento hasta la conexión frenética. Desde un desapego hasta un apego vicioso que provoque sufrimiento, desesperación y margine el resto de la vida. Un agobio como –o peor que– la quemazón de la vida de todos los días.

La propagación es el alcance urbano del relajamiento y tonificación de los nervios, las ondas expansivas de lo producido por la terapéutica. Alcance muy poderoso el de los bingos; un gran flujo de vidas y del más variado origen social se ponen a punto ahí. Las salas no tienen chimeneas ni camiones en la calle esperando por las salidas de stock: de sus puertas salen miles de cuerpos solitarios, entretenidos y relajados, listos para actuar todos los roles sociales que a nosotros se nos puedan llegar a imaginar.

El gasto es el margen de consumo de esta fuerza y paz adquirida en lo precario; cuerpos que al laburar, mirar la tele, cuidar pibitos, tomar un tren, manejar un bondi, bajar botellas de un camión, atender pacientes en una guardia o andar por ahí, se dotan de los beneficios de esta terapéutica. Andan con el tanque

llo, o como los personajes de los videojuegos, tienen completa su barra de energía. ¿Hay manera de calcular lo que dura la fuerza acumulada, de concebir algo así como un índice de amortización libidinal? Difícil. Por varios motivos. El que más me interesa es que no estamos conectados solamente a una maquinaria terapéutica. Son varias.

Hay que decir que la timba con sus tres fases no es el único fármaco que existe; jugar es una de las tantas máquinas terapéuticas que convive con muchas otras. Por eso es importante reconocer un continuo entre precariedad y entretenimiento; nuestros cuerpos necesitan intersticios por donde agujerear las presiones de la tensión o salir a tomar aire por el bajón del aburrimiento.

Profundicemos un poco sobre todo esto. Entretenimiento significa eso: entre-tener. En medio de un tiempo muerto hacer algo que nos anime y nos haga ligera la espera, de ahí pasa-tiempo. El tiempo muerto es un antes y después de un tiempo vivo (el tiempo de lo serio, lo importante). Aunque el tiempo muerto no es tal: es un tiempo vivo, donde pasan cosas y hay experiencias, pero desde el cristal del tiempo vivo oficial, el de las obligaciones y mandatos, se lo desprecia. Es, como les decía, un puente, una frontera a transitar entre dos momentos legitimados por la buena conciencia social.

Pero hoy no hay una división tan marcada entre tiempos vivos y tiempos muertos. Hay pocos cortes. En un mundo precario casi todo tiempo es siempre tiempo vivo oficial. Toda nuestra temporalidad está poblada por cumplir con obligaciones y generando las condiciones para que se sostenga el escenario que nos permita cumplirlas. Una ocupación que no es pura intensidad. Es un ritmo donde hay pulsos más verti-

ginosos y pulsos más lentos, compases quemacoco y compases más grises y abúlicos. En medio de lo frenético hay lagunas de quietud. Pero estas diferentes frecuencias son todas partes de la misma onda: un estar atado al hacer moral en lo precario.

Lo cierto es que al quedar postergados los entre, hay un continuo entre precariedad y quemazón, hay una necesidad constante de animarse. Por eso no tiene tanto sentido hablar de entre-tenimiento, sino de mega-entretenimiento: ya no hay fronteras entre tiempos vivos, sino que todo es un continuo de tiempo vivo que picotea los ánimos y que necesita combustible y oxigenarse. La hipótesis es clara: el megaentretenimiento brinda frente a la limadura y depresión de los nervios, un magnetismo que motoriza una adrenalina por goteo y un pequeño oasis de olvido.

Necesidad de animación constante que hace masa con la conexión a la red de artefactos portátiles como los celulares. La propagación de la terapéutica permea todo momento y lugar: risas con memes, videítos graciosos, el stalkeo masivo de redes sociales, porno, atracón de noticias... Una producción emotiva que se configura en series cortas, intensas y repetitivas –tal como lo vimos con las máquinas–.

Lógica que no es monopolio de la mediatización: ahora tenemos en los kioscos el *Milka choco pause*, chocolate diseñado para “convertir cada pausa de la rutina en un momento especial, ayudando a renovarse y conectarse con las actividades del día. Se trata de un producto para consumir todos los días, en cualquier momento”.

No nos olvidemos tampoco de las experiencias que van atadas a un lugar específico: desde estar en casa

mirando una serie o Tinelli a la noche, ir a despejarse a la costa un finde largo, o el caso del cual ya hablamos bastante: ir a una sala a timbear un martes a las once y media de la mañana.

Dentro de este continuo hay vivencias anímicas de distinto palo: desde las más explosivas como ir a jugar a una sala, a las mas tranquis, como estar con el celu pispeando la cascada de perfiles de alguna red social, bajo una mirada zombi (una conexión que más que provocarnos una efervescencia anímica, nos maquilla el aburrimiento).

Algo llamativo, gran parte de la nebulosa del megaentretenimiento es la exposición de conflictos: peleas, discusiones, escándalos. El puterío seduce y convoca multitudes. Los desacoples cotidianos que nos queman la cabeza se subsanan con el espectáculo de otros desacoples. Toda una ironía esta espiral de quilibombización de la vida donde el conflicto tritura nervios pero también los vitaliza.

7. Megaentretenimiento y política

Algunos de estos lapsus terapéuticos que necesitamos para regularnos energéticamente, son institucionalizados y otros son conquistas: desde esos laburos donde hay salas de juegos para que los empleados se den una vuelta a purgarse el bocho, o un jefe que controla menos que otros si se usa el celu o no, pasando por un patrullero o un flete que tiran el móvil debajo de un árbol para jugar con el teléfono, o alguien que se rajó de su laburo y se mandó a un bingo.

Si bien el megaentretenimiento está copado por el mundo empresario, los gobiernos estatales no le son ajenos. Poniendo a mano los medios para su funcionamiento: buen transporte que agilice el movimiento de gente, guita en los bolsillos, feriados puente. También con intervenciones directas: fiestas populares, recitales gratuitos, y superferias.

Pero lo que más me interesa mostrarles es como el supraentretenimiento inspira los estilos de gobierno estatal. Mientras que el kirchnerismo agitó el consumo masivo y la fiesta plebeya como símbolo del auge de lo popular y sus derechos, el Pro muestra los dientes y aparece su lado más ortiba: cancelar feriados puente, detonar el futbol gratis, y emprender políticas antitimba como evitar la apertura de salas en provincia –el caso de La Noria–.

Pero el macrismo no es solo represión y ninguneo. El Pro hace de la autoayuda un discurso de palacio. Un mejunje de orientalismo y gurúes espirituales son la madera con la que se cincela un discurso que predica la utopía de borrar las tensiones por las turbulencias diarias y hacer del mundo un spa cinco estrellas. En oposición al kirchnerismo y su supuesto fanatismo por antagonizar y dividir, el Pro promete una tranquilidad alejada de las peleas, los gritos y dolores de cabeza.

Lo mismo con la futbolización. Un presidente unido por el carisma de la década dorada conquistada en barrio de la Boca, no deja de recurrir a berretines futboleros para garantizar su capacidad de gestión y explicar situaciones, como también de tirar guiños para la tribuna de lo popular.

Esto demuestra que el Pro es una enorme maquinaria de normalización. No la podemos entender

solamente desde su interpelación al odio y al miedo ambiente. Su rabia represiva busca sostener lo que afirma. Afirmación que se ancla en las profundas mareas de lo social: un mundo de gente sola, entretenida y tranquila, confinada en el campo magnético de su rutina inmediata.

Pero lo que me parece importante es saber que cuando hablamos de politicidad hablamos de megaentretenimiento en todas sus órbitas y recovecos. No solo es política la pregunta por la economía o el discurso de algún funcionario de turno. Les hablo de que ya es política nuestra vida de quemazón y manijeo. La generación de malestares y la constatación de afecciones en nuestros cuerpos ya es un momento político. Las marcas que nos hace la época no son gratuitas sino que explican un funcionamiento de lo social y de cómo resuena en nosotros ese funcionamiento; si somos indiferentes o no a los rasguños, o si estamos más o menos curtidos para soportarlos y elaborarlos si nos impactan. Y a propósito: las maneras de procesar nuestras afecciones también responden al plano político. Que los deseos por la guita y la tecnología, la soledad y lo securitario, sean los hits que integran los diferentes gajos del megaentretenimiento, habla de una lógica. Una lógica reparatoria que responde a una forma de vida determinada.

Por eso es necesario que aplicarle preguntas a nuestras afecciones y a las intervenciones sobre ellas. Preguntas que no renieguen del suelo del cual partimos, negando y buscando antagonizar desde todo el consignismo de las proclamas abstractas que no contemplan el real de nuestras vivencias, pero que sí buscan problematizar y abrir desde lo que hay nuevas

posibilidades, pararnos desde la marea y llevarla para otras derivas...

Uno de estos problemas que merece preguntas es la hipersensibilidad de un cuerpo débil que todo lo afecta y desmorona. Un cuerpo ya enfermo en su constitución más primaria; todo es una amenaza latente, del detalle se hace un drama. Una de las causas de esta sensibilidad al rojo vivo es el manejo. Como les decía antes, el dar vueltas y vueltas sobre lo negativo que acontece, obsesionados, con un tono pesimista y en una espera pasiva, se van lacerando todavía más nuestros malestares. Pero si bien manejarse nos quema los nervios, me pregunto cómo liberar al pensamiento de la manija. De no renunciar a lo que nos afecta y no ser indiferentes con nosotros mismos. De la necesidad de reconocer una impotencia y tratar de reencontrarnos con nuestra fuerza para dar un vuelco y estar entre las cosas de otra manera.

Si bien ser fuertes y estar pertrechados para el aluvión de afecciones urbanas habla de un cuerpo potente, que no cruje ante el primer embate que sufre, padecer de una merma en la capacidad de afectarse no es para nada un signo de buena salud. Una vida inercial, en automático, sin resonancias de lo que acontece, es una vida pobre. Pobres por carecer de información sobre su situación en el mundo, estas vidas quedan embotadas para conocer sus posibilidades y desarmadas para hacerse de un lugar propio. Pienso en estas vidas adaptadas a la precariedad y me pregunto: ¿no es una forma de estar enfermo ser normal en un mundo desquiciado?

VEINTE NOTAS SOBRE UNA PEDAGOGÍA ERÓTICO-MERCANTIL

1.

Andamos por una sala. Las piernas nos llevan. Con los ojos buscamos una máquina; vemos una y nos sentamos. Introducimos un billete –antes lo besamos–; acariciamos la pantalla y el tablero o un costado de la máquina; con el dedo índice derecho presionamos las teclas pinchando con la yema una y otra vez. Dije acariciar. No es una palabra cualquiera: hay un con-tacto erótico con las máquinas y la guita; buscamos seducirlas para que nos premien.

Recorremos la pantalla con la mirada fija, pétrea –¿una caricia ocular?–. Tocamos fuerte los botones, enfatizando, para encontrar rápido ese premio que tanto buscamos –¿ojos en las yemas de los dedos?–.

Jugar requiere de los ojos y las manos nomás. La mirada explora el espacio y testea el tiempo. Lleva la batuta sobre los otros sentidos. La mano ejecuta lo craneado por la vista. Las piernas son el vehículo, el motor que nos desplaza.

Embelesados, no reconocemos nada alrededor. Sabemos que estamos rodeados, que hay muchos otros por ahí pero no los registramos; son siluetas sin gestos definidos, casi como sombras. El tocar o que nos toquen es casi imposible. Un roce de otra corteza epidérmica sería casi como un ataque, un signo de algo imprevisto y peligroso. Hasta incluso nos podría dar asco.

El olor es una sensación muy secundaria al timbear. La respiración de los cuerpos y las cosas la sentimos en los perfumes, el tenue olor a cigarrillo que proviene del sector fumadores, de las alfombras, de los aromas de ambiente. Una profusa mezcla que configura el aliento de las salas.

Si bien no es tan central como la vista y el tacto, lo auditivo también hace al timbeo. Las maquinitas tararean un riff que ayuda tanto a sumergirnos en la pantalla como a trazar una frontera entre nuestro lugar y el resto de la sala. El murmullo del entorno es parte de la música ambiente, mientras un silencio corta el ida y vuelta de los jugadores. Hay pocos diálogos, casi nulos.

Con la máquina se habla a veces, y con uno mismo hay un diálogo fluido para calcular (acá sí, acá no...). Pero cuando se juega hay silencio, se suspende una comunicación verbal. Hay una sumersión intensa con la máquina y la guita. Casi que hay una fusión. Al apostar el jugador va al ritmo de la máquina dotándola de propiedades humanas –escucha, entiende, se emociona ante una caricia– y hacen *uno*. A la espera del estallido, del premio tan buscado –aunque la mayoría de las veces la tensión termine en una amarga derrota–.

2.

Los bingos se publicitan en la arena pública por carteles callejeros, camisetas de fútbol, algún programa televisivo, y la estrategia de propaganda más poderosa de todas por la confianza de quien enuncia: el boca en boca. Pero los jugadores no se apropian pasivamente de la experiencia timbera a partir de la seducción pu-

blicitaria. No hay un pasaje directo entre la invitación libidinal y su concreción cómoda por el consumo; no hay pasividad en la apropiación de lo deseado. Los jugadores diseñan una pedagogía.

Una pedagogía es un arte de configurar y propagar saberes para hacerse de un lugar en el mundo y conquistar un tipo de presencia. ¿Qué quiero decir? Que ustedes los jugadores trabajan intensamente por su pasión: la de buscar una máquina que resulte ganadora y saber apostarle. Así es: para jugar hay que trabajar. Un trabajo que para existir y organizarse necesita sumar fuerza para cobrar poder. La pedagogía es siempre estratégica: somos lo que podemos hacer en el mundo que nos tocó. Y este es el punto que me interesa investigar; cómo trabajan ustedes los jugadores para deambular por la sala y aprender a lograr eso que tanto anhelan: ganar.

Una pedagogía la de ustedes los timberos que comparten toda una gama de saberes y destrezas con los que no jugamos. A simple vista, la postura del timbeo es conocida por todos nosotros: estar sentado, con los ojos incrustados en una pantalla, y manejando todo con las manos. Miramos sin movernos, miramos sin tocar. Toda una división del trabajo sensorial del cuerpo puesta en marcha para jugar. Algo que nos resulta muy familiar: mirar la tele en casa, el celu en un bondi, una compu en el laburo. Para trabajar y divertirnos, comunicarnos y buscar información, la horma del gesto corporal con el cual asimilamos el mundo es muy parecida. Hay un continuo. Continuo del cual se erige un tipo de pensamiento: de la cartografía sensible por la cual nos resuena el mundo. Hay una relación con la forma en la cual la imaginamos. De ahí que estemos

duchos con el cálculo de carambolas: la precariedad como un terreno minado nos inculca la necesidad de ir percibiendo posibilidades y poniendo fichas a un recorrido, siempre gelatinoso y cambiante, como ocurre en esa frenética fauna de maquinitas que es una sala.

Conclusión: los saberes de un bingo relucen una autonomía por su pertenencia a un mundo muy particular, pero también, nutren y son continuidad de otros en un ida y vuelta complejo; desde cortocircuitos con los saberes que pululan por la ciudad, como toda una domesticación que estandariza conductas. Y sí: en un punto, *jugar es más de lo mismo*.

3.

¿Qué piden las máquinas para ganar? Ciertas habilidades y una amistad con la suerte. El desarrollo de las habilidades se da por un aprendizaje directo: no existe una mediación de una autoridad que explica una realidad a conocer. No hay transmisión: ustedes los jugadores se empapan de conocimientos directamente en su hábitat. Es cierto que muchas veces reciben la ayuda de empleados, amigos, o mirando a otros jugadores, pero en general aprender a jugar es algo que no requiere de una explicación.

Dijimos que la maquinita es un juego azaroso. Y el azar se entiende como los designios de un dios, un dios humano que nos mira desde arriba y decide por todos, o como una entidad difusa, una corriente de causalidades alocadas que bien llevada sopla a nuestro favor.

¿Y qué hacemos frente a la suerte? ¿Si toca, toca? ¿O el azar se busca? Si bien estar tocado es una gracia

que se explica por sí sola, convocar a la buena suerte no deja de ser una de las habilidades de cualquier apostador. Sea por la dádiva de un ser bonachón o la fría carambola, hay que seducir al azar. Saber llamarlo.

4.

Las maquinitas son un tótem evocador. Un puente entre la ilusión de ganar un buen billete y la consumación de este fogoso deseo. Mucha de la gracia de las tragamonedas radica en esta función: que nuestras manos se llenen de billetes a borbotones. Donde hay una máquina hay una presencia reveladora de un potencial milagro: la del hecho extraordinario de hacer guita de la guita.

Para encontrar una buena máquina, muchos de ustedes los timberos hablan de saber encontrar el momento. Buscar la mejor oportunidad para acercarse al triunfo. Algunos procedimientos: quedarse parado mirando si una máquina da premio o no, y según del tipo que sea, se calcula si dará o no ganadora al toque. Otra: los jugadores siguen sus sueños e indicaciones que puedan aparecer en los mismos –que según el caso, pueden hacer que se levanten de la cama en plena madrugada y se vayan para el bingo–. Más estrategias: volver a una máquina que dio ganadora alguna vez, para repetir por cábala.

¿Cómo se convoca a la suerte ya frente a frente de estos artefactos? Las personas se persignan, besan los billetes, colocan estampitas de todo tipo –Cristo, Gauchito Gil, vírgenes diversas–, raspan la pantalla con piedras especiales o introducen azúcar y mirra en

la máquina –elementos que supuestamente transfieren energías positivas–, o acarician la pantalla y exclaman consignas del estilo “dame plata, dame plata”.

Bajo las reglas de las salas, muchas de estas iniciativas están prohibidas. No solo porque estropea los artefactos, sino también porque una máquina con la pantalla rayada, por ejemplo, para un jugador ya fogueado, está mufada. Ya nadie se va a sentar ahí.

5.

Les comento algo sobre la estrategia del cálculo: una máquina siempre es una promesa de liquidez; al observar si dan ganadoras o no, hay un razonamiento individual de las probabilidades de conseguir dinero. El jugador fabrica hipótesis sobre las posibilidades de una máquina de dar un buen billete, y apuesta. La sala de juego se transforma en un gran paisaje de signos; una constelación que revela posibilidades más o menos probables para aquellos que sepan leerlas. Ver las máquinas, las reacciones de los otros jugadores, el palpitar de las pantallas, ir para un lado, ir para el otro... Se requiere de un tanteo bastante avispado, una sostenida atención a las señales de la sala para aprovechar la oportunidad y mandarse a lograr lo tan deseado.

Si bien el bingo es un lugar silencioso y el diálogo entre los apostadores es escaso, sí hay una intensa lectura de lo que hacen entre sí. Y las interpretaciones conseguidas se guardan en secreto. El *dato como conquista* es exclusivo del jugador. Es así porque el jugador es su propio equipo. Si comenta su verdad, pierde.

Hay toda una pedagogía del tanteo. Andar con los ojos bien abiertos y el hocico afilado, lúcidos para extraer de todo lo que nos rodea un sentido de lo que nos conviene, es un saber complejo. Un saber que parte de la experiencia concreta. Ustedes los jugadores se zambullen en lo que pasa y desde ese empaparse se hacen una idea de lo que hay que hacer. No parten de una idea preconcebida y la disparan directo en el blanco del bingo. En un ambiente movidito como una sala, plagado de inquietudes por lo que pueda o no pasar, lo más lógico es afinar la puntería. Cuanta más incertidumbre, más necesidad de certeza.

6.

Apostar necesita de formas de mirar, caminar, calcular, esperar... Sentidos inspirados que buscan el detalle, movilizados por una batería de estrategias que descansan en una masa de sofisticados saberes movilizados por una operación que ya nombré y ahora les quiero ampliar: el tanteo.

Para timbear se necesita de una interioridad granítica. En medio de una ecología de estímulos rapaces que nos silban los odios, en las salas no hay una sensibilidad aturdida y una percepción arrasada. No hay una conciencia sin pensamiento que funciona por inercia y compulsión, puro acto reflejo. Para nada: hay percepción, hay pensamiento. Un pensamiento que no se expresa en principios conceptuales: grandes representaciones que guían y justifican el devenir de lo que hacemos. No hablo de ideologías que con su combo de abstracciones organizan la vida.

Decía que no hay imágenes previas en el tanteo; las ideas germinan desde el traqueteo mismo. Pero sí hay algo rígido es la búsqueda. Se anda con un radar ya definido y concreto: ganar guita con las máquinas. Dentro de los contornos de ese GPS se da el tanteo. En la absorción y desciframiento de los signos que revolotean por el aire de las salas, hay un filtro a lo incierto. Ya se arranca desde un patrón inmutable.

Una pregunta es por la exasperación del tanteo: si en el mismo tren de la investigación se trastocan las coordenadas de plomo que la configuran. Si los contornos de la percepción se dilatan y mutan, abriendo otro espectro de lo real. Una pregunta clave porque el tanteo es una destreza reflexiva muy presente en las salas, pero que inunda todos los recovecos de la ciudad precaria; siempre husmeando cambios de pantalla y nuevas acciones a tomar. ¿Podemos hacer crujir el cristal con el cual tanteamos el mundo? Correremos de una vida que se haga preguntas sobre lo que quiere, por un querer que ponga en pregunta qué es vivir.

7.

Tanto en el caso de amigarse con el azar para elegir la máquina tocada o estando ya frente a frente con la misma, los diferentes procedimientos manifiestan distintos paradigmas de conocimiento: desde los matemáticos para calcular probabilidades, como los esotéricos de apelar a inspiraciones oníricas o entidades religiosas. Queda claro que no hay contradicciones entre estos tipos de saberes; este *cocoliche epistemológico* vale o no en tanto aumenta la capacidad de acción de los

jugadores y sus estrategias para ganar en un entorno específico como es una sala de juego. No se comparan entre sí en términos de superioridad por su género; no hay una jerarquización de unos saberes refinados por sobre otros cualunqu. Su valor es estratégico. Se define por aquello que sea capaz de lograr.

Más allá de los que juegan una vez, que se aburren y no vuelven más, están los que van de vez en cuando pero se enganchan por un rato y se saturan, se empachan al toque y necesitan despegarse pronto.

También lo contrario: quedar pegado. Ya dijimos que estar muy cebado y mandarse a buscar más billete a la casa o un cajero es un miedo muy típico en las salas.

Otro gesto poco inteligente es andar con una percepción chirla, muy dispersa y dormida a las posibilidades que ofrece el paisaje que se camina. Se eligen las máquinas por elegir, o se eligen mal.

Como lo opuesto: congelarse en un máquina que no da ganadora, empecinarse ahí, gastando y gastando, sin apiolarse que hay que largar donde mordimos porque envenena.

8.

Existen diferentes jerarquías entre los jugadores y sus conocimientos; algunos conocen más los códigos que otros. Un aprendiz se puede sentar en una máquina que acaba de dar ganadora, mientras que otro más curtido ya sabe que sentarse ahí y prender fuego sus billetes es prácticamente lo mismo.

Que se vayan incorporando conocimientos depende de que cada jugador se vaya haciendo en la sala,

acumulando jornadas timberas, o podrá también dar un gran salto y quemar etapas, por ejemplo por el boca en boca con algún conocido que también juegue. Sea como sea, acá no hay una carrera para aprender a timbear conformada por estadios grupales donde progresivamente un eslabón de la cadena está más avanzado que otro. Para nada. La chapa se gana en el jugar mismo.

Chapa que se va cocinando a lo largo de una trayectoria zigzagueante: jugar depende de toda una serie de destrezas, pero la suerte le toca a cualquiera, desde el más pichi hasta el más curtido. Por eso un buen jugador puede caer en el efecto tobogán: gastar y gastar, perder y perder. Más todavía si mutan sus coordenadas afectivas y empieza a jugar vorazmente; si bien en el mundo del timbeo hay un saber acumulativo, en cualquier momento el deseo de jugar no entiende las razones del propio juego y todo se hace cuesta arriba....

Por eso para muchos es peligrosa la suerte del principiante: se crea un antecedente de que ganar es posible y se prueba una y otra vez para volver a repetir. Lo único que se logra es perder miles de veces.

No es muy conocida entre los jugadores su jerarquía. No hay señal alguna que indique su estirpe timbera. A lo sumo, el reconocer caras conocidas de aquellos que frecuentan el lugar. El estar siempre es símbolo de entrenamiento, práctica sostenida. Como también lo contrario: alguien que está empecinado y no hace otra cosa que pulverizar su billetera.

Algo importante: hay una cortina de hierro entre todos los jugadores y el resto de los mortales. Para estos últimos, los que apuestan en las salas son unos descerebrados, unos idiotas que dilapidan sus ingresos.

No se puede creer cómo ponen su tiempo en favor de tirar la guita en vez de invertirla en algo lógico. No hay conocimiento alguno, ignorancia pura.

9.

Para apostar hay que abrir una avenida temporal que permita hacerse de una presencia para timbear dentro de una duración más larga o más profunda.

Más larga para jugar más tiempo, disfrutar más, y tener más chances de ganar por repetición. El tiempo se empuja llevando mucho cambio de la casa o pidiéndolo ahí en la sala para jugar en las máquinas baratas y apostar más. Otra es, cuando los bolsillos caen desplumados, volver a la casa por más billetes, ir por un cajero cercano o manguear a otros jugadores ahí en el bingo.

No nos olvidemos de las estrategias de los jugadores para estirar la duración frente a las máquinas. ¿A qué me refiero? Quizá la situación lleve a que se deba estar mucho tiempo jugando, por ejemplo, en una máquina que por algún motivo se considera que dará ganadora. Estar horas y horas ahí sentado implica una preparación. Y estar preparado puede ser desde comer bien antes de ir para el bingo, nutrirse de algún ayudín químico –quizá provisto de forma clandestina dentro de las mismas salas– como también, ir con pañales, para no dejar la máquina libre cuando se va al baño, dejándola regalada a otro jugador que se puede quedar con ese el premio que *está por caer*.

Hablemos ahora de un tiempo profundo, que va directo al hueso: obtener el triunfo. Duraciones cortas pero intensas, apostar en máquinas caras pero con

más chances de ganar. Se juega poco, es cierto, pero ese poco vale mucho espacialmente: estamos más *cerca* de ganar.

Esta conquista de duraciones, esta pelea por abrir autotopistas temporales, abre toda una gama de posibilidades y retribuciones: juego mucho pero gano poco, o juego poco pero gano mucho. Sea uno o sea el otro, siempre es difícil ganar.

10.

Las temporalidades lúdicas pivotean sobre los otros tiempos sociales; el tiempo del laburo se hace más *ligero* sabiendo que está el tiempo del juego esperando ahí *por delante*. El manejo nos da cuerda; es un viento que empuja la nave, un impulso que da fuerza. Un manejo diferente al que nos provoca la quemazón urbana: si hay una insistencia del pensamiento sobre lo que nos pasa buscando orientaciones y eso nos cansa todavía más, hay otro manejo, el de la expectativa copada, la ilusión macanuda por lo que vendrá.

Temporalidad la del timbeo que puede en algún caso derretir los demás relojes en función únicamente de este tiempo lúdico de las salas. Es el caso del vicio. Timbear es lo más importante. Hay un solo compás que domina el pulso; se vive al ritmo del juego. Si se funden los tiempos ordinarios y se petrifica el tiempo lúdico como el principal, todo tiempo es una espera por timbear.

Subordinación que se mide en guita. Más allá de que se juegue en maquinitas baratas, para jugar mu-

cho un día y varios días, hay que financiarse. De ahí que por el vicio muchos queden arruinados. Un desfase mortal entre lo que factura el tiempo de trabajo y lo que requiere el tiempo de la timba.

Hay otros desfases también: los de los tiempos laborales y familiares. Nuestra vida urbana deviene bajo ciertos ritmos que hay que cumplir; momentos y horarios donde hay que estar. Y para jugar muchas veces hay que gambetear esos controles. Hacerse de un tiempo que se escabulla del cronos oficial y sus obligaciones. De ahí la pregunta acerca de estos baldíos temporales que se arman, si están poblados de estrategias para zambullirnos en el sacrificio de acoplarnos con gusto a los automatismos que nos gobiernan o están para abrir nuevas experiencias que expandan nuestros deseos. Es la diferencia entre un tiempo que hace correr una fuerza que encarna una ética ya empaquetada –con su repartición de roles y jerarquías, sentidos y afectos–, y, por otro lado, la apertura de otras vivencias que en su propio despliegue germinen nuevas valoraciones del mundo y de nosotros mismos.

11.

Las salas son anónimas. ¿Qué quiero decir con anonimato? Una geometría espacial orquestada en un formato estricto. Una repartija de lugares que habilita formas de estar en diseños estándar.

Por un lado, una masa sin relación. Cada jugador anda flotando en medio de la multitud. Ustedes los jugadores andan con una especie de campo magnético que repele lo exterior y todas sus posibles incomodidades;

no se miran mucho entre sí, no hablan, y menos aún se tocan. Cada uno está en lo suyo. A lo sumo el contacto rápido y al paso con algún asistente de la sala, pero no mucho más. Pero al mismo tiempo las salas tampoco son un lugar desértico. A muchos les da igual pero a otros les gusta que haya otros cuerpos dando vueltas. Un calor humano agradable, una vida cercana que nos hace sentir menos solos. Una vida domesticada hay que decir; nadie salta el alambrado, el otro es un decorado que le pone onda al lugar.

12.

Otra forma de anonimato: la fama. Ganar en una máquina o en los cartones un premio importante, es todo un suceso. Suena una musiquita especial, te saludan laburantes del bingo, todos te miran y en algunas salas te sacan fotos y se hacen circular por las redes. Mostrarse elegido por dios, bendecido por la gracia de lo excepcional; “lo que es difícil para todos, yo lo pude”.

Una de las típicas presencias afamadas de los bingos es la del Propinero. El propinero deja regalitos a todos. En dinero u objetos. A los cambistas y camareras, como a algún gerente del bingo también. Siempre ante un pedido, algo te deja –no solo cuando gana–. Lo cual se traduce en otro trato. Ya conocido por todos como alguien muy generoso, se beneficia de las excepciones: le cuidan una máquina por más tiempo del permitido mientras hace otra cosa; le perdonan que esté tomando mucho alcohol y dejan que siga tomando; si está jugando hace mucho le llevan un sánguiche y un cafecito; suele ganar de vez en cuando. Y este punto no es nada menor: ¿gana

porque propinear da suerte, o hay alguna mano que lo favorece? Si es lo primero, a guita se hace ofrenda: se da algo para recibir un favor. Si es lo segundo, a fuerza de quien no solo es generoso sino que tiene mucha nafta financiera, ganar es efecto de una transa.

13.

Si es cierto aquello de que la función de la cárcel es soslayar el disciplinamiento del resto de la población, y la misión de Disney es disimular el simulacro, la tarea de los bingos es, entonces, negar el rol del azar como fundamento radical de la vida.

Nuestro destino es siempre producto del azar. Es contingente; es como pudo no haber sido. El problema es considerarlo absoluto y necesario. Darle una existencia fatal. Y una vez definido este sentido, se lo divorcia de la suerte y se propone dominarla por considerarla algo peligroso, o, en cambio, fomenta su desarrollo pero siempre en función de fortalecer el dominio del destino trazado.

En las salas se aloja y comprime el azar, y afuera nos queda el fatalismo de la vida. En las salas si la suerte nos acompaña ganamos unos buenos billetes, mientras que afuera para conseguir billete hay que laburar. Imposible ningunear lo absoluto de este mandato. Es el mundo de la meritocracia: cada uno debe transpirar por lo suyo. Sin dádivas, sin mano de nadie. A lo sumo igualar oportunidades: que cada uno tenga a mano lo suficiente. Eso sí: que le ponga voluntad.

Al mismo tiempo, en las salas la suerte se disputa en un escenario de acero, configurado bajo reglas

blindadas. El azar no cae de cualquier cielo. El ojo vigilante de los empleados y las cámaras busca conjurar cualquier interferencia que descosa las fronteras y recorridos ya estipulados. Una mirada entrenada para diferenciar entre pasear y merodear. Pasear es andar de un lado para otro, conociendo el lugar, viendo los juegos; un movimiento instituido y oficial. Pero merodear es otra cosa; formas de caminar, mirar, y acercarse a los demás que abren la sospecha de alguna tramoya, y activa las alertas.

Nunca nos olvidemos que siempre está en juego el dinero como objeto sagrado. La guita es una cosa que convoca la presencia de todas las otras cosas. Una fuerza capaz de invocar virtualmente lo que sea. Y el billete circula por todos los vericuetos de la sala. Ahí anda por todos lados, no es algo guardado y protegido que solo algunos pocos pueden manipular. Pero sí es una circulación ritualizada, organizada bajo formas estrictas que se custodian a rajatabala por las autoridades bingueras.

14.

Dentro del anonimato de los bingos, hay una clandestinidad que engorda lo codificado de las salas. Una faz oculta pero que también hace a la dinámica hegemónica del funcionamiento oficial de los bingos. Vamos con eso.

Las salas son un lugar clandestino para muchos ya de por sí. Hay toda una inteligencia puesta en movimiento para que no se sepa que están ahí. Para muchos es mala fama timbear. Así es: el anonimato de las salas es clandestinidad con respecto a la ciudad.

La timba carga con mucho de tabú. Ustedes los jugadores no hacen un gran cartel, salvo con gente que se acomode en el anillo de confianza más cercano. Es una diversión que se guarda, que queda más para uno. Por eso se acercan a las salas directamente, fascinados *por lo que habrá*. Las casas de juego son edificios de estructuras monumentales, que no dejan ver nada en su interior. En el fugaz abrir y cerrar de sus puertas, se vislumbra un mundo desconocido que por su misterio, seduce. Y ya en su interior hay diferentes invitaciones para destacar: de pozos acumulados en los cartones y tentadoras promociones de maquinitas, a shows musicales y sorteos espectaculares.

Otra situación: hay ganadores que reniegan de su fama. La visibilización los complica, aparece la persecución por la seguridad. Más allá de que adentro es un lugar muy seguro y de las salideras no hay muchas noticias, igual mejor no farolear. La paradoja del anonimato de las salas es ser invisibles o superconocidos. Lo mismo que ocurre en otros ámbitos sociales: los invisibles buscan propagar su imagen y ligar muchos me gusta, zambullirse en esa máscara masiva; pero cuando la fama explota, se extraña ser una silueta más, un ser espectral que nadie juna.

Algo de lo que ya hablamos: el dato de una máquina que se ve como ganadora, un sueño que sopla un vaticinio copado o las cábalas preferidas; todo se guarda como un secreto. Una información a guardar bajo mil llaves. Delatarla sería un error, desconocer que cada uno pelea su guerra, banca su propia trinchera.

Pero dejemos los timberos por un rato y hablemos de la propia sala. Lo clandestino es también un trabajo por ocultar el poder de los bingos. Por ejemplo:

control del Estado por la facturación y el pago de impuestos, financiamiento de campañas políticas, lavado de activos, el toqueteo o no de máquinas para que no den ganadoras, o no pagar premios ya ganados. Es la zona oscura de las salas, la contracara del carisma que irradia la marca bingüera como promesa de felicidad. Ambas regiones existen y la timba se afirma en ellas. No hay una más o menos importante que la otra. De ahí que el problema de fondo no es hacer visible lo invisible, darle voz a lo reprimido, sino hacer visible el dispositivo general del juego que genera y distribuye visibilidades y sombras de diferentes escalas; las que motorizan su fuerza y no permiten ser interrogadas, como las que encandilan la sensibilidad de multitudes.

15.

En las salas también hay otra clandestinidad: irrumpe lo amorfo, una hierba silvestre que va agrietando las fronteras del anonimato imperante y su abanico de presencias conocidas. Una carambola que sacude automatismos emergiendo de esas astillas un desvío de las coordenadas que organizan el mundo bingüero.

Un tipo de estas presencias es el Jetón. El Jetón es el que asoma un poco la cabeza y estira las fronteras que delimita la sala. Al jetonear se configura una espacialidad que es el soporte de algún tipo de vínculo que hasta hace un rato no figuraba en el mapa.

Les venía comentando que en los bingos prima un individualismo a ultranza. Pero también hay lugar para cierto amiguismo y hasta para parejitas. Sintonías que se arman alrededor de ciertos juegos: la ruleta y el

bingo, más difícil en las máquinas. Hasta hay jugadores que tejen relaciones con capos de los bingos y rosquean que metan a un familiar o amigo a laburar ahí.

También ustedes los laburantes jetonean. Por ejemplo, las camareras. La mayoría son mujeres y una de sus funciones es la contención. Es el lugar que les da el bingo: estar cerca de la gente por cualquier cosa, apaciguar ánimos picantes ante la derrota, estar atentos si alguien está mucho tiempo jugando y no toma ni come nada. De estos vínculos copados y oficiales puede devenir un coparse más genuino, un hacer onda de verdad (a veces, casi una amistad). También les pasa a los cambistas: en horarios de poco ajetreo, dando vueltas por su sector, se ponen a cargar con uno, con otro... Sea sobre fútbol, política, lo que sea porque se conocen de otro lado.

El Jetón expone siempre un carácter anfibio: se araña las orillas de un territorio que a priori queda lejano abriendo una zona común que escapa del anonimato que proponen las salas, de los casilleros instituidos. Pero hay un problema: esta zona anfibia que se abre dentro de la cercanía oficial genera sospechas. Es algo mal visto por los encargados de los bingos; esa sintonía es la supuesta materia prima de una complicidad para trampas y tramoyas diversas. Es un gesto de politicidad inesperado, algo que se va de las manos y que hay que cortar. Uno de los métodos que se usan para deshilar estas simpatías de forma preventiva es la rotación de horarios de los laburantes, como las suspensiones y hasta despidos.

16.

El Jetón muchas veces necesita financiarse y sale a lukear. Si bien la mayoría de las veces no se presta, a veces sí se da. Algunos bancan a otros: les tiran alguna chirola para que sigan jugando, a ver si cae el milagro. En medio del paraíso de las muchedumbres solitarias, entre dos se hace onda y alguien le tira una sogá a otro.

Pero el Jetón puede derivar en goma. Repercutir en los demás como un denso. Algo molesto, con *demasiada presencia*. El goma es viscoso: no lo queremos, se nos pegotea en la piel su exceso de interpelación. La mayoría de los jugadores se molestan si les piden. Primero, por quebrar su burbuja narcisista y sentirse invadidos. Segundo, por una postura moral: los vicios se los banca cada uno.

Una forma del lukeo es el gateo. El intercambio de guita por sexo. Más que nada en la ruleta; ahí se dan los acercamientos. Rituales que son rechazados o aceptados de cuajo según la onda de la sala, o según van tanteando si a los apostadores les molesta o no. Si les molesta porque les insisten, se ven engomados, los encargados de diferentes secciones de las salas llaman la atención a los gomas que andan por ahí.

17.

Hay otra forma de estar en las salas con su aire clandestino: el Comodín. La misma persona recita dos papales, encarna dos roles a la vez. Hablo de los que laburan en las salas y también les cabe jugar.

Pero todo esto no es tan fácil: para los patrones, mientras se trabaja no se juega. No hay fusión del tiempo lúdico y el laboral. No se puede, no hay que mezclar. Y si no hay que mezclar, por más que se pasen mucho tiempo trabajando ahí en las salas, los laburantes deben abrir otra pista temporal para despuntar su vicio. Por eso en algunas salas los empleados van a jugar ahí donde laburan pero en sus ratos libres; aunque la mayoría se va para otros bingos directamente, armándose de otro espacio y de otro tiempo.

Laburantes timberos: los hay de los que ya apostaban de antes y ahora siguen. Los que nunca jugaron pero de estar ahí se les despertó el bichito. Muchas veces cuando se termina de laburar, o hay un cumpleaños o se arma una salida cualquiera, se va a jugar en grupo. Se mandan varios a una sala pero no a servir ni atender a nadie, sino a que ahora los sirvan y los atiendan a ellos.

Algo que me llamó la atención: muchos de ustedes los laburantes comentan que jugar es necesario para sacarse el estrés de encima. Que hay toda una radiación negativa en las salas a causa de la ansiedad de los jugadores por saber qué pasa, si sale o no sale, si ganan o pierden, y que aspirar todas esas toxinas los deja quemados. Ir a timbear se convierte en una terapéutica, una calibración y puesta a punto de los estados de ánimo muy necesaria para equilibrar los nervios.

Como consecuencia del padecimiento del laburo en los bingos, se hace necesario, en las mismas salas, invertir para reponer las energías gastadas ahí mismo. Este ida y vuelta arma un escenario muy especial: los bingos además de explotar en las horas de laburo a sus empleados, se quedan con más plata depositada por

ellos mismos, algo así como un retorno de lo ya gastado en pagar sueldos, como también, ofrecen el ámbito para que recarguen fuerzas y soporten una jornada que los afecta negativamente.

Una exasperación de esta lógica son los casos de los laburantes que timbear se les hizo un vicio zarpado. No solo invierten a paladas grandes porciones de su sueldo, sino que hay casos de trabajadores despedidos que reciben una jugosa indemnización, usando gran parte de esa guita para seguir viciando.

En un sentido inverso, una situación llamativa es la de Vanesa. Vanesa es una mina que siempre jugaba. Más que nada a la ruleta. En un momento medio turbio de su vida –se separa, se le muere la madre– empieza jugar a full. Se va aislando de los demás y vive encerrada en una sala. Se patina la guita que tiene y la que no tiene también. ¿Cómo parar esto?, se pregunta. Meterse a laburar en una sala. Si se pone a laburar ahí, no juega más. ¿Por qué? Porque necesita laburar para bancar a su hijito. Y por su hijito hace lo que sea. Un cálculo que implica todo un reconocimiento de sus afectos, de su organización y jerarquización en su cuerpo, que le permite modificar su radar; desde que empieza a trabajar en el bingo timbea más tranqui. Un caso inverso de lo anterior: alguien que no se quema por laburar ahí, sino que laburar ahí la despejó, y sigue jugando pero no lo padece.

18.

¿Cómo sacarle plata al bingo bajo las reglas *exclusivas* del jugador? Hay todo un trabajo para abrir una

zona clandestina y hacer esquivo a los ojos del control iniciativas de todo tipo: pedir plata a otros jugadores, prestamistas dando vueltas por ahí ofreciendo sus servicios, chamuyar laburantes por algún favor medio turbio, pibas menores de dieciocho que supermaquilladas se meten con la madre igual, y un sin fin de cábalas con las máquinas como las de meterle mirra o raspar las pantallas.

Esto es interesante: el bingo se mueve sabiendo y aceptando una regla extraña. De alguna manera, tiene que jugar en un terreno que es de otro, acomodándolo y poniéndolo en su lugar, es cierto, pero interviene en un espacio ajeno. Ajeno pero dentro de él. Y sorprendente, porque lo que pueda surgir de una sala de juego, dónde, cómo, cuándo... difícil saberlo.

Dentro de la dinámica donde cada jugador gestiona sus placeres, este movimiento deriva a veces en anomalías; ustedes los jugadores se apropian de las normas del espacio, las retocan y juegan a su manera. Se expande su soberanía con *nuevas* reglas para operar *desde* las reglas ya existentes. Se desplaza de la autonomía fabricada por la sala, para inaugurar otra autonomía distinta, aquella que surge de la apropiación de las normas, sea frente a las máquinas o andando por el bingo.

Vale decir que este tipo de acciones –consideradas como trampa– no dejan de ser parte del juego. No desconocen las normas del lugar, sino que las aceptan, para estirarlas y meterles un plus, algo propio. Diferente del caso de un asalto por parte de un grupo comando que va en busca de la caja de un bingo, o de un apostador que tras perder grandes sumas agarra una máquina a patadas y se lleva el billete de la

misma, como ha ocurrido. En estos casos no hay juego, no hay habilidades que se midan frente a otras mediante el azar.

Las trampas necesitan de la clandestinidad, la gamba al control; es el espacio que les permite ser. El drama de la clandestinidad es que al ser un ámbito tan individual, es difícil hacer públicos esos actos y saberes. Si lo amorfo no se encarna, si lo embrionario y difuso no se calcifica, pierde entidad y es barrido muy fácil. Se trata de una faz clandestina sucia y barrosa, disruptiva, que contrasta con la clandestinidad de la zona oculta del anonimato de las salas, consistente y flexible para surfear distintas situaciones (entre ellas, la de capturar y hacer oficiales iniciativas de los timberos, pero purgadas de su brillo transgresor).

19.

Si en todo rincón de la ciudad hay cuerpos pujando por su existencia, hay saberes animando esas prácticas. La enseñanza y el aprendizaje son gestiones constantes en la ciudad; no hay vida que grave sin una pedagogía que la sustente. Si estamos de acuerdo en que no solo en la escuela hay acontecimiento educativo, se hace necesario desescolarizar la pedagogía; investigar las formas en que construimos y ponemos a circular saberes con relación a una estrategia y una manera de estar en diversos escenarios de nuestra vida urbana.

Echemos una rápida ojeada a la pedagogía binguera: no hay una autoridad que transmita un saber, mediando entre los apostadores y el mundo. Hay una

experimentación directa, un contacto cara a cara con el entorno y los demás cuerpos activando todos los sentidos. No hay una sensibilidad burocratizada bajo un saber formalizado, licuando las emociones bajo un aura racionalista –si haya algo presente son los afectos–.

Hay una escasa presencia de la palabra. Hay charlas entre timberos y con laburantes, preguntas e intercambios puntuales, pero hay una presencia masiva del silencio. En medio del bullicio ambiente, se apuesta con el pico cerrado. La contracción de la palabra aparea que todo se hace signo; cualquier cosa es susceptible de ser una señal. En cada detalle que desfila por los sentidos –una imagen, un roce, un aroma– hay un mensaje a descifrar.

No hay un aprendizaje lineal, de postas a pasar, mientras se llega al final-cumbre. No se arranca de lo más simple para ir arrimando a lo más complejo. Es un ida y vuelta, una experimentación con avances y retrocesos, marcada por el capricho de la diosa fortuna. Aunque no deja de haber una acumulación de saber, un curtirse en caminar la sala, un golpe de suerte puede disparar cualquier situación.

A simple vista, ¿se trata de una liberación de la típica pedagogía escolar y su lastre moral? Para nada. En el mundo timbero hay roles bien estructurados y puestos a interactuar bajo sentidos claros y contundentes: el magnetismo de la guita, la concepción del azar, presencias como el aislamiento compartido, el tanteo como cálculo, los cuerpos quemados por la explotación laboral, y un mundo híper vigilado, atento a que no se escurra ninguna gota por donde no tenga que correr.

20.

¿Cómo pensar una pedagogía transformadora en relación con estos espacios? Pregunta que vale para los bingos, seguro, pero también para tantos otros espacios urbanos que funcionan con una gramática similar.

Hay dos problemas que bloquean esta pedagogía: uno, la banalización, el otro, la crítica.

Sobre lo primero, la importancia política de una pedagogía no se define por sus atributos –imagen o palabra, transmisión o tanteo– sino por sus chances concretas de investigar un escenario que nos aprisiona en funciones y sentidos ya definidos, intocables, y en saber captar y explotar las fuerzas que están en nosotros y todavía no reconocemos. El problema de la banalización, de confundir linealmente los rasgos de una pedagogía con su potencia de activar intensidades, es que muchas iniciativas políticas se organizan alrededor de una lógica que se supone radical y confrontativa, pero que en lo concreto pedalean bajo el mismo ritmo de lo que se supone que atacan, multiplicando asimetrías y reproduciendo los moldes de lo ya dado.

El segundo problema es criticar. Descansando cómodos en la crítica nos encajonamos en la arquitectura del mundo que nos formatea. Nos congelamos en un rechazo que no cataliza potencias, que no hace correr fuerzas que trastoquen las coordenadas que nos organizan. No nos apropiamos de las constelaciones que nos definen para retorcerlas y adulterar lo que somos; para que, a caballo de las mismas y aprovechando su inercia, se estiren y en ese envión crucen y abran nuevos sentidos.

Es doble el problema de la crítica: nos petrifica en una pose, nos traba en una silueta singular aunque el sentido de dicha pose sea el rechazo del territorio ocupado. Y también niega lo que somos, desprecia de cuajo lo que nos organiza en una coyuntura determinada. Porque no se trata de que aceptemos de mal gusto lo que somos, pero tampoco de rechazarlo de una planteando un vacío abstracto desde el cual activar y expandirnos; solo desde lo que somos seremos otra cosa.

VENDER HUMO: UNA ESTRATEGIA DE FINANCIAMIENTO EN LO PRECARIO

Resumen: Este Capítulo se propone explicar la Venta de humo como una estrategia de financiamiento. El lenguaje es puesto a trabajar para conseguir diferentes clases de recursos. Se trata de una estrategia que requiere de diversas habilidades y que cuenta con sus géneros discursivos. La misma funciona bajo reglas muy precisas que movilizan los tres tipos de capitales que conforman a los enunciados. Por último, se aborda el concepto de Fantasmeo para resaltar el carácter ficcional de todo lenguaje.

Palabras claves: Humo, Farolear, Franeleo, Bicho, Mandarse, Flashear, Tirabomba, Bocón, Fantasmear.

1. El signo como entidad humeante

La principal hipótesis que sostiene este trabajo es que Vender humo es un procedimiento para financiarse en lo precario. Si hay que generar artesanalmente las circunstancias que permiten desenvolverse en cualquier ámbito social, ese trabajo minucioso y continuo necesita aumentar sus posibilidades y dotarse de fuerza, como asegurar lo que es valioso y se quiere defender. En un escenario cambiante, de piezas que se mueven en remolino, hay oportunidades y amenazas. Y para aprovechar

las mejores situaciones y alejar las menos favorables, se vende humo. La venta de humo es entonces una estrategia que asegura y conserva, que expande y potencia.

Desde la rutina concreta de los jugadores, desde la singularidad estricta de su existencia, al explotar el carácter humeante de las palabras, se desplaza su ser hacia otra coyuntura; se es lo que no se era, se logra lo que se no podía. Si lo que predomina en las salas es el silencio y no hay mucho diálogo entre los jugadores, puertas afuera, si es necesario, se pone a trabajar el lenguaje y a producir humo a toda máquina.

Pero, ¿qué significa que la palabra sea humeante? Que se habla de algo que no existe. No hay correspondencia entre lo que se dice y lo que sucede. El humo no existe: es algo que está presente, se observa, pero al acercarse y tocarlo, se esfuma. Es pura forma, nada de contenido.

A continuación, se presenta una clasificación sobre algunas de las funciones que financia la Venta de humo:

Se vende humo para farolear: darse chapa con relatos épicos sobre triunfos mitológicos. Haber sacado premios suculentos y ser el más pillo de todos, ganar cuando se estaba cayendo en tobogán por un pozo zafando del abismo.

Se vende humo para hacerse de tiempo: la conquista de atajos para retrasarse y no ligar por llegar tarde, como de rajar y arrancar antes de lo esperado.

Se vende humo para evadir a la autoridad: gambetear el control de la familia, un laburo o la pareja. Bancar lo clandestino del timbeo y evitar problemas.

Se vende humo para ganar dinero: ante bolsillos secos, de algún lado hay que hacerse de efectivo para solventar el vicio.

Esta clasificación demuestra que financiarse, darse de fuerza en lo precario para sostenerse y expandirse ante la falta de garantías sobre lo que vendrá, implica pero también desborda los recursos monetarios. Financiarse no es únicamente dotarse de capacidad de consumo. Es hacerse de tiempo, poder y prestigio.

Otro aspecto a destacar es que el acto de vender humo deja en evidencia que el lenguaje es un medio para fabricar sentido en el marco de una estrategia. Se quiebra cualquier dicotomía o centralidad totalizante que proyecte valoraciones lineales; entre sentimientos o ideas, presencia virtual o real, formato lingüístico o imaginal; todo es parte del mismo continente: vender humo.

Hay un debate que siempre ronda en las diferentes discusiones sobre vender humo: su relación con la tecnología. En tanto la tecnología permite desligar la relación en vivo de un territorio compartido, reemplazándolo por un territorio virtual, ¿quién sabe si lo que expone el montaje *es* aquello que *dice ser*?

Un empleado de una sala de juegos nos daba un buen testimonio sobre este tema: “Acá hay gente que llama a la casa por teléfono y dice que está complicada con el tránsito, que le robaron y está retrasada en la comisaría, o que está en medio de un accidente ayudando a los heridos... No sabés lo que son capaces decir. Nosotros nos reímos porque los vemos acá y es todo mentira. Igual qué triste, ¿no?”.

Varias conclusiones para extraer de este párrafo: En primer lugar, esta multiplicación de la presencia y lo improbable de su enunciado, beneficia la estrategia humeante. No hay dudas. Un territorio físico que queda subsumido a un terreno etéreo, permite el

camuflaje del Vende humo. Por otro lado, se intuye que este factor también puede ser el punto débil de un chamuyo: exceptuando el timbre de la voz en un llamado, la redacción de un mensaje o el envío de algún emoticón, el Vende humo pierde la referencia de la gestualidad de su interlocutor, nublando la posibilidad de saber cómo se recibe su creación: si es creída o no, si hay que ajustar alguna pieza de su humeante discurso o dejarlo todo tal cual.

Antes de finalizar con este punto, deseo remarcar lo siguiente: el trabajador del bingo afirma “Nosotros nos reímos porque los vemos acá y es todo mentira. Igual que triste, ¿no?”. La estética bizarra, cachivachesca, es uno de los matices de la vida social. Una buena cantidad de situaciones dan risa y son trágicas, son graciosas pero también tremendas. Emociones que expresan lo ambiguo y barroso del tiempo actual, donde lo insólito se hace común, lo que se supone que no debería pasar, pasa (con todos los límites y posibilidades que esto abre).

2. Venta de humo y habilidades

La eficacia de la palabra humeante no depende de ella misma exclusivamente. Que el humo sea vendido no es un asunto netamente lingüístico. Vender humo necesita de habilidades extra-discursivas.

Dotes que no corresponden al vendedor de humo como simple individuo. Ser Vende humo es una estrategia social. No se reduce a la psicología de una persona cualquiera. El Vende humo no viene ya hecho desde la cuna. Sus cualidades son sociales: están disponibles

y son asimiladas al ser necesarias. No todos los que portan estas facultades son Vende humo, así como el que no las tenga y necesite serlo, deberá aprenderlas. Para el que las tiene y adopta esta estrategia, de forma puntual o duradera, todo será más fácil. Sea el caso que sea, las cualidades y organización del rol de Vende humo, son siempre de índole social.

En lo siguiente, se expone una tipología con algunas de las facultades que necesita un buen Vendedor de humo:

Copado y franelero. El Vende humo es simpatía pura. Gran facilidad para llamar la atención e ir tejiendo una buena onda que le permita *caer bien*. Por eso es copado. Es alguien que copa, ocupa y conquista un lugar de manera simpática. Sintoniza bien con las frecuencias emotivas que circulan. Simpatía que se basa en lo que necesiten los cuerpos que andan por ahí: seriedad, confianza, alegría, bondad. Pero además de sintonizar, fomenta la frecuencia lograda. Franelea a todo el mundo: un demagogo que busca caer siempre bien parado. La repercusión de las palabras del que cae bien, ganan en su valor de veracidad.

Ser bicho. La astucia de la razón: reconocer nuevas situaciones y no bajar recetas ya cocinadas. Palpar las mutaciones y calcular las nuevas fórmulas que están a la altura de lo que acontece. Una evaluación constante al calor de las practicas: saber qué piensa el otro y por dónde hay que entrarle; entender qué decir en el momento justo y dar un buen golpe si es necesario, pero sin exagerar y que se le vean los hilos; estar atento al mínimo pliegue de una arruga y todo aquello que pueda indicar la más mínima desconfianza (ser

un maestro en la traducción anímica del rostro ajeno y en moldear el propio). El Vende humo es un filoso investigador. Un gran evaluador de territorios y personajes urbanos.

Mandado. No tener vergüenza –como muchas veces le achacan–. Ser lanzado y mandarse a tocar el timbre de un vecino, encarar a un jefe o amigos de la pareja... Movidas que apichonan a cualquiera. Pero el ansia de jugar lo puede todo. Por eso vender humo en muchas ocasiones requiere de un coraje casi heroico para luchar contra las inhibiciones de la culpa provocadas por la coerción social. Trabajar sobre el estado de ánimo, forzar corrientes emotivas, hacer proliferar otras; todas tareas del arte de vender humo. Que si carece de estas virtudes, puede pedirle a otro que venda su humo. Así es: el humo también se terciariza. Que otro ponga la cara. Porque se anima, o porque no está tan quemado. Y que la ponga sabiendo que lo que dice es humo, o creyendo que es cierto, es otra opción.

Flashero. Vender humo requiere de una gran inspiración y capacidad narrativa. Crear personajes, tramas y desenlaces de una historia requiere de una imaginación potente. Y para replantear sus términos ante bruscos cambios de panorama, porque la obra no finaliza una vez escuchada. Puede retornar, por ejemplo, por la irrupción de reproches inesperados. Ahí habrá que retomar el hilo y continuar la historia en el nuevo escenario: gente estafada que pide explicaciones y sospecha.

El recuerdo es un gran barullo si no se lo sabe ordenar. Por eso el Vende humo debe ser memorioso para recordar qué dijo, en qué momento, a quién, por

qué, y lo que prometió... si olvida la última escena, el nuevo guión queda herido de muerte. Y sí, es grande la confusión. Por eso preguntamos: ¿habrá veces en las que nos vendemos humo a nosotros mismos?, ¿hasta qué punto, en estos mundos imaginarios que abrimos, no nos terminamos creyendo que somos eso que decimos que somos?

Al Vender humo se fusiona vida y obra. Hay un continuo entre lo que se dice y lo que se hace. Al vender humo *somos nuestra obra*. Y cuanto más central sea el lugar que ocupa en nuestra existencia el acto de vender humo, más todavía nuestra vida será nuestra obra. Pregunta: ¿quién ordena el archivo de todo el repertorio humeante que día a día recrea la ciudad? ¿Hay alguien que esté recogiendo esta verdadera literatura urbana?

En conclusión: los dotes del vende humo *hacen* al juego; al vender humo, ya se juega. Enfrentarse a obstáculos, imaginar posibles tramoyas, ensayar tonos de voz y morisquetas, pensar quiénes serán las víctimas de turno... Todo un mundo de sensaciones y habilidades puestas en marcha que es imposible pensarlo por fuera del acto de jugar.

Por eso para el jugador vicioso, donde ser Vende humo se transforma en una máscara indispensable, toda la ciudad se transforma en un bingo. El bingo para el vicioso es una sala dentro de ese gran casino que es ahora todo su mundo; hambriento por salvarse y/o desesperado por recuperar algo de lo gastado, cualquier lugar es profanado para robarle un rato y dirigirse a jugar. Hasta la persona más querida es chamuyada por lo que sea y por cualquier motivo. Cualquier contacto es propicio para engrupir y morder un dinerito:

hasta la cosa más sagrada de la persona más amada es un potencial recurso para aniquilarse apostando.

Pero como afirmamos que en su extremo todo el mundo es para el vicioso una presa potencial de su estrategia humeante, también hay que decir que la venta de humo como estrategia desborda el ámbito lúdico a torrentes. Hay chamuyos por todos lados. No se puede enquistar el humo en un espacio en particular: el humo no es una cosa de abajo, de la rutina diaria de cada persona cuando compra algo o se relaciona con su pareja, o de arriba, los grandes medios de comunicación de masas o el sistema político. Estas divisiones no sirven para nada. Hay que apuntar a las estrategias para comprender lo político en su dimensión primera. Y en todas partes hay humo. Su venta es una estrategia que va tirando el ancla en cualquier terreno. En una época donde la parla es la materia prima de las relaciones, donde se discuten y hacen explícitos los términos de los vínculos porque ya no vienen dados por modelos a seguir a rajatabla sino que se van armando sobre la marcha, la palabra muchas veces viene hecha de humo.

3. Géneros humeantes: el caso del Tirabomba

Existe una diversidad de géneros humeantes. Formatos retóricos a los cuales apelar al momento de vender humo. Por un problema de extensión, solo se expondrá en este artículo uno de estos géneros: el Tirabomba.

Para adentrarnos en este concepto, compartimos un extracto de una entrevista realizada a una doña que compró humo bajo el formato Tirabomba:

“Acá vienen un montón de chicos del barrio. Me van pagando lo que pueden. Jonathan era un alumno mío. Se había llevado matemática y química y el padre lo traía para que rindiera bien así no repetía. Se había llevado un montón de materias el chico.

El asunto es que el padre un día me tenía que pagar las clases, era el último día, y me viene con toda una historia. Que Jony tenía problemas en los riñones. Muy graves. Que el médico le había dado unos remedios que tenía que tomar todos los días y que eran muy caros. Que al chico le dolía mucha la panza, vomitaba. Yo de todo esto no sabía nada, me quede helada... decía que si no hacía bien el tratamiento había muchos riesgos para Jonathan, que capaz era necesario trasplantarlo...

El tipo –Marcelo se llama– me pidió si me podía pagar en una semana lo que me debía, 400 pesos, así le podía comprar los medicamentos al chiquito. Que me pedía disculpas, que le daba mucha vergüenza lo que me pedía, pero que por favor lo entienda... ni bien tenía la plata me la traía... Yo le dije que sí, que no había problema, que no sabía este tema del chico, que me daba mucha pena... yo estaba, te digo, seca...

Y después me entere de que el tipo era jugador... era todo mentira lo que me dijo. El chiquito no tenía nada... No sabés la rabia que me dio, ser tan basura, usar una cosa así... Un enfermo el padre, un caradura...”

Un testimonio más que ilustrativo que demuestra como el Tirabomba necesita de un impacto profundo en la corteza sensible del otro. Sabe que la ciudad y el mapa de la rutina de cada uno es una diversidad de centrales nerviosas que irradian y digieren información. Se busca captar la atención y disponer de una escucha atenta de algunos de esos nodos. Se pincha

para que voluntariamente alguien haga un sacrificio, se desprenda de algo de valor por –se supone– un motivo justo, una causa noble.

Frente a lazos deshilachados y un híper individualismo ambiente, armar alguna conexión requiere que la interpelación se dispare con todo. Tirar una bomba es la última oportunidad de ser importante para otro y pichulear algo de lástima. Por eso las bombas humeantes abarcan enfermedades y accidentes, problemas de laburo y desgracias familiares, tanto de uno como de alguien que sea infalible para romper el blindaje de la indiferencia (ancianos, nenes chiquitos, algún bebé si es posible).

A propósito, es interesante señalar cómo a nivel mediático todo el tiempo se habla de bombas. Que hay una, que cuando se va a tirar, que ya viene. Una lucha encarnizada por llamar la atención y conquistar audiencias. Pero también es el síntoma de la necesidad de que algo pase. Cuando una bomba explota hay movimiento que sacude los cimientos y no es todo igual. Es un cimbronazo a la rutina. Igual que las personas que se desesperan por contar algo malo que les paso o vieron un accidente, una pelea, un robo violento. Hasta los peores hechos son buenos si son motivo para sentir que algo pasa. Si por un lado hay una sensibilidad del desapego, de la empatía lacerada por el dolor ajeno, por otro lado, hay una necesidad profunda de que pasen cosas, un hastío de la nadería ambiente.

¿A quiénes les tiran bombas los apostadores? A personas cercanas, pero más que nada a gente conocida pero con la cual no hay un conocimiento íntimo. Este intermedio es fundamental: es difícil que se compre humo por más que venga con el estruendo de un

cañonazo si es alguien de paso, como también que alguien cercano se aspire un relato de quien sabe que se la pasa en el bingo. Un conocido con el que haya onda y cierta simpatía, que sienta culpa de no ayudar y, más todavía, por un motivo que lo vale, y que no sepa nada del gusto por la timba, es la presa perfecta.

El Tirabomba sabe de dos problemas para su estrategia humeante: la dinamita verbal explota sin afectar a nadie, o se conquista la lástima de alguien en lo inmediato pero provocando a futuro un lío peor.

El primero: si la pólvora viene mojada y los estallidos no alcanzan para lastimar sensibilidades de amianto, estamos frente al abismo. Nadie se conmueve, nadie ayuda. Una financiera, prestamistas runflas o casas de empeño: lugares donde no hay compasión. Si la búsqueda era desesperada, si se arañaba una orilla y se necesitaba que alguien eche una mano salvadora, la impotencia ahora es total. Pregunta: ¿y por qué es un problema el abismo? ¿Qué pasa si todo revienta? ¿Qué información sensible nos expresa esa bomba, esa dinamita que nos arroja la época que ahora hipnotiza nuestra atención? ¿Hay que suspender las expectativas que tenemos y hay que barajar y dar de nuevo?

En el segundo caso, el Tirabomba logra llamar la atención pero la granada explota en la mano y pinta el desborde: reproches, carajeadas, gente que te viene a buscar... Una técnica típica del Vende humo es la bicicleteada. Tirar para adelante los compromisos asumidos. Cuando la elasticidad de la cuerda se hace cada vez más chirla, se apuesta fuerte: se tira una bomba. Pero al saberse de su mentira tan delicada, se despliega una fuerza contraria al impacto primero; como nodo informativo, el Tirabomba queda quemado.

Una de las causas por las cuales puede quemarse un Tirabomba es por ser bocón. Jactarse de sus grandes humos y abrir el pico cuando y donde no hay que abrirlo. El Bocón no puede quedarse con la boca cerrada; le quema su información ultrasecreta y está desesperado por escupirla. El problema es que su clandestinidad se ve sacudida y su estrategia humeante se hace añicos. Por eso un buen Vende humo no es bocón: tiene un gran control de sí y no le hace mella que los demás sepan de la maestría de su chamuyo.

Esta furia que despierta el descubrimiento de haber comprado humo, se da al mismo tiempo que vivimos tragando humo como si nada. Al escuchar publicidades, discursos políticos, reuniones de laburo o situaciones afectivas, sabemos que lo que nos dicen es mentira. Pero se sigue igual. Mecanizados en una inercia del como si, o a lo sumo masticando bronca por lo bajo, no se activa un sabotaje a la industria del verso. En un mundo precario la mentira es muy irritable, pero también es una constante. Al ser constante ya no sorprende ni molesta, pero a veces hartos del propio embotamiento del como si, se detonan los nervios y la onda expansiva es potente.

4. El valor del humo y los intercambios

Los signos humeantes expresan un *valor*. Para ser exactos, un triple valor:

Primero: se valoran en clave estratégica: conservar o expandir un espacio y un tiempo que permita que corra un deseo. En este caso, el jolgorio de timbear. Segundo: son pura potencia, cosas con las cuales se

hacen otras –capitalizarse en tiempo, prestigio, dinero–. Tercero: las palabras valen si son confiables. Si no son de fiar no sirven, porque no permiten que fluya su otro valor: crear nuevas posibilidades de acción.

Pasamos en limpio los principios que dan valor a las palabras: explotar la potencia productiva y la confianza de las palabras es multiplicar otros capitales del jugador, siempre en relación con una estrategia social.

Como se viene sosteniendo en este trabajo, el humo se vende, es una estrategia que se activa en un intercambio: el que vende humo, y el que lo compra. El que vende, oculta o adultera los términos del pacto. El que compra, nunca va a recibir nada de vuelta. Le cabió: compró humo.

Para el Vende humo el otro es un medio para conseguir lo que necesita, indiferente por su devenir mientras él consiga lo que busca. Estrategia humeante que según el contexto irradia diferentes sentidos: una indiferencia que se juega en varios planos que no siempre van a la par.

Uno de ellos: sacarle algo, que no le sobra, a un amigo o compañero de laburo copado. Esos que dan lo que no tienen, por alguien que lo vale. Pero hay un engaño que, de ser descubierto, puede deshilar un vínculo amistoso. El segundo: un desplazamiento de un agobio producto de una relación opresiva; el caso de jugadores que deben marcar tarjeta con autoridades diversas conquistando un tiempo extra para ir a jugar (el humo envolviendo una puñalada como revancha de clase).

La Venta de humo dispone de diversos sentidos: todo intercambio se da dentro de una producción. Los términos de un ida y vuelta están configurados bajo diversas repartijas de papeles que definen sus tasas

de beneficio según la posición que ocupen en la arena social. Por eso aquí sostenemos que la economía de vender humo se da sobre una economía primera. Cada persona que vende humo ocupa una trinchera en la lucha de clases, géneros, y generaciones. Es imposible comprender los sentidos estratégicos del vender humo sin tener en cuenta estas pujas urbanas y todo lo que se pone en juego ahí.

En este sentido, a continuación, se presentarán algunos axiomas que rigen las leyes del intercambio humeante. Al haber una gran cantidad de estas leyes, por una cuestión de espacio hemos decidido tratar una sola con sus dos axiomas: la que define los índices de confianza.

Primer axioma: serán más bajas sus posibilidades de éxito cuanto menos creíble suene y cuando su situación sea más complicada; será más favorecido en cambio cuando su confianza esté en alza.

Sobre lo primero, el Vende humo debe luchar contra las expectativas de los demás, muchas de ellas estereotipadas y organizadas en jerarquías sociales. No es lo mismo un flaco que laboró todo el día en un taller, que se manda a jugar con las manos y la ropa llena de grasa, que un médico; no es lo mismo una mujer grande con aires de señora, que una con pinta de gato.

Básicamente cuando se busca vender humo a personas que no forman parte de los anillos de conocimiento e intimidad más cercana, esta lucha contra las clasificaciones establecidas es un punto a considerar sobre el capital de confianza que posee cada uno.

Pero las estrategias del Vende humo son tan plásticas que son capaces de traficar como positivo un pre-

juicio negativo. Una mujer bien puesta que se presenta en un kiosco llorando porque le robaron y no tiene plata para pagarse un remís, o que va a tocarle el timbre a un vecino para pedir por un remedio carísimo que es imprescindible para su hijo, aprovecha su imagen y la explota hábilmente. Ante la representación de que una mujer es buena y honesta, la jugadora se aprovecha de esa confianza y la traduce en dinero para jugar o volverse a su casa después del bingo porque efectivamente se quedó sin nada y puso todo en las máquinas.

Ante los vaivenes de confianza y cómo el Vende humo retuerce su imagen pública en diferentes coyunturas, es importante considerar qué tipo de sacrificios pide el jugador humeante; podrá haber mucha confianza de antemano, pero si se pide en cantidad es difícil que se lo den. La magnitud del monto lukeado es una variable fundamental. A un Vende humo capaz que ya nadie le cree, su humo ya no es vendible, pero le tiran una limosna. Se sabe que la moneda que pide no es para la que dice, ya varios lo junan, pero igual se la dan –para sacarse un denso de encima o porque le tienen lástima–. Pero al momento de que se manguée demasiado, difícil que se le suelte chirola alguna.

Segundo axioma: la creencia en las palabras se expresa en intereses: si es baja más esfuerzos tendrá que hacer el vende humo, y si es alta, menos intensidad tendrá que ponerle.

De ahí que el humo exprese una *densidad*; en algunos casos la mentira es más gruesa, en otros no tanta; en algunas casos se necesita tirar con todo y golpear fuerte la sensibilidad del posible comprador ante su evidente indiferencia –apelando al género Tirabomba, por ejemplo–, como en otras situaciones, se confía

ciegamente. El Vende humo sabe cómo moverse: es un artista inspirado, un artesano de mitologías; pero también es un cirujano, un mariscal de la palabra.

Queda muy claro que vender humo es una práctica que se rige por reglas de eficacia muy claras. La palabra como humo es un capital donde su valor radica en que multiplica otros capitales; que no merme su valor como creencia se torna un objetivo imprescindible para concretar su valor financiero y, por eso también, su valor estratégico.

5. Fantasmear

A lo largo de esta investigación, se muestra cómo vender humo es un acto de pura autorreflexividad. Hay una distancia donde el Vende humo sabe que lo que dice no es cierto. Un cálculo de lo qué es y de lo qué necesita, de cómo se muestra y expresa a los demás.

Pero además de la mentira como falsificación hay algo muy importante: no se pueden naturalizar las condiciones de emergencia del humo. Lo real del Vende humo no radica en soplar la espuma de sus palabras para que surja la verdad de lo que acontece. Se estaría cometiendo un error si se postula que el humo no existe. Si fuera así, no engatusaría a nadie. No alcanza con argumentar que el humo es aquello que se sabe que no es cierto, sino que las propias condiciones de veracidad de lo que se expresa y se hace ya de por sí se edifican en una ficción.

Una ficción es un manejo de sentidos fundamentales que definen los principios que rigen la vida. Una constelación de nociones que cincelan los imaginarios

que traccionan los vínculos. Nociones que no están dadas de una vez y para siempre, son efecto de una creación, una producción singular y contingente. Si no son una verdad, un mandato absoluto a venerar, las ficciones son humo también.

Si nuestra esencia más íntima nos define como vendedores de humo, se vuelve impostergable que nos hagamos con mayor detenimiento la siguiente pregunta: ¿qué es el humo? Con la intención de profundizar en estas reflexiones de tanta complejidad, hacemos nuestro un párrafo de la obra de Ricardo Caruso Lombardi *¿Ángel o demonio?*: “Mentir para vivir, eso es vender humo. Todo lo que hice es aprender a estar atento al proceso. Todos ustedes son vendedores de humo. Y muy buenos, porque todos mienten. Cuando dicen algo que no sienten, o se retraen de decir algo que realmente sienten. Eso es vender humo. Déjeme darle un ejemplo. Llegas a casa, a las cuatro de la mañana, oliendo a whisky, y allí está ella, esperando arriba de las escaleras, su esposa. ‘No me creerías, querida. No crearás lo que me ocurrió’. Tu mente va a 4000 Km por hora. Mientes a la velocidad del rayo. Mientes para salvar tu vida. Lo último que quieres es que ella sepa la verdad. Mientes por paz, mientes por tranquilidad, mientes por amor. Así que todos vendemos humo: vendemos humo para sobrevivir”.

En un primer lugar, el discurso humeante toma elementos de la realidad, pero truchados y distribuidos astutamente. Por realidad hacemos alusión a la consonancia entre el conjunto de nuestras lentes perceptivas y las cosas que se adaptan a ellas ya *previamente* etiquetadas performativamente por las lentes mencionados. Es el realismo de la lengua: hay que llegar a un cierto

horario y no se llega. La mujer mira el reloj y el hombre no está. No llegó. Como no hay entidades a la cuales se puede acceder en su verdad pura, como tampoco las cosas son un reflejo proyectado por el discurso.

Pero en un segundo momento, ¿cómo se define lo que se puede y lo que no? ¿Quién dice que hay que cumplir con la pareja? ¿Qué criterios arman los roles de marido y mujer? Son todos principios. Coordinadas que organizan lo real. Y que no son eternas; lo humano no es solo estado, es proceso que hace nuevas formas y sentidos. Es mutación: las condensaciones del proceso nunca son definitivas; lo definitivo es que toda sedimentación será erosionada dando lugar a otra calcificación del discurso. Al decir humo, también hablamos de la potencia de las palabras. El humo es lo salvaje de la lengua, su fuerza creadora puesta en acción. De ahí que se desprenda una conclusión más que evidente: el humo es la esencia del lenguaje.

Resumiendo, el humo expresa dos momentos distintos, aunque estrechamente entrelazados: el humo como ficción, valores fundantes que gestionan la existencia; y el humo como falsificación consciente de los hechos que acontecen en un mundo concebido ficcionalmente.

El problema es cuando nos congelamos en un valor estratégico del humo. Se abre una paradoja: más encerrado en ser un Vende humo, más se petrifica en la ficción en la cual se fija actualmente. La situación extrema es una persona carcomida por el vicio de jugar y que hace del acto de vender humo un dispositivo central de su vida. Vender humo como estrategia queda por fuera de toda moral, en especial en una situación de vicio. Se devora lo que sea, no importa nada. Pero hay un mandamiento que queda en pie a rajatabla, im-

posible de transgredir: apostar y apostar. Convertido en una aspiradora de recursos y buscando sostener un mundo ficticio cada vez más evidente, ya nadie le cree. Exprime lealtades y confianzas de relaciones cercanas, sean familiares, amistosas, laborales. Detona relaciones hasta que su vida explota en mil pedazos.

Congelado en este valor como estrategia de su humo, su palabra pierde todo valor. Y una persona a la cual no se le puede dar ningún valor a lo que dice, es un *paria*. Se evapora toda la confianza, ya nadie le da ninguna entidad. No para financiarse ni asegurarse para jugar, sino para lo que sea. Y alguien arrojado a la descreencia total se transforma en un fantasma. Fantasmear es un estado de latencia, puro proyecto que no se proyecta en una multiplicidad de vivencias sino que se congela en un estado fijo, el de apostador, lo que casualmente lo hace fantasma. Es pero no es. Una presencia sin ser.

Este estado fantasmático es una potencia encerrada en lo mismo. En lo mismo es una aspiradora de dinero, y fijación en una autogestión frenética donde el jugador es jugador y nada más. Todas sus actividades vitales se encolumnan tras el acto de jugar. Pero es potencia. La fuerza de armar mediante la palabra humeante mundos ficticios rozando el delirio total, es una intensidad imposible de desconocer. Desde esta ambivalencia nos preguntamos por una liberación de esta potencia de su encierro en lo dado y por el desafío de armar otras experiencias: ¿cómo liberar la energía humeante de la petrificación que la orienta una y otra vez al mismo lugar? ¿Cómo destrabar este flujo y desviarlo a otras conexiones que armen otro mapa existencial?

Otras preguntas importantes son las que se interrogan por las usinas humeantes que crean nuevas imágenes de lo real por toda la ciudad: parias inspirados generando el croquis de nuevos espacios y temporalidades, sensibilidades y saberes. Un fantasmear no por estar congelado en una máscara específica, sino todo lo contrario: por correrse de la moral y estirar las fijaciones de siempre hasta hacerlas irreconocibles. Por diseñar una fuerza embrionaria, minúscula en apariencia, pero cargada de balbuceos de nuevas vivencias. Es el humo en su faceta subversiva; el humo dándole carne y fuerza a un fantasmear que es desplazamiento de lo posible, de cuerpos que afirman nuevos deseos que expresan otro vivir.

PERSONAJES TIMBEROS: TRANQUIS, SALVADOS, CONDENADOS Y ARRUINADOS

A lo largo de este capítulo van a desfilar distintas formas de apostar. Diferentes códigos y maneras que ustedes los jugadores ponen en valor el timbeo y los diversos sentidos del jugar. Lo voy a ir contando por retratos; fotos de diferentes figuras, personajes. Les hablo del apostador Tranqui, el Salvado, el Condenado, el Llorón, y el Arruinado.

El plan no es tanto explicar sino mostrar cómo funcionan estas figuras; no un desmenuzamiento gris de sus propiedades, un buceo contemplativo de un ser estático, sino un tomar sus cuerpos en movimiento, exponer lo que hacen desde sus variaciones y necesidades estratégicas.

Mostrar las figuras es capturarlas como un emergente. Como la combustión que se activa ante la mezcla de una multiplicidad de fuerzas que según se combinan, así irrumpen. Son sentidos en íntima conexión con las circunstancias que les toca transitar; elaboraciones complejas de las resonancias que provoca en los cuerpos el lidiar con las cosas; estados de ánimo que encienden formas de calcular y dotarse de brújulas para habitar un mundo en particular.

Por eso no es una tipología: no son roles ni perfiles como posiciones estancas que andan en automático; son máscaras situacionales que se van armando al ritmo de los vaivenes de las coyunturas. Coagulaciones siempre momentáneas, palpitan en estos personajes diferentes derivas: no solo cada figura es sensible de mutar y multiplicar sus posibilidades de ser, sino que

de cada una pueden desprenderse otras figuras –del timbero Tranqui son paridos el Condenado y el Llorón, como para dar un ejemplo–.

Cambios que temporalmente no son etapistas. No hay saltos lineales de una figura a otra. Son virajes contingentes, bifurcaciones sorprendivas. Como tampoco hay que confundir el retrato con el cuerpo. No hay una figura por cada uno. En nosotros conviven retazos de varias, muchas de ellas. No hay un disfraz para cada uno, sino que somos una mezcla, una nebulosa de personajes.

Los personajes son efecto de la sinergia con un escenario, pero no se limitan a ser casos locales. Son configuraciones arraigadas a un mundo en particular, el timbero, pero reluce una presencia que comparten con otros ámbitos de la ciudad. Los que buscan salvarse no deambulan por las salas únicamente, sino que patean otras calles: desde clubes de fútbol, pasando por una carrera mediática, hasta el emprendimiento de negocios de todo tipo.

Vamos a ver que el maternalismo es un tipo de gobierno para los condenados y llorones. ¿Qué significa esto? Que las figuras son gestionadas. Hay diferentes estrategias que nacen para direccionarlas en diferentes sentidos en los múltiples ámbitos donde nos movemos: desde ponernos a laburar pasando por transitar la calle, hasta vernos a nosotros mismos. Intervenciones que nos administran: desde las figuras que encarnamos que, a su vez, al gestionarlas, se producen y engordan. Las estrategias están obligadas tanto a tomar lo que hay como a engendrar lo que tratan. No es una cosa primero que la otra; es un ida y vuelta cargado de complejidades y ambigüedades varias.

Lo último y arrancamos: mas allá de quienes jugamos o no, estas figuras del estar tranqui, condenado, salvado y arruinado, nos interpelan a todos. Es innegable la continuidad entre estas máscaras y las nuestras, y toda una infinidad de sintonías entre ellas (como en sus formas de gobierno). Así se delata que compartimos un sustrato común; dan cuenta de una existencia social interconectada en lo más profundo mas allá de los espacios por los cuales andamos. Por eso es tan importante interrogar a estas figuras y sacudirlas con preguntas para elaborar un aprendizaje político: el de pensar cómo nos pensamos y los sentidos que nos dan cuerda todos los días.

1. Jugador tranqui

Mabel sale del negocio. Un bazar, al toque de la estación de Casanova. Es viernes. Va para la casa. Come algo, se arregla y arranca. Se toma un bondi y llega al bingo. Estamos en San Justo. Se manda para adentro y busca su máquina. Está ocupada. Da vueltas. Vuelve a pasar y está vacía. Se sienta. Juega un rato. Ya sabe cuánto va a gastar. Tiene todas las chirolas contadas. Sigue jugando. No sale nada, che; el azar se las piró de ese rincón del mundo. Listo: ya se gasto todo, los 300 que llevaba. Todavía falta lo del remis (eso no lo jugó, obvio). Se va para la puerta, sale, pide el auto y se sube –qué bueno que no tuvo que esperar, en esto tuvo suerte–.

Mabel se va tranqui de la sala. Jugó, se distrajo un rato. Tranqui: esa es una palabra que dibuja a una de las figuras timberas: el jugador Tranqui.

La timba queda reducida a su lógica terapéutica: no quedarse amargado y secuestrado por las afecciones diarias; salir a buscar alegrías y alivianar los impactos del día precario. Hay un cálculo muy simple en estos jugadores: que ganar es difícil. No deja de ser un sueño, seguro, pero ocupa un lugar secundario. Muy secundario. Y si se gana, siempre es mucho más lo que se pierde. La proporción apuesta-triunfo es muy despareja. Lo perdido, nunca se recupera. Esta idea es clave: si lo apostado nunca se recupera, no hay que perder tanto. Como dicen muchos de ustedes los timberos: hay que jugar *lo justo*. Hay que jugar poquito. De vez en cuando. Sin muchas expectativas. Como les decía: tranqui.

¿Cómo se hace el cálculo para jugar lo justo? Aparecen muy ligadas al jugar tranqui las ideas de presupuesto y depósito.

El presupuesto es conocer de antemano cuánto del sueldo se gastará según las veces que se vaya al bingo. El plan: no moverse de esas cifras. No pasarse del límite y provocar un desbarajuste en las cuentas (imposible que por jugar no se pague el alquiler, la luz, la comida, la sube... los famosos gastos fijos).

Y depósito, porque no se desesperan los jugadores por multiplicar el gasto realizado; no compiten con el bingo y los demás timberos para ganar, para hacer gaita de la gaita. Se sabe que es difícil. No vale mucho la pena seguir buscando y buscando, arriesgarse a perder mucho para luego ganarlo todo. Por eso no es una inversión y es un depósito: es una plata que se intercambia por un servicio cualquiera como si fuera ir a comer a una parrilla o dejar la ropa en un lavadero. Un gasto más entre tantos, pero muy importante; jugar es un

pasión grossa, un gusto que no se puede cortar (si hay que ajustarse que sea con otra cosa...).

Jugar lo justo es que coincidan el depósito y el presupuesto. Que se apueste lo que se puede apostar. No más. Hay una especie de culto a la responsabilidad; se enfría cualquier vitalismo épico y toma forma un espíritu más medido, cauteloso.

El problema es cuando el depósito supera al presupuesto. Para la onda tranqui, aquellos que van a los bingos para salvarse o por lo menos redimirse –recuperar lo que perdieron–, resultan bastante inocentes. Y algo peor: si juegan con voracidad además de no ganar y perder fortunas está el riesgo de quemarse la cabeza. Otra vez, irrumpe el terror al vicio, engancharse con la timba y no poder desprenderse. Un detalle: para cualquier mortal que no le guste la timba y jugar en un bingo, que alguien destine una porción de sus ingresos a ir a esos lugares, es insólito. El apostador Tranqui, tan mesurado y prudente en este mundo, es visto por los demás como un irresponsable, un loquito.

2. Condenado y Llorón

Dentro de este estar tranqui hay condenados. Les hablo ahora de un timbear más cínico; apostar se transforma en un “como si”. Acá no se percibe una dificultad en las posibilidades de ganar o si la magnitud del dinero de los premios cubre apuestas desorbitantes. Hay un matiz nuevo, un cambio cualitativo: ganar es casi imposible. ¿Por qué? Por la convicción de que las salas hacen trampa; varios jugadores comentan que el bingo estafa y no paga a los ganadores, o que las máquinas

están programadas para no dar premio nunca. Un fatalismo envenena al jugador: sabemos que cualquier juego que no respeta en su devenir las reglas básicas o vuelve muy difícil ganar, pierde encanto.

Por eso son Condenados: les gusta jugar, los entretiene, aunque trinan por su dinámica. Una impotencia los oprime: la creencia de que es imposible –o al menos muy difícil– modificar su situación por encontrarse frente a un poder que conciben como lejano e invencible. No pueden dejar de hacer lo que hacen, aunque eso que hacen no es como debería ser.

Así como el Condenado es una rama del timbero Tranqui, del Condenado deviene otra fuerza muy similar pero cuyas fronteras vemos con nitidez: el Llorón. Llorar es un tipo de crítica que se entiende a partir de padecer un malestar negativo, sea tristeza o bronca. Ser tomado de sorpresa por la situación, o que sea parte del libreto diario. Proyectar las causas del hecho en cualquier factor ajeno sin percibir el rol que cumple la propia existencia en la consistencia de lo que critica.

Los que buscan ganar y se quejan de la sala por sus trampas o escasa cantidad de premios, lloran. Mientras tanto, las gerencias de las salas se perciben como algo lejano, desconocido, pero de un manejo infalible e imposible de torcer. Pareciera que lloran para dar lástima y esperar que todo cambie solo, o a lo sumo, que con su lamento estas autoridades absolutas y caprichosas los escuchen y en una de esas se compadezcan.

Lo potente de llorar: es un tipo de crítica. No banca agitado ni tampoco reniega pero en silencio, chupando amargura. Tiene algo de agite. Es la diferencia con una conducta de no conmoverse con uno mismo y sus

problemas, de verse mal pero no moverse de ninguna manera por superar esa situación.

¿Lo reactivo de llorar, se preguntan? Que nace de una percepción embotada, de una impotencia para elaborar malestares, y de una negación de las fuerzas propias. Esto último es lo que más me interesa: criticar la exterioridad que impone el llorón entre su ser y el escenario que lo afecta. No hay una activación que interrumpa lo que jode de la coyuntura planteada. No hay conquista. Nadie se corre ni desplaza del presupuesto de vida dado –y presupuesto no solo monetario, sino en todo sentido– incendiando las buenas conciencias que regulan lo vivo.

Es importante que nos detengamos en estas conclusiones porque la figura del Condenado y su faceta de Llorón, son personajes que pueblan toda la fauna urbana más allá del ámbito binguero. Todos nosotros, cualquiera, se viste con su vestuario: desde el aumento desorbitante de precios, pérdidas de laburo, el zanjeo de viajar por la calle, peleas y rupturas de pareja, o el ajetreo de trámites para bancar algún problema médico... Todas situaciones que convocan al escenario a las figuras del Condenado y el Llorón.

Como condenados, vivir se convierte en un mientras tanto; una espera amarga para morir. Haciendo la espera más o menos tolerable, incluso entretenida –por ejemplo, timbeando–. Como condenados llorones, se despotrica para que alguien piadoso venga al rescate. Una atmósfera de llanto que empuja a que alguien externo ordene el panorama. No hay una intervención propia que modifique el escenario construyendo protagonismo, sino que hay una delegación casi infantil.

3. Gobierno maternalista

En base a esta delegación infantil se activan formas de gobierno que gestionan estos cuerpos. Maneras de interpelar y direccionar que se hacen necesarias para tratar con estas vidas. Una de ellas es el maternalismo.

El maternalismo es una gestión de cuidados ante el cúmulo estructural de cortocircuitos que se manifiestan en nuestra vida actual. Para lograr cierta estabilidad frente a los cimbronazos de la rutina se abre un campo de fuerzas protector: el maternalismo es un rezago ontológico para soportar nuestra época como intemperie y dificultad para armar lazos con los demás.

Si en tiempos precarios es difícil armar una vida autónoma, la estrategia maternal –no necesariamente familiar como tampoco sexualmente femenina– se manifiesta como una lógica que permite bancar a las personas reconociendo sus deseos y haciendo fuerza por su concreción (por ejemplo, el arribo a la fantasía colectiva del consumo y el bienestar tecnológico como estatus colectivo).

Si bien tenemos que reconocer que el maternalismo puede ser un trampolín para descansar y no licuarnos ante lo precario para activarnos y arrancar de nuevo, si nos quedamos ahí estancados nos gobernará una felicidad triste, una existencia que no perfora el mapeo del mundo que nos define abriendo otros posibles para nuestro proyecto vital, con nosotros mismos y los demás. ¿Por qué el maternalismo es una lógica reactiva? Porque no hay vínculos amistosos para que cada uno sea libre, sino que hay una ayuda lineal bajo parámetros determinados y siempre dependiendo de esa mano generosa.

De ahí los malestares que despierta en los cuerpos: un sentirse agobiado por la presencia gomosa de un otro desorbitante y la necesidad desesperada de hacerse su propio lugar. Este punto es muy importante: en una época de ventajismo al palo, de rivalidades encarnizadas entre egoísmo urbano, gana terreno a puro galope un discurso sobre lo afectuoso. Así es: el amor tiene buena fama. Y de sobra. Pero el problema es abstraer los afectos: no preguntarnos por sus sentidos y por el tipo de vida que componen. El amor que irriga al maternalismo es un cariño moral; una ayuda a quienes son a imagen y semejanza de quien ama. Un cariño envenenado que no deja de impulsar reacciones en contra, como el ahogo y el hartazgo.

Los bingos expresan esta seducción maternal. Las salas funcionan en base a la satisfacción de deseos ya socialmente prediseñados, como también a la contención emocional de cuerpos condenados y llorones saturados por la incertidumbre y el miedo por su vida. El tipo de atención que presta, el diseño del lugar y lo flexible de su propuesta, muestran a los bingos como un mundo cálido, permisivo y afectuoso que se preocupa por satisfacer los gustos de los demás.

Maternalismo que también encontramos en figuras políticas muy importantes. El carisma de Vidal como emblema político radica en encarnar muchas facetas de esta lógica maternal que les vengo contando. Alguien bueno, puro y contenedor, que escucha y que hace un esfuerzo titánico por los demás y se muestra cansada por su tarea, y capaz de enojarse por defender a los suyos como una leona, son atributos de este paraguas del maternalismo que hacen masa con la vida actual. Por eso la denuncia de estos personajes como artificiales y

marketineros, y su descanso en apodos como Heidi y demás, son insuficientes: no logran captar su conexión con una dinámica vital precaria y la emergencia de personajes como los Condenados y Llorones.

4. Salvarse

Leo la noticia: un tipo de Senegal que llegó a España en una balsa y labura en unas plantaciones en Tenerife, se ganó el gordo de Navidad. Cuatrocientos mil euros a la bolsa. Sí: un refugiado ganó la lotería. “No puedo creerlo, si les dijera que no tenía ni cinco euros”, vocifera emocionado el negro ante los micrófonos. “Esto cambió mi vida y la de mi familia. ¡Adiós a las plantaciones!”.

Un paria da un salto abismal y es millonario. Se salvó el negro. ¿Cómo lo hizo? Jugando. Y sí: otro de los sentidos que sustenta hoy la timba es la de salvarse. Salvarse para *estar bien* es huir de obligaciones-garrón y permitir un gasto de bacán: autos, pilcha, casas, tecnología, viajes zarpados y giras succulentas... o si no se alcanza una vida de bacán, por lo menos para zafarla. No se salvó pero está conforme; se dio un gusto imposible por sus finanzas habituales o pago una deuda fuerte que venía soplando la nuca...

Les decía: salvarse es un sentido de alcance global que en su variante más utópica permite correr el cuerpo del desgaste urbano y todas sus demandas infernales. Un desplazamiento que blindo del cansancio y arroja a un disfrute al palo.

Si hiciéramos un mapa de los lugares milagrosos, de los sitios donde estamos más cerca de salvarnos,

junto a productores, escuelas de fútbol, las salas aparecen dentro del radar (ser famosa, futbolista: imágenes de redención para las generaciones más pichonas). Los bingos se transforman en un punto de la cartografía urbana que promete salvación.

Históricamente el juego por plata en sus diversas expresiones fue una oportunidad de salvarse del trabajo (se jugaba poco en casinos, más que nada se hacían por lotería). En el contexto de una sociedad donde trabajar ya de por sí tenía un sentido fuerte, se buscaba pasar de vivir para trabajar, a vivir para disfrutar. Zafar de un laburo porque no gustaba, de los jefes ortibas, o para aumentar el nivel de consumo (una movilidad social meteórica no conquistada por el esfuerzo o las credenciales educativas).

Hoy es distinto. Para explicarnos se hace necesario diferenciar entre el mulo y el soldado. Mulo es el que carga con el peso del displacer de un deber sentido como obligado (otra no queda, relincha por lo bajo). El soldado se entrega a una causa que le infla el pecho de sentido. Sea por la buena remuneración, el tipo de laburo que hace, el vértigo de la autogestión... Sea bajo el modo que sea, se mezcla en su mochila de ingresos planes sociales, transas, laburo asalariado, ayudas familiares...

Para el Soldado y el Mulo –fundamentalmente esta figura– salvarse por la timba es potenciar o reemplazar directamente el trabajo de buscar guita en la ciudad para zafar de todas sus rispideces –sea como sea ese laburo–. Lo importante es conseguir dinero. Siempre el dinero. El trabajo asalariado como dignidad y acción primordial, ahora es impugnado por muchas generaciones. Lo que más vale es la capacidad de generar una buena moneda. Capitalizarse para gozar.

En nuestro tiempo la guita se erige como tótem de tótems, el equivalente general. Si todo es mercado, aquello que en el mercado todo lo obtiene se vuelve sagrado y venerado. La llave a lo absoluto, la consumación de todos los deseos. Al salvarse se rompe la necesidad y humillación del crédito: no me adeudo para ahorrar tiempo de goce, sino que el goce es inmediato por estar sentado en una infinidad de monedas que me permite conquistar lo que quiera.

Por eso jugar para salvarse no es solo un juego: es la chance de cambiar de vida, de abandonar una existencia que se padece para golpear las puertas del cielo. Muchos dirán que es algo utópico, imposible, y que no tiene sentido buscar algo que no se puede encontrar. Sin ánimo de discutir esto para darle la razón o rechazar de cuajo, sí me pregunto, ¿qué pasa mientras buscamos lo que nunca vamos a encontrar? ¿Qué consecuencias impensadas pero reales provoca pelear por un imposible?

5. Salvarse: todo un trabajo y un saber

Decíamos que salvarse es un trabajo específico que apunta a ahorrar en el trabajo general de buscar guita en la ciudad para disfrutar de la moneda conseguida. El que se salva la *hace bien*. Hacerla bien es aprovechar la pura suerte; estar en el lugar adecuado en el momento propicio. Pero también sabemos que para salvarse hay planificación. Sí, hay una carrera para salvarse.

Estas estrategias cargan con una vocación más o menos fervorosa. Para muchos jugar es una pasión. Un momento mágico y encantador. La timba, por ejemplo.

Más allá de esto, hay que decir que el trabajo que implica aprovechar el evento que nos permite salvarnos muchas veces es medio garrón.

Por algo metodológico: para salvarse hay que implementar estrategias que no nos gustan. Jugar es una vocación, pero a veces hay que taparse la nariz si se quiere ganar –no son pocas las estrategias sacrificiales de muchos timberos–. Se banca todo por un sueño: salvarse. El cálculo es muy simple: es ahora o nunca. Hay que meterle (¿quién dijo que no hay más cultura del esfuerzo?).

Pero también por su misma finalidad: a veces ni siquiera jugar es un gusto. Se prueba para salvarse. Gente que nunca jugó o lo hizo alguna vez y mucho no le interesó, ahora lo hace. Una deuda que pisa los talones, un gasto fuerte que se viene y que no se puede bancar... irrumpe la chance loca de jugar y ver qué pasa. Un salvarse que ya no sueña con franquear los límites de gasto instituidos sino de buscar la heroica, el tiro al pichón, para no dejarse chupar por un bache pronunciado o directamente el abismo de las deudas.

Timbear puede ser una gran pasión que se convierte en pesadilla o conviven ambas sensaciones. Les hablo del jugador ya vicioso. Ansioso por salvarse, ya no solo juega para salvarse sino para recuperar todo lo que perdió. En ese perder para salvarse, en ese recuperar algo mientras se logra todo, hay una angustia que aturde los nervios. La sucesión de jornadas donde es todo o nada, y que van dando como tendencia mayoritaria más nada que todo, van poniendo contra la pared a muchos jugadores.

Salvarse muchas veces es un trabajo indiferente por las buenas costumbres. No importa mentir, ni robar, ni contar cuentos increíbles con tal de sacar una

moneda, como tampoco sacar algo valioso que pueda ser vendido y traducido en un buen dinerito. Esta ética del salvarse y su componente inmoral también se plasma en una indiferencia por transgredir la ley. Así es: no importa pasar de largo la barrera de la ley con tal de salvarse.

En este clima general donde salvarse como sea es un principio de fe, la timba no queda excluida de estafas y trampas de todo tipo y color. Desde jugadores que arreglan con el crupier y hacen mula para ganar, hasta gente a la que no le interesa en lo más mínimo el timbeo pero arma toda una movida para ir a buscar guita a montones –como un golpe comando, por ejemplo–.

Estas situaciones son motivo de preocupación constante en las salas: un estar atentos a que nadie de afuera ni de adentro los duerma. Una paranoia de que las habilidades de laburantes –crupier por ejemplo– no armen alianzas con los apostadores, o que no hagan circular información confidencial y delicada. De ahí que cualquier onda que se vaya tejiendo entre empleados y apostadores este mal vista: charlitas, risas, abrazos, anotar algo en el celu mientras hablan. Todos malos augurios para la persecuta binguera.

6. Salvarse: un mito

Salvarse funciona como un mito: una constelación de imágenes que moviliza los cuerpos y organiza la vida dando trazos de sentido. Salvarse representa una ilusión de felicidad y plenitud emotiva, como una noción del tiempo y lo futuro: conquistar una potencia

de consumo ilimitada para siempre sin preocuparse ni desgastarse por mantenerla.

Si bien salvarse es una realidad social, un imaginario mítico que configura la vida de muchos, es un proyecto individual. Es uno el que se salva. A lo sumo se benefician con el derrame de la riqueza obtenida la familia, los amigos... pero la búsqueda es individual. No hay un movimiento, partido, banda, comunidad o congregación que busque convocar militantes para la causa. Salvarse es un proyecto político que comparten multitudes pero la orga es cada uno. No es un sueño colectivo. Una militancia que viene de hace años, al margen de otras formas políticas más reconocibles y perforando la polarización entre kirchnerismo y antikirchnerismo, como la de los leales al Pro y sus contrincantes.

Una militancia que lucha por abandonar un destino, romper una inercia de plomo. Pero no busca una utopía: salvarse no es pasar a vivir en otra sociedad ni tampoco en otro mundo. Es vivir en este y sus reglas. Pero potenciado al infinito. Es saltar de un umbral a otro: de una vida carcomida por el laburo, a una vida libre de esfuerzos y garrones, abierta al goce total. Se hace necesario en este punto hacer una diferencia con el Condenado: si para el que se salva existe la posibilidad de vivir en una nueva temporalidad, de fundar un nuevo espectro existencial perforando los límites de lo dado, para el Condenado no hay umbral, es soportar o vivir de la mejor manera el aquí y ahora con todo lo fulero que es.

La oportunidad para que se dé el gran salto hacia adelante es de un presente eterno: salvarse es un episodio de cualquier momento. Nunca se sabe el cuándo. Es una travesura del instante. Se busca y se

busca, y puede venir como no. Es probable. Por que salvarse es eso: dar un golpe. Algo que cae del cielo y hace saltar los carriles de la vida que se está viviendo. Una experiencia que viene de un afuera, un imposible buscado que es alcanzado. Más allá de los saberes puestos en juego para convocar al azar, y que los que tiene más tiempo y dinero para jugar más cerca están de ganar y salvarse, la suerte no tiene preferidos. De ahí lo mágico: tocó, pero no tenía porqué tocar.

Este pasaje es democrático. A cualquiera le puede caer. No hay nadie marcado. No hay predestinación, un origen que marque al elegido, que se cumple si se hacen bien los deberes (sea por un dios, las leyes de la historia, o lo que sea). Cuando nos salvamos somos privilegiados sin linaje. Mientras en una sala hay personas desparramadas en máquinas, ruletas o mesas de otros juegos, hay uno que dirá “me toco a mí, el elegido por nadie, el bendecido por la carambola”. Retroactivamente luego de ganar, muchos de ustedes comentan sobre algún atributo personal que lo valía, una justificación de que la suerte los pone por arriba de los demás: “siempre jugué, una me tenía que tocar”, “me lo merezco por la vida que tengo”, “cuántas bocas voy a cerrar”.

Algo importante: el encanto profundo del sentido del salvarse, lo que significa la redención y el pasaje de umbrales, radica en la intensidad física, la fuerza vital puesta en marcha al estrujarse la anatomía personal. Más allá de lo que otorgue el nuevo paisaje, el pasaje mismo, es el sentido profundo del salvarse. En el instante de salvarse estamos sobre la ola de las fuerzas que organizan la vida, somos parte de una renovación que recrea el mundo. Se agita en los

cuerpos un terremoto existencial y la proliferación de emociones explosivas.

¿Qué nuevo mundo abre el salvarse? Es un estado de situación, una coyuntura de infinitud que nos permite un acceso absoluto. Pero es contradictorio hablar de estado e infinito. La voracidad del salvarse deja intacto al consumo como forma de vida. Hay una pasión por cambiar la vida, pero no se modifica la norma que la organiza. Es imposible negar la importancia del abandono de una vida del muleo atroz –pensemos en el negro de Tenerife y las plantaciones–, de gambetear la necesidad del trabajo como usina de ingresos, pero no hay una experimentación fundamental, un trastocamiento de las coordenadas que configuran lo social. Se petrifica nuestra existencia como fuerza radical y mutable. Si bien al salvamos aumentamos nuestro poder, se salta de casillero para pasar de un lugar incómodo a otro de lujo, no aumenta nuestra potencia, las reglas del juego son las mismas. Sube la intensidad de lo que somos dentro de un escenario dado, pero no construimos uno nuevo mientras actuamos.

Es la función pedagógica del salvarse: si bien su sentido profundo es la vivencia de la situación bisagra, tampoco cualquier paquete de aspiraciones moviliza esta utopía: hablamos del azar y el dinero. El azar como milagro despersonalizado y democrático, donando beneficios dentro de una coyuntura vital ya congelada y estancada en sus roles; y la guita, como llave a todo lo que deseamos. Dos promesas comunes, moneda corriente de nuestro tiempo.

7. Ambivalencia del Salvarse

¿Qué pasa si el salvarse no es disparar al infinito el presupuesto económico, sino un correrse de la vida presupuestada como sensibilidad valorativa? ¿Puede un fuerte ingreso de billete ahorrar tiempo, energías, para crear otros valores?

Salvarse también es robar tiempo a las tareas que nos permiten amasar una moneda en la ciudad. Y en este modo banco el Salvarse. Hacerla bien –un salvarse al menos por un rato– nos permite ganar en tiempo libre. Le soplamos una dosis de temporalidad al laburo y lo reconducimos en términos de nuestra propia duración como seres. ¿Cómo aprovechar ese momento? ¿Qué se despliega en ese hueco que abrimos? ¿Con qué preguntas sobre nuestras condiciones de existencia poblamos ese rato conquistado? Sin la quemazón de cabeza, cargados de chirolas en el bolsillo, salvarse para nosotros no es una meta como idea de felicidad, sino un escenario que nos potencia dándonos una bocanada de tiempo para recrearnos. La pregunta es cómo activar una potencia que trace y organice nuevos valores en su propio andar (transvaloración que, insisto, sea un desplazamiento y no una negación del salvarse).

Que les quede claro: nadie niega que salvarse es una producción sobre uno mismo y el entorno –de ahí lo que comentaba hace un rato sobre una carrera por salvarse– como también mantenerse en un estado de gracia ya conseguido. Tomando a Wanda Nara como símbolo utópico, emblema del hacerla bien, sabemos que para mantenerse necesita meter máquina a su cuerpo, aceitar contactos mediáticos, mostrar los

dientes para negociar los contratos de Icardi, resolver causas judiciales por diferentes conflictos...

La vida-Wanda, que sin moralizarla nos repele, no deja de ser un hacer que experimenta y gana en poder. Producciones que implican riesgos, un ponerse a prueba; toda una fuerza a desplegar que no voy a despreciar. Pero que no es lo mismo que gane en potencia: en su hacer no hay creación de otra valoración de las cosas, sino que legitima todo un estilo de vida ya dado –consumismo careta, etc.–. Es en ese punto donde planteo una diferencia radical.

Radicalidad del salvarse que se afirma en la pura suerte. Mientras la suerte institucionalizada aparece como un abanico de variaciones dentro de un marco de posibilidades ya cocinado, acelerar estas variaciones y concebir al azar como la errancia de cualquier determinismo y la imposibilidad de que las piezas calcen justo desmontando las máscaras disponibles, es hacer jugar fuerzas de otra especie. Y esto de hacer jugar no lo dejemos pasar así nomás: bancar la pura suerte es recuperar el carácter lúdico de nuestra existencia. Es tomar cosas sueltas que andan por ahí y mezclarlas aunque no tengan nada que ver unas con las otras, para ponerlas a funcionar a partir de lo ya dado pero con otro sentido. Es un coparnos otra vez con la vida, un hacer lo que hacemos por el gusto de hacerlo y la intensidad que nos sacude. Un hacer que se hace en su mismo despliegue; no es un encajar entusiasmado en lo ya listo, un zambullirnos dentro de lo esperable como pasa con los bingos, donde la timba perdió en gran parte su espíritu juguetón.

8. Arruinarse

Estamos en una plaza. Es de noche. Rodea el lugar un anillo comercial de negocios y bancos (a esta hora está todo cerrado). También hay muchas paradas de bondi con un puñado de líneas activas a esta hora. Y a todas luces, monumental, con gente que entra y otra que sale, un bingo.

Hay mucha gente acá en la plaza. Súper emponchados por el frío, hay cien más o menos. La mayoría son hombres. Son todas personas que andan tiradas, me dicen. Sin laburo, o con trabajo pero muy precario. Un par viven en la calle. ¿Qué esperan? A un grupo de gente que viene de noche para darles de morfar y algo caliente.

Una de las chicas que viene a ayudar laburó varios años en el bingo de enfrente. Romina se llama. Mientras estamos ahí, esta chica reconoce a muchos timberos. Algunos la saludan. Otros como si nada. Hay uno que viene y se pone charlar. Escuchemos:

—¿Cómo te va Romina?

—¿Yo bien, vos?

—Bien, bien, acá estoy...

—¿El otro día no viniste?

—No, no pude. Se me pasó el tiempo, estaba metido allá —señala cabeceando el bingo, con una sonrisita, pícaro—.

—Nosotros estamos acá un rato, no podemos estar toda la noche... si no venís...

—¡Si, si!

En tono de madre preocupada, pregunta Romina:

–Decime Fabián, ¿cuándo vas a dejar de jugar?
¡Mirá cómo estás!

–Nunca voy a dejar. Me vengo acá y me ahorro la comida de la noche y me voy a jugar. No pasa nada. Yo sé que un día me va a tocar, estoy seguro...

La charla sigue. Se va este muchacho y Romina me comenta que Fabián era gerente de una empresa de seguros. Perdió el laburo y lo rajaron de la casa. “Ahora anda por ahí... Esto pasa con muchos que vienen a jugar... se quieren salvar pero terminan reventados. No se dan cuenta de que el juego te arruina...”, analiza Romina.

El juego te arruina. Parece que las ansias de salvarse guardan un pliegue en potencia: arruinarse. El arruinarse es una posible contracara de la búsqueda de salvarse; son los sacrificios que solicita el timbeo.

Si en la búsqueda de Salvarse se actualiza una vez más el espíritu de la burguesía heroica, aquel espíritu aventurero de atravesar territorios inciertos y arriesgarse a perderlo todo en pos de un sueño, el que se salva es quien ante lo incierto ganó y el arruinado es quien perdió. ¿Qué perdió? Bolsillos secos, relaciones detonadas, rasgos de la cara casi decrépitos, incluso, llegado el caso, la propia vida. Y el que se arruina, arruina a los demás también: pérdida de propiedades, quilombo entre familiares, parejas, amigos, el laburo... estalla una bomba con una radiación importante y una infinidad de rebotes.

Hay que decir que hay graduaciones en el arruinarse: hay diferentes escalas en los golpes recibidos y los moretones que aparecen. Te podés arruinar completamente, como alguien que se mata por las deudas ante la coerción social que padece, o solo una parte, como

quemarse casi todo el sueldo apostando el día 15 del mes. Son muy sutiles las diferencias, es cierto, pero no dejan de garabatear fronteras muy diversas. Arruinarse es cuando hay alguna operación que ya no podemos hacer, o directamente cuando ya no podemos hacer más nada –como el caso de la muerte–; cuando hay una zona nuestra que fue decapitada, y perdimos de cuajo una posibilidad que teníamos. Mientras que estar baqueteado es un arruinarse pero de baja intensidad. Hay un gesto que podemos hacer, sigue activo, aunque ya no es igual que antes. Baquetas, estamos machucados pero todavía andando. Cuando estamos arruinados, en cambio, hay algo en nosotros que ya son ruinas; restos de algo destrozado que ya no funciona.

Hay toda una industria para evitar la ruina del momento timbero y seguir apostando a full: casas de empeño al lado de las salas donde vemos bajar televisores, bolsos de ropa y elementos de lo máspreciado (las famosas joyas de la abuela). Incluso dentro de las salas hay gente firmando pelpas para empeñar una propiedad o autos. O prestamistas que también andan yirando dentro del bingo o nos esperan en cualquiera de las agencias fantasmas de la zona o dentro de autos ahí cerquita de las salas, con billetes frescos para dar. Situaciones que por un lado potencian a ustedes los timberos, pero también detonan otros momentos de su vida –relaciones, ahorros, etc.–. Pero no solo eso: estas ayudas muchas veces terminan formando parte del combo de las fuerzas que arruinan: apretadas, golpes... Los compromisos asumidos que no se cumplen, son motivos de sobra para que caigan las de Caín.

Algo importante: no todos los arruinados buscan salvarse. No es tan lineal. Mucha gente está jugando

sin muchas expectativas, pero por la adrenalina que se genera le da un bobazo, como el caso de gente mayor que sufre problemas cardíacos y muere en la sala o alrededores.

Otro dato: Muchos para sostener su vida de salvados, la padecen. Diría más: Muchos de los que hacen carrera para salvarse y se salvan, terminan arruinados. Futbolistas que viven solos en países raros sin conocer a nadie y la pasan mal, o que una vez ya retirados no saben qué hacer de su vida y se bajonean y hasta les revolotea por el bocho el plan de matarse (sí, por más que estén *salvados*). La expectativa de una vida sin problemas que agita el mito del salvarse queda pulverizada; salvados hay que seguir laburando y pelándose el lomo para bancarla, y muchas veces quedando rotos.

9. ¿Vivir como sea?

Los bingos son un agujero negro que arruina. Entran en combustión con ciertos cuerpos –los que buscan salvarse, por ejemplo– y comienza el descalabro. Pero no para los que juegan nomás; para los que laburan también.

Cuenta una mina que por su laburo ahí *dejó* la espalda. De andar repartiendo cartones se joroba la columna, la operaron y no quedo bien. Si le hacen un preocupacional en cualquier empresa no lo pasa; casi imposible que entre a un laburo en blanco. Arruinada.

La mala vibra que circula por el aire de las salas es otro motivo que se suma al baqueteo de ustedes los laburantes: la ansiedad de los timberos por ganar, cambios de horarios que desacomodan las horas de

sueño, como el aguantar el verdugueo de jugadores que se quejan del servicio, van machucando los nervios de cualquiera.

Los bingos arruinan, pero más allá de los que jueguen y laburen en las salas, todos somos arruinados: se arruina desde un flaco que se cae de un andamio en una obra; el corredor que pateo todo el día la calle; la cabeza del que maneja y se va fritando con los bocinazos y el quilombo; la garganta de una maestra en las aulas; apretujados en el Sarmiento; chupando frío el que vende giladas por ahí... Toda una cartografía que en sus diferentes estratos indica quiénes están más o menos regalados para entrar en estado de ruina...

Estamos arruinados en tanto algo en nosotros se daña y se atrofia una fuerza que ejercíamos. Sea por cumplir un papel de una obra que ya nadie actúa, vidas que hablan con espectros y le piden a los de carne y hueso que sean como en el pasado, como la maestra o la doña padeciendo la implosión de la gramática de las instituciones escolares y familiares (el contraste entre el peso de la nostalgia y sus expectativas rancias, y los nuevos flujos vitales que no se logran comprender).

O la autoexigencia para cumplir con un mandato que nos vampiriza exigiendo lo que damos y más también. La precariedad de estar armándonos una vida para ser rentables, de organizar el campo que nos sostiene para ser productivos y estar a la altura y seguir a flote, es una exasperación que nos exprime de más, sea deseada con ganas o resignados soportando lo que hay que hacer, guste o no nos guste.

Sea por el motivo que sea, lo que les quiero decir es que arruinarse no es tanto una anomalía, un devenir que es desplazamiento de la horma que diseña lo que

somos, sino que de tanto masticar se escupe lo que ya no tiene gusto a nada; somos un fusible quemado que hay que cambiar por otro. En este campo de batalla anímico y fisiológico, ingresa el entretenimiento. Los bingos como un respirador que oxigena los cuerpos. Una diversión necesaria para mitigar los desniveles que se sufren anexando experiencias gratificantes para no dejarse llevar por la corriente del bajón. O dándole fuerza al cuerpo para inmunizarlo y que las afecciones de la puja de todos los días impacten menos, blindándose al baqueteo. Otra vez, nos encontramos cara a cara con la complejidad de las salas: arruinan pero también reparan, destruyen pero también sanan.

Más allá de pedir moderación a este traqueteo –lo cual, insisto, no deja de ser una estrategia no solo válida sino que muy necesaria–, la pregunta que se abre es ¿qué vida vivimos?, vivir reaccionando al ritmo de una existencia ya programada y desesperados por encajar en lo que se debe, ya de alguna manera nos mata en vida, nos arruina. Un arruinarse no por la mutilación de algo que ya somos y la pérdida de las funciones vitales que ya poseemos, sino por devaluar nuestro cuerpo como una potencia impredecible, un conjunto de fuerzas latentes abiertas a nuevos encuentros que activan posibilidades que estaban en nosotros y que desconocíamos.

Por eso se puede dar un chantaje tristísimo: con tal de no arruinarse *vivir como sea*. Con tal de no quemarse aceptar un lugar moderado, un conformarse mordiendo poco... una vida tranqui. Una existencia donde depositemos lo mínimo para no corrernos de nuestra vida presupuestada –sí, la misma figura del timbero–. Lo cual nos hace cuerpos dóciles, temerosos; renunciamos a la vitalidad en nombre de la seguridad. El

miedo no es por romper el cascaron de los hábitos y memorias calcificadas por la rutina repetitiva, sino por estar arrojados a una vida precaria donde mañana no es como hoy y cada día es una nebulosa que para no escurrirnos demanda su gestión. Sobre ese temor nos amarramos a lo ya conocido, a lo más cercano, evitando cualquier tropiezo que dé vuelta el mapa.

Un chantaje que acontece a nivel de laburos, parejas, y en todo sentido: en relación con los gobiernos estatales y los escenarios que se plantean, en el pos 2003 había un miedo de agitar en la calle, laburos, barrios, por temor a perder lo ganado y volver a un pasado de carencias tras la crisis. Disfrutar lo ganado de la década, valorarlo mirando un pasado de bolsillos desplumados, sin mirar mucho para adelante. Hoy con la malaria económica del Pro no se quiere perder el trabajo bancándose peores condiciones y el no aumento de sueldos. La situación se pone más amarga y nadie quiere estar peor; un aferrarse al rinconcito conquistado, que reluce como oro comparado con el abismo de la nada. Conclusión: siempre hay un temor que domina.

Además de pensar el *vivir como sea* como otra forma de arruinarnos, me interesaría pensar si al arruinarnos como exasperación, aceleración brutal, no hay algo de vida. ¿Las ruinas son pura materia inerte, no hay restos de alguna fuerza ahí como para darle manija y activar alguna vitalidad?

Pensemos en la situación de quien gasta y gasta apostando, sin importar lo que pase. Ya ni siquiera le importa ganar, tira todo ahí. Es un gusto por darse el gusto nomás. La guita es sacrificada frenéticamente sin anhelar más guita. El dinero pierde su espíritu de

valor de uso en tanto valor de cambio; no importa que no se pueda cambiar por otra cosa y se pierda. Un billete permite acceder al servicio de jugar frente a una máquina, pero en ese mismo tren el dinero es un valor por la experiencia misma; si se gana no es para comprar lo que sea, sino para seguir gastando y gastando en la timba, en una rueda circular que irradia adrenalina al taco, sin fondo.

Que la guita pierda su utilidad en tanto intercambiable por cualquier otra cosa afirmándose en una cualidad propia, una sensorialidad nueva, no deja de ser una situación ambivalente; alguien petrificado en un vicio, convertido en una aspiradora brutal de capital monetario, puede expresar una politicidad inspiradora, un interrogante por la esencia de la guita y su función social. Es la importancia de recuperar preguntas acerca de cómo intervenir y apropiarnos de fuerzas que por el poder que poseen son capaces de provocar lo que nos provocan: arruinarnos. ¿Por qué vamos a emprender una diáspora de fuerzas tan potentes si están en nosotros? Fuerzas que están en nosotros pero no son nuestras; para ser nuestras hay que elaborarlas y arrancarlas de los surcos que andan para dirigirlas hacia otras conexiones y derivas. Es sacudirnos para salir de la inercia de los movimientos estereotipados que nos arruinan al decapitar lo que ya somos, o por vivir tranquilos dilapidando todo lo que podríamos ser y nunca sabremos.

BACANEAR: MERCADOS AFECTIVOS, DESEO Y POLÍTICA

1. Ingresos y gastos invisibles

“Cuando ponés un casino en el centro de la ciudad y al lado tenés las cajas de los bancos, la gente va a cobrar los planes sociales o sus sueldos y tiene la tentación al lado, es una vergüenza”.

“Es una pena cómo se ha degradado un país, porque la gente se degrada en el juego. Tiene la ilusión de salvarse, de evadirse, y esto produce adicciones en la gente. Lo peor, es que todo esto está fomentado desde el Estado”.

“Uno de los temas que creemos que hay que darle un tratamiento profundo es el juego. Tenemos la idea de invitar a la ciudadanía por el cierre de los casinos. Hay todo un presupuesto destinado a la ludopatía. Los casinos son destructores de las familias. Es un tema para ponerlo en discusión”.

“El juego de azar es un negocio que mueve gran cantidad de dinero para beneficio de unos pocos en detrimento de muchos, especialmente de los más pobres. Quien se apasiona con el juego puede arriesgar y perder todo aquello que pertenece también a su cónyuge y sus hijos. Es una acción que daña la comunión familiar y lleva muchas veces a discusiones.”

No importa de dónde leímos o escuchamos estos comentarios. Son todos discursos conocidos. De diferentes iglesias y doctrinas, funcionarios estatales y

organizaciones sociales, intelectuales ilustrados y muchos laburantes también. Ya lo sabemos de sobra: la timba tiene mala fama.

Hay una fuerza social que busca un bloqueo del deseo por jugar, o al menos, una merma. Es la fuerza orbita. Muchos no reniegan de la timba binguera, pero sí de su intensidad; disponible a todo momento y lugar, se convierte en una *tentación* difícil de escapar.

Otra fuerza es la del vicio. La exasperación y fijación de un deseo por apostar. Una colonización de los flujos afectivos que son parasitados para engordar una pulsión estereotipada: jugar y jugar. Ya no se trata de pelear contra una culpa o el miedo por un mandamiento antitimba. Es una lucha contra un envión difícil de torcer. Un envión que en su inercia se disfruta pero también se sufre; un deleite que también es náusea.

Hay un desafío político que voy a tratar en este Capítulo: ¿cómo entender las corrientes del deseo combatiendo las fuerzas orbitas y las fuerzas viciosas? ¿Cómo escapar a un devenir reactivo de nuestros deseos? Lo primero que voy a decir es que hay una dimensión que no se calcula cuando se concibe el acto timbero: jugar no se limita como experiencia a gastar dinero con sus respectivas pérdidas y ganancias monetarias. Hay más. Hablo de gastos e ingresos invisibles. Estos movimientos son los más importantes –y los menos reconocidos–.

¿Qué quiere decir esta idea? De que nuestra existencia se explica por un intercambio de vivencias con el mundo. Somos una vida que se despliega y deviene al calor de las composiciones y mezclas con otros cuerpos. En ese comercio a veces somos más potentes y otras menos. Ganamos en fuerza y perdemos tam-

bién. Somos más o menos capaces de organizar nuestra vida y no que nos organicen, de afectar lo que nos afecta. Esta economía afectiva con sus formas de intercambio y pérdidas y ganancias ocasionales, explica cualquier otra. Por ejemplo, la de timbear. Las fuerzas que se activan y sus diversas dinámicas en el mercado existencial son las que brindan valor estratégico a la acción de apostar. Ninguna otra.

La pregunta es si el deseo por timbear fortalece o debilita la fuerza de los cuerpos. Mientras que el ortibismo lo reprime y aplasta, el vicio es un catalizador que lo acelera. Una aceleración que lo reproduce tal como ya es: no multiplica ni expande las fuerzas de los cuerpos sino que los reproduce geoméricamente. El uso de la guita debe ser medida en este sentido y no suponer estrategias de ustedes los jugadores. Lo importante no es gastar ni guardar en sí, sino qué tipo de economía afectiva tenemos: una que moraliza las pasiones o una extramoral. Mientras que la moral busca acercarse a un modelo de vida considerado como una verdad a rajatabla, la extramoral en su tanteo de lo que le conviene y lo que no, va cincelandos los contornos de su vida. No se adapta en su andar sino que en su andar configura su entorno y su propia anatomía existencial.

2. Las fuerzas ortibas

Uno de los berretines más tradicionales de las fuerzas ortibas es la crítica al timbeo por empiojar la racionalidad de ustedes los jugadores en el manejo de sus presupuestos; se malgastan los ingresos en vez de cubrir necesidades de primer orden. ¿Pero qué es lo

importante? ¿Quién lo define? Somos testigos de una distribución moral de las necesidades básicas. La producción de una escala de gustos como ordenamiento del deseo en una tabla de mandamientos con sus jerarquías de importancia. Con lo que no puede quedar afuera –pagar un alquiler, comprar la comida– como con aquello que es una herejía –todavía retumba la sentencia de “la asignación universal se va por la canaleta del juego y la droga” (Iglesias dixit). Sea porque son mantenidos o ellos mismos se la ganan laburando, no se puede creer que los de abajo se la patinen timbeando. Un blindaje a los deseos populares y mucho más en tiempos de ajuste y bolsillos desplumados: si hay bolsillos secos, a gastar en lo importante.

Fuerza ortiba que apunta mucho a ustedes las mujeres: si históricamente son quienes de forma hiper racional hacen rendir el sueldo del marido en la economía doméstica, estirándolo hasta donde se pueda y haciendo magia si es necesario, también tienen fama de que son más sensibles y proclives a gastar. Lo que ven, lo quieren y se lo compran. Más hoy en día que muchas laburan o manejan fondos de programas estatales, esta repulsión a la mujer gastadora irrumpe con fuerza en muchos discursos ortibas. El imaginario tan expandido de la mujer como un ser sensible, afectuosa, poco racional y pensante, habilita la noción de que es fácil de engatusar y caer bajo los cantos de sirena de la interpelación publicitarias.

Las fuerzas ortibas no reconocen la yapa que se llevan muchos timberos al gastar su moneda en las salas. Este gasto se traduce en incorporar fuerzas anímicas. Es el rol terapéutico del juego. Es la carga energética de los nervios que ante las afecciones que

nos provoca la precariedad urbana, repara los daños causados, desconectando a los cuerpos de esa rutina e inyectándole una buena dosis de combustible para amortiguar lo que se viene, o por lo menos, lo saca de circulación y le hace olvidar los golpes recibidos, lo cual no es poco. Terapéutica que da más fuerzas para encarar lo que se viene, multiplica la potencia de los cuerpos para que hagan más de lo que hacen, o al menos los equilibra, les permite no sucumbir y desarmarse ante la presión de la rutina. Un hacer más que puede torcer mandatos, conquistar una singularidad que rompa con la exigencia del laburo por ejemplo, como no; ser una intensidad que motoriza seguir con las obligaciones de siempre, todo aquello que hay que hacer. Sea lo primero o lo segundo, las fuerzas ortibas obturan esta terapéutica y le quitan toda importancia. En la organización lineal de los deseos no entra la timba, dejando sin aliento a multitudes que necesitan de este apoyo. Lo denuncia como un gasto inútil, una ilusión para bobos que no se dan cuenta de que nunca van a lograr lo que buscan, desconociendo la ganancia libidinal –en sus diferentes sentidos– que esta experiencia significa para muchos.

Otro frente que abre la fuerza ortiba es la crítica a la desintegración social: la timba empuja a los problemas laborales y a las peleas familiares. Faltazos, desconcentración, quilombos de guita con otros compañeros: apostar y trabajar no van de a mano. Pero el zoom de esta crítica recae sobre la sagrada familia y en la erosión de su integrante más sensible: las mujeres. Es casi inconcebible que una mujer no se ocupe de sus hijos, las actividades domésticas, o que después del laburo no vuelva a su casa porque se fue a jugar unos

pesitos... Una postura que entiende que por fuera del modelo de la sagrada familia, hay caos. Si la mujer es concebida como el sostén del hogar, que esa columna se quiebre es condición de desastre.

Pero la timba conecta de distintas maneras con el mundillo familiar. En primer lugar, muchas mujeres utilizan parte de sus ingresos en asuntos personales sin dar cuenta a nadie, siendo esto aceptado. Mujeres solas que bancan a sus hijos y que no tienen obligaciones con nadie. Mujeres en pareja que van con sus maridos, donde comparten una salida que les resulta muy atractiva (“hacemos algo juntos pero cada uno por su lado”). Hay quienes lo hacen a escondidas (las varias veces mencionadas escapaditas) por gastar en lo que no hay que gastar o en una frecuencia excesiva. Ahí aparece un cortocircuito que más que ver con el juego, se relaciona con una jerarquía de roles donde las mujeres salen desfavorecidas. Se tensionan las asimetrías. El discurso ortiba es miope a estas experiencias. Por ejemplo: si una mujer sale del laburo y no va para la casa sino para el bingo, además de las chirolas que ponga en la sala, hay que ver cómo tensiona todo un abanico de expectativas familiares que la agobian. Más allá de que gane o pierda apostando, su gasto permite un ingreso que abre su autonomía como persona y le genera mucha ganancia en tanto fortalecimiento de sus estrategias vitales. Las tensiones familiares, la conquista de cierta libertad, la generación de fuerza de alguien que está en el fondo del mar y erupciona con todo... todo eso queda por fuera de estas miradas.

La crítica moral es otro clásico del sentido común antibingo: que las recaudaciones de las apuestas en las salas son parte de un financiamiento oscuro. Las salas bombean recursos que son irrigados por toda una serie de conductos clandestinos que habilitan negocios ilegales o iniciativas políticas de todo tipo. Un sistema comandando por una runfla de personajes oscuros, tirando de hilos muy complejos, allá lejos, en una zona inaccesible para la comprensión del resto de los mortales.

Muchos de ustedes los timberos comparten esta apreciación; flota en el aire una creencia del tipo “anda a saber lo que hay detrás de todo esto”. Pero todo esto es secundario: lo que más les importa es que las salas son lugares seguros y tranquilos. Ese es uno de sus valores fundamentales: un reducto que repele los trastornos que pululan a rabiarse por otros espacios sociales. Es la tranquilidad que brinda el amontonamiento sin contacto, el ámbito poblado pero sin relación.

La crítica moral fuerte de los jugadores a las salas es que no dejan ganar. Que esta todo preparado para que los premios no caigan nunca. Que cuando se gana está todo arreglado y se lo dan a quien quieren. Y si llegas a ganar un premio fuerte olvidate de que te lo paguen... más allá de lo verídico o no de estos enunciados, lo cierto es que forman parte de un sentido común timbero. Un manojo de creencias que reciben una crítica porque el bingo rompe la primera regla de todo juego: si se ganó, hay que ponerla.

Sea la crítica que sea, cualquier crítica moral pivotea siempre alrededor de la ley. Hay corrupción porque se viola una ley existente, o se aprovecha un hueco legal para mandarse alguna que esté en contra de lo

santo, del bien común. El problema de estas posturas es que reducen lo turbio a un vínculo con la ley. Y no desglosan lo legal con lo normativo. La ley es una norma entre normas. Una regla con el peso de ser la más legítima, la más importante de todas por contar con el respaldo estatal, pero no deja de ser una norma más. Reglas que organizan estrategias. Dan cuerpo a deseos que circulan. La ley, entonces, es una dimensión de las normas que regulan estrategias. La ley es una norma que regula otras normas que habilitan y modelan lo que sucede en las estrategias y la economía afectiva.

Insistir en hablar desde la ley, si se cumple o no, es obnubilar todo el sistema de normas, y en especial, naturalizar un solo tipo de estrategia (el bien común que decía). Discutir dentro del escenario legal es marginar la trama normativa y la multiplicidad de estrategias siempre latentes que gravitan por lo social. Cuando hay una estrategia que está atascada, cuando no hay normas que la vigoricen, ahí hablamos de una cosa turbia. No necesariamente cuando se viola una ley. Lo turbio es el bloqueo de una estrategia. De ahí que el punto a observar son los desfases entre las acciones y la ley en tanto si potencian o no las diferentes estrategias que circulan. Y la crítica a lo turbio depende de qué estrategia está atascada. Ese es el problema.

Un caso son las empresas violando leyes y normas, quebrando cualquier relación más democrática con los laburantes, deshilachando búsquedas de mejores condiciones de vida. O podría ser al revés: la producción de estrategias de mayor involucramiento en el timbeo por los apostadores implica una organización de la experiencia que necesita corromper el control empresarial. Ambos casos son experiencias turbias; pero con

diferentes estrategias corrompidas. En la primera se abroquela una estrategia de muleo y explotación purgándola de iniciativas que la sacudan un poco, mientras que en la segunda la puja destartala un deseo de dominio para activar mutaciones y reorganizar el escenario timbero de otra manera. No hay corrupción en sí misma. Lo importante es diferenciar entre valoraciones de las estrategias: si congelan el deseo o lo complejizan. En el primer caso la producción moral corrompe la producción extramoral; en el segundo, la producción extramoral corrompe la moral.

3. Las fuerzas del vicio

Muchos de ustedes los jugadores nos explican que su gasto es igual que cualquier otro: comprarse un pantalón o ir a comer afuera. Hay una cadena de gastos equivalentes. No hay un diferencial moral entre ellos. No hay culpa. Pero sí la necesidad de una responsabilidad estratégica: no descontrolarse.

Jugar es una pérdida de guita controlada en el marco de un presupuesto ya premeditado para encender una experiencia de entretenimiento. Pero cuando esta responsabilidad falla hay una culpa muy fuerte. No por gastar, sino por no controlarse. Que se vayan unos pesitos de más, que se gaste lo que no estaba programado, es a lo sumo un problema de gestión, un zarpase esporádico. Pero gastar arrastrado por un vértigo que barre de un plumazo los planes, es vivido como un drama, un atentado a la arquitectura psíquica del apostador. Ustedes los jugadores –no los que van a jugar de vez en cuando, sino los apasionados

por la timba de verdad— reivindican ir a las salas pero siempre sobrevuela por sobre sus cabezas un miedo crónico, casi un terror: el vicio.

Apostar moviliza pasiones en diferentes umbrales. Un jugar tranquilo, que activa tensiones de baja intensidad y siempre bajo el paraguas de una conciencia firme. Se hace lo que se pensaba hacer antes de hacerlo. Se concreta la expectativa sin ningún desvío. El círculo cierra perfecto, redondo.

Hay otro escalón donde acontecen episodios momentáneos de un rapto voraz, de un desborde de energía que fisura el radar de lo planificado: fugar a la casa a buscar más efectivo, mandarse desesperado a sacar guita de algún cajero... Secuencias que cuando se escabullen y se apaga el fervor que las empujó, dejan la resaca de la mala conciencia y el remordimiento, como les decía antes.

Pero llegado el caso se ingresa a un remolino donde el deseo indómito por apostar se hace costumbre. Una fuerza que se hace inercia y que cada vez organiza más zonas de la experiencia. La costumbre de jugar que antes era un hábito más, ahora es la vida misma. Se vive para jugar. Por eso es una experiencia patológica: se pierde la capacidad de reconfigurar la propia existencia arrasados por una intensidad que se disfruta, es un placer inmenso, pero que también se padece y no se puede modificar. Con miles de capas de complejidad y grises habidos y por haber, el cuerpo tomado por el vicio lleva una vida como la de cualquiera; el problema que en muchos momentos irrumpe una fuerza que desea pero que también busca repeler. Una inercia que a ratos desprecia pero que también seduce con un alto fervor.

El sistema de la autoexclusión es bastante ilustrativo al respecto: el propio apostador pide que no lo dejen ingresar a las salas. Limitado para organizar su propia afectividad, demanda que lo dejen afuera y que no pueda entrar *por más que quiera*. Entrega una serie de fotos personales para que lo echen en caso de que las cámaras del bingo lo registren entrando. Pero muchos jugadores buscan evadir el sistema autoimpuesto: usan pelucas, anteojos negros, o se tapan la cara con un diario. Somos testigos de una contienda encarnizada, de una pelea brutal: la lucha interna entre un deseo que no se quiere desear, pero que sin embargo se ama.

Al igual que las fuerzas ortibas, las fuerzas del vicio convocan toda una economía afectiva que desborda lo monetario nomás. Con diferentes dosis de ganancias y pérdidas. De modos de intercambio a veces más favorables, otras menos.

Sabemos que el vicio implica un gasto de billete importante; mucho para el que tiene, mucho para el que no tiene. El gasto no es apostar mucho en poco tiempo, sino que hay otras pérdidas a considerar: mutar en un fantasma. El precio por jugar son los billetes que pone en la máquina, pero también las personas que ya no le creen y le tienen bronca por haberles mentado mil veces o robarles sus objetos y empeñarlos. Un paria sin dinero, propiedad, ni amistades incluso puede sufrir desde agresiones en su cuerpo hasta el caso de perder la vida, sea por prestamistas calientes por deudas impagas hasta suicidios producto de la desesperación de sentirse en el abismo (garpando así un precio total, la pérdida radical de su propia existencia y todas sus posibilidades de vida). La implosión del ascetismo y la pérdida de parámetros para medirse no provocan una

ganancia en politicidad, una apertura encendida tras lo gris de la represión ortiba, sino una desposesión existencial efecto de un flujo afectivo que apabulla por su intensidad y presencia.

Hay que decir que muchas pérdidas pueden tornarse en ganancias. Un derroche de guita que provoca retazos de ganancias subjetivas. Momentos jodidos para el apostador devenido en vicioso, queda arruinado, es un fantasma, pero donde su sensibilidad se endurece y forja un espíritu aguerrido que se banca la intemperie. Salir a buscar donde dormir, de donde raspar algún billete, recorrer nuevas calles y arrimar nuevos contactos... obligado a levantarse como sea luego de besar la lona, se activa un autogerenciamiento como fuerza y capacidad de regeneración que no despreciaría. El despliegue de una terapéutica propia y silenciosa, hecha a los ponchazos y sin grandes elaboraciones, la mayoría de las veces al margen de las estrategias médicas oficiales.

Hablando de intervenciones oficiales, no olvidemos una pérdida fatal: hay casos donde si alguien se desplaza a un margen del vicio por doblegar sus pulsiones, se activa un efecto disciplinador muy fuerte que genera una repulsión al deseo de jugar. Los controles típicos se sostienen en el trípode que ofrecen las propias casas de juego y el sistema médico oficial: medicación, y atención psicológica individual y grupal. El efecto en muchos casos es la búsqueda del destierro del gusto por la timba. Se genera una situación bastante particular: se odia y siente culpa por aquello que más amaba. En este punto se encuentra la crítica al relato ortiba y al vicio: nadie niega la explosión del deseo como estrategia que padece el jugador, pero jugar es una pasión genuina que nadie puede moralizar.

Es un problema el vicio para los jugadores, es cierto; pero dejar de jugar también.

Otra dimensión más de la derrota ante las fuerzas del vicio: la falta de algún instrumento de autorregulación que no moralice pero que regule, que no patologice pero reponga límites desde un “nosotros” de los propios jugadores. Si hay un apetito por el timbeo, algo dice de la composición de los apostadores. Se conecta con algo profundo que les da un empujón intenso. En vez de estrangular estos deseos o dejarlos intactos en su inercia frenética, ¿por qué no proliferarlos, complejizarlos, elaborarlos de una manera que expanda y no que cierre o licúe lo que somos?

4. Bacanear: riqueza y mercado afectivo

En relación con esta idea de gastos e ingresos no declarados, de yapas y de propinas, me interesa hablarles ahora sobre la riqueza.

Les decía hace un rato que nuestra vida es la resultante de lo que hacemos y cómo nos apropiamos del mundo. En los intercambios con los demás nos definimos. No partimos de una definición exacta que más o menos se adapta a lo que nos pasa; por el devenir de experiencias que vivimos nos vamos cocinando. Eso que somos lo somos, pero podemos ser otra cosa.

El deseo siempre es estratégico. Para comprender esa estrategia hay que reconocer la economía erótica de sus movimientos y los diferentes balances de ingresos y gastos que se efectúan, nutriendo o dejando anémicas diferentes valoraciones de la vida. ¿Cuándo decimos entonces que nos enriquecemos o

empobrecemos? Decimos riqueza como posibilidad o no de fortalecimiento vital: cuando perforamos y fortalecemos valores que permiten dejar correr afectos que desactivan los parámetros de normalización vigentes. Cuando incorporamos y fortalecemos el valor absoluto es un enriquecimiento triste; cuando fortalecemos un valor nuevo, es un enriquecimiento potente.

Algo importante: esta noción de riqueza no es amiga de la idea de felicidad. Cuando hablamos de felicidad somos tentados a referirnos a un derrotero lineal y la búsqueda de una meta absoluta, una travesía con estadios y obstáculos a superar que promete una línea de llegada con un premio descomunal. Más allá del contenido de las metas y el resultado final, seguimos chapoteando en la idea de proyecto; una temporalidad específica que arroja en su dinámica una idea previa de lo que deseamos antes de ponernos en movimiento. Supone lo que queremos sin andar por el mundo; margina nuestra sensibilidad a un sentir estereotipado y nuestras jugadas a movidas inerciales. Todas situaciones que nos arrojan a una existencia normalizada, podrida de moral.

Bacanear es un proceso. Una valorización de nuestra existencia como fuerza actuante y sensibilidad. Como fuerza actuante nos enriquecemos en el hacer por el hacer mismo. Un gusto por lo que generamos y con quien lo hacemos; el efecto y el proceso mismo del hacer, que provocan la irrupción de nuevos deseos y nuevas alianzas. La activación de una confianza en nuestra potencia ante lo indeterminado de lo vivo. Sentir que podemos más de lo que podíamos, que se destraban obstáculos y se superan limitaciones que estrangulaban nuestro deseo como energía mutable.

Nuestra sensibilidad se enriquece al desmarcarse de cualquier fatalismo y reconocer que siempre estamos presentes en el mundo con posibilidades de modificarlo. Que no somos un cuerpo aislado sino un cuerpo entre cuerpos; sí o sí dependemos de los demás –tanto por soportar un fatalismo a partir de autoridades absolutas que nos verduguean, pero también para armar alianzas que ayuden a destrabarlo–. Una sensibilidad bacana es capaz de imaginar creando ideas que den cuenta de lo que acontece, que nos den más fuerza para actuar y transformarnos a nosotros y nuestras condiciones de vida ante las limitaciones que circulan y nos ponen en peligro.

Al concebir la riqueza de esta manera nos alejamos de ciertos discursos de estos últimos años que hablan sobre su distribución. La riqueza no se limita a los niveles de ingresos sociales y su respectivas chances de compra. No. Los gráficos de torta, el índice de Gini, las tasas de inflación, son escalas que miden un cierto tipo de riqueza. Que quede claro: nadie niega la importancia de cuestionar la cartelización de los súper y el empuje de precios que provocan, de mejorar las condiciones salariales o el acceso a una casa propia, ni mucho menos. Lo que pasa es que este manajo de expectativas supone toda una serie de valores vitales de antemano y a los cuales también se supone que debemos acoplarnos.

Por eso es peligrosa en algún punto cierta actitud reformista con la timba. Diversos discursos y actores – muy críticos y con muy buenas intenciones– hablan de la repartija de los fondos del juego ante los ajustes que realiza el gobierno macrista. Que se cobren más impuestos para financiar las arcas del Estado y que vayan

para pagar docentes, aumentar jubilaciones, mejorar el bolsillo del laburante en general y no recortar a esos sectores (que a su vez son los que más juegan y gastan).

El problema es que hablan de un reparto de la gaita, pero no de las identidades y sentidos sociales. Eso ya queda fijado de antemano. No hay verificación de los gastos e ingresos invisibles y sus múltiples estrategias. Se da por sentado cómo hay que vivir. Se busca que vivamos mejor, pero el cómo y el para qué quedan intocables. Es el límite de cualquier postura redistributiva en cualquier consumo. La postura ortiba habla de derroche, fin de fiesta. No contempla ninguna estrategia más. Pero el discurso distribucionista se queda en un sentido específico de lo social, tratando de compensar las proporciones, es cierto y muy bancable, pero no se sumerge en la conformación de nuevas estrategias y generación de valores a partir de las sensibilidades en pugna.

Además, si se implementa un ajuste en la economía de ingresos monetarios es porque previamente se desplegó un ajuste en la economía erótica de muchas vidas. Un verdadero empobrecimiento existencial de masas. Un cúmulo de fuerzas débiles y poco sensibles. Cuerpos con poco poder para incidir en lo que acontece y mareados en confusión ante los nuevos escenarios que se montan. Porque es más que evidente que si provoca tanta sorpresa la potencia del macrismo para modificar políticas de años anteriores y conquistar legitimidad social, más que hablar de estas políticas habla de la pobrísima lucidez perceptiva de los que se sorprenden.

Lo importante es que más allá del escenario específico de la timba y las salas, no tiene sentido agachar la cabeza ante el congelamiento de los pulsos deseantes de una vida ortiba, ni celebrar el derroche

como vida boba. En el mapa que trazan los diferentes mercados eróticos en todos sus recovecos y vasos comunicantes, debemos sondear para descubrir nuevas valorizaciones de la vida, buscando apropiaciones copadas, mecanismos de fortalecimiento de esos estados en situación más embrionaria, y no de razonamientos formales como premisas desvitalizadas que intentan luego pasar a una acción que se presume rebelde.

¿Qué significa tener mucho o tener poco? ¿Desde qué cristal definimos esto? Una distribución de la riqueza es la generación de las condiciones que permitan la lucha por conquistar espacios de libertad para que germinen múltiples valoraciones que gravitan en nuestros cuerpos. La construcción de una democracia real. Con esta noción de riqueza se suprime la escisión entre economía y política; la economía es erótica y la política es la intervención sobre los vericuetos de esta economía con sus ganancias y pérdidas de fuerza buscando bacanear.

5. Bancar y segundear

Les vengo comentando que lo económico no es solo lo monetario y que lo político no es solo lo partidario. Lo económico y político se fusionan en las estrategias deseantes. Desde esta óptica, en la sociedad de la deuda, financiarse es dotarse de fuerza para sostener una vida precaria. Nuestra existencia se despliega en un ambiente precario que en muchos casos expone su virulencia en tanto amenaza de desintegración de todos los vínculos: laburos, problemas de salud, de vivienda, familiares, accidentes climáticos, los que sean.

Financiarse no se limita –solamente– a conseguir gaita para consumir o invertir, quedando adherido a los intereses a pagar y cumpliendo con los requisitos solicitados para acceder al préstamo. Tomar deuda es tomar una ayuda en todo sentido para afirmarse en medio de los cimbronazos de la precariedad. Que para acceder y pagar no se fija solo en lo económico sino en favores de todo tipo y color, y que para estar a la altura hay que hacer sacrificios de toda clase; es una prestación infinita que hay que estar devolviendo mucho más todo el tiempo. La paradoja de una ayuda absoluta que brinda una potencia que también despotencia; nos encastra en un mundo ya diseñado, en sus coordenadas mas íntimas, y concebido de antemano, volviéndonos dependientes de relaciones por conveniencia en función de lo establecido.

Partiendo de este escenario, diferencio “financiarse” de la noción de bancar. Bancamos cuando reunimos fuerzas para afirmarnos armando un espacio propio; cortamos con un ritmo que nos desarma dando lugar a uno que nos sostiene y que hay que mantener. Bancar busca correrse de todo un vértigo abrumador. Pero no hay un sostener una infinitud programada ni tampoco una caída frenética. Si la deuda es abrir un infinito programado, bancar es abrir esa infinitud programada. Pero la diferencia es que en ese correrse se niega un punto a donde llegar sustentado en los sentidos imperantes. Bancar es tajear la vida que tenemos armada y abrir un territorio propio y que no se sabe para dónde puede salir.

Bancar no es conservar ni transformar. No es la búsqueda por la permanencia ni el cambio por sí mismos. Es por afirmarse en la fuerza, por valorizar

la vida y enriquecer nuestra existencia multiplicando nuestros deseos. No congelarnos en una inercia empobrecedora. El ritmo de las circunstancias y sus idas y vueltas marcan el pulso de aquello que nos potencia; a veces será persistiendo, y otras mutando.

Un devenir reactivo del bancar es que la crítica a una situación sea su único motor. Petrificados en el rechazo, nos entregamos a renegar y no alcanza con profanar el aura de lo dado: sin desplegar un nuevo cuerpo y un nuevo territorio para existir, nos estancamos y seguimos replegados en lo que rechazamos. Continuamos dando vueltas en lo que nos agobia, desligados y ya sin confiar, es cierto, pero nuestro deseo se limita a desertar y no a conquistar y poblar otros mundos.

Lo mismo vale para lo contrario: el buenondismo del alma bella. El rechazo a la crítica como discurso y el odio como afecto. Un problema porque bancar necesita siempre de interrumpir afecciones, sacudir escenarios desde el rechazo más visceral. Hacer un pacto con lo más profundo de la vida requiere aceptar que existir es peligroso y que hay fuerzas que nos impactan y agreden de las cuales debemos defendernos y superar.

El bancar necesita de una intensidad. De un poder que active la elaboración de malestares y active intervenciones. Segundear es darse esa fuerza. Un darse que se hace, no cae del cielo, ni tampoco es una donación; la fuerza se construye y se conquista entre varios. Al enhebrar afectos compartidos y sensaciones comunes, nuestros cuerpos se van ampliando, crecen y mutan para hacerse más potentes entre sí. Bancar no nos devuelve a una libertad autosuficiente; siempre

dependemos de los demás: sea para impulsar terrenos de mayor autonomía como para ser explotados con docilidad, siempre dependemos de los otros.

La necesidad de segundear muestra como el bancar escapa de cualquier voluntarismo. Por varios motivos. Va el primero: el voluntarismo es llevar al extremo lo que ya somos. Un acelerar que no muta y no deviene otra cosa. Es potencia cuantitativa. Nos empujamos al fondo, algo valioso, pero seguimos siendo lo mismo que éramos. Estiramos nuestra voluntad pero de lo que se trata es de abrir paso a otras fuerzas que palpitan en nosotros y que desean componer con otros para disparar otra coyuntura que la actual.

Es la figura del Enroscarse; no se piensa, sino que se sigue la inercia chocando contra una situación cuyos remedios no son ninguna cura, sino que empiojan peor. Es la nostalgia: se actualiza una imagen vieja que encaja en un nuevo escenario. O se da una invención de derecha: se complejiza una situación para cerrar vidas y apagar su ímpetu mutante. La ruptura de una inhibición, la puesta en marcha de una imaginación de acción directa que rompe y agrande lógicas ya presentes, como el linchamiento, donde ante la ausencia de quien debe proceder y el hartazgo de la demanda, se actúa pero de manera policial, encarnando una máscara social ya disponible. Sea el caso que sea, el enrosca-do frente a un escenario crítico se proclama algo hay que hacer, bajando una línea absoluta, fatalista.

Otro motivo para defenestrar el voluntarismo: la única virtud de una fuerza política no puede ser darse fuerza; la actitud sin forma ni contenido es un sinsentido. Sin ideas, sin coordenadas claras, y recursos de donde echar mano, somos puro choque. Segundear es

ponernos en movimiento, es una búsqueda: pero sin armar otros mapas es un gesto en sí mismo bancable pero estéril a largo plazo. La frustración tarde o temprano irrumpe en nosotros. Sin segundear ningún malestar se organiza en inquietud, no surgen nuevos conceptos, formas de organización, cambios rotundos en nuestra forma de ser; pero sin que se plasmen nuestras inquietudes en instancias concretas donde se calcifique antagonizando y haciendo cambiar nuestras condiciones concretas, el segundear se vuelve impotente y se disipa.

Más problemas del voluntarismo: considerar el origen de la fuerza en la intensión. El deseo nos da el empuje para lograr cualquier cosa; con quererlo, alcanza. Pero sabemos de sobra que el segundeo es la construcción de aquella fuerza tan necesaria para bancar y que para existir necesita de un esfuerzo. El esfuerzo es la lucha por hacer la fuerza. Un hacer fuerza que en ese mismo hacer brotan nuestros deseos. De la fuerza nos hacemos. Al construir fuerza para lidiar con lo precario nos expandimos y en esa expansión de alguna manera renacemos un poco. Una aclaración: el esfuerzo no es lo mismo que el sacrificio. El sacrificio es luchar por alcanzar una meta ya querida. Es la puja por concretar, un dar con el blanco que hace transpirar. Nos movemos alrededor de un mandato, una pauta de vida reconocida como absoluta. Es el veneno que provoca la felicidad como finalismo. Ya sabemos lo que queremos y solo falta saber cómo lo vamos a plasmar. En medio de ese plasmar no hay creación de nada, solo fuerza para lograr lo tan ansiado, sacrificando otros posibles que puedan emerger del andar mismo.

La fuerza no se hace de una vez y para siempre. Hay que alimentarla y cuidarla. Porque nuestro hacer fuerza muchas veces puede ser débil. Es el problema del pechar. Pecheamos ante la ausencia de fuerza no para hacer lo que hay que hacer, las exigencias del día a día, sino para ser uno mismo. Es el chantaje del cansancio: machucados por el traqueteo que nos demanda gestionar una vida precaria, no hay intensidades para activar y ponerse en movimiento. No es que no haya deseos. Deseo siempre hay. El problema es que esta achatado, con poca fibra. Porque el problema no es estar cansando, sino cuando el cansancio no tiene sentido: es innegable la dimensión terapéutica en la vida actual –algo que los bingos saben más que bien– pero ya concebir cualquier esfuerzo como pesado, desgastante, es porque las fuerzas puestas en marcha no son acompañadas de una alegría copada efecto de una potencia que se activa. Se trata de un cansancio ligado con el bajón que nos estanca y hace pedalear siempre en el mismo lugar. Le vamos perdiendo el gusto a la vida. Por eso un desafío político es cómo hacer fuerza y darle espesor a nuestros cuerpos para no dejarnos arrastrar por lo que no queremos ser. Fuerza que al desplegarse nos hace transpirar pero que vale la pena; un agotamiento que nos deja plenos y más fuertes que antes.

6. Mientras tanto

Bancar experiencias que nos hagan bacanes y se corran de lo que nos proponen las fuerzas ortibas y compulsivas del deseo implica pelear con otras fuerzas que

también están en nosotros: el enroscarse y el pechar. Así es: al segundearnos nos enriquecemos pero también entramos en guerra con nosotros mismos.

Por eso es importante que reconozcamos que hay una política basada en la memoria como campo de batalla. Porque nuestra existencia contemporánea se configura al calor de la amnesia como epidemia social, y también hay recuerdos que nos fijan brutalmente y nos modelan a rajatabla.

Me explico: somos una multiplicidad de fragmentos donde súbitamente hay uno que subsume a todos los demás. Un sí mismo como un archipiélago de mosaicos difíciles de orquestar donde a veces predomina más algunos que otros, siendo muy diferentes entre sí, provocando oscilaciones varias. No somos un cuerpo empaquetado en un sentido que nos centraliza tenazmente, amenazado por un devenir salvaje que busca romper con ese yo impuesto –devenir salvaje que es bloqueado por la angustia que nos provoca abrir las fronteras y hace que nos quedemos en el molde–. Pero al mismo tiempo esta coherencia afectiva, viscosa y precaria endurece su radar perceptivo y pensante en un sentido hegemónico. Nos agarramos hundiendo las uñas en algún código que ante la desorientación nos proteja del temor crónico de vivir a la intemperie. Conclusión: nuestra condición contemporánea es estar interpelado vorazmente por alfabetos distintos: mareados por constelaciones diversas nos arrojamos de cabeza a una imagen que nos resguarde de la confusión ambiente.

La memoria se hace campo de batalla porque el bancar activa una lucha por destrabar esas imágenes enquistadas en nuestra sensibilidad temerosa y las

costumbres reactivas que nos provocan. Por despejar esos fragmentos que mordemos brutalmente y detonar su insistencia en organizarnos. El bancar irrumpe como una política del olvido. También bancar es una política del recuerdo: es hacer más presentes otras imágenes que andan más relegadas; encender registros de lo que fuimos, tratando de capturar y corporizar la estela de alguna explosión fugaz que nos permita creer en nosotros mismos y nos vitalice.

Estos olvidos como destrucción de hábitos y estos esfuerzos por hacer presentes situaciones donde nos reencontramos con nuestra potencia política, son mutaciones profundas que experimentamos. Se abre así otra expectativa con respecto al futuro. No creo en un final feliz ni trágico escrito de antemano. Murió la historia lineal. Como venimos hablando, desprecio la noción de felicidad; es una idea que no nos sirve para nada.

Quiero decir lo siguiente: las vivencias de bacaneo, sean por apuñalar un cierre que padecemos para que se apague y abrir otro posible vital, o porque luchamos para que persista en su vigencia una experiencia que se ve amenazada con su descomposición, son todas conquistas posibles que pueden acontecer como no. Campos de experiencia abiertos a empujones y codazos que duren más o duren menos, son siempre de una duración improbable. Son un mientras tanto. Duración del mientras tanto que depende de lo que podamos bancar gracias al segundeo que logremos. Por eso el mientras tanto no es esperanza ni utopía. No es la certeza de un horizonte feliz que nos aguarda en algún lugar y al que llegaremos en algún momento. Para nada. Es creer en nuestra

fuerza como creadora de imágenes de riqueza y capaz de bancarlas segundeando. Se trata de una espera por un impensable que en algún momento puede ser necesario y también posible. Un ahora que todavía no llega y que no sabemos que será, pero que puede existir y hacerse presente para hacernos más fuertes de lo que éramos y de lo que pudimos imaginar.

OTROS TÍTULOS DE TINTA LIMÓN

La acción psicológica.

Dictadura, Inteligencia y gobierno de las emociones

Julia Risler, 2018

¿Quién mató a Cafrune?

Crónica de la muerte de la canción militante

Jimena Néspolo, 2018

Revolución en punto cero

Silvia Federici, 2018

El patriarcado del salario.

Críticas feministas al marxismo

Silvia Federici, 2018

Un mundo ch'ixi es posible.

Ensayos desde un presente en crisis

Silvia Rivera Cusicanqui, 2018

Calibán y la bruja.

Mujeres, cuerpo y acumulación originaria

Silvia Federici, 2da. ed. 2018

8M. Constelación feminista

¿Cuál es tu huelga? ¿Cuál es tu lucha?

Verónica Gago, Raquel Gutiérrez Aguilar, Susana Draper,

Mariana Menéndez Díaz, Marina Montanelli, Suely Rolnik, 2018

El feminismo es para todo el mundo

bell hooks, 2018. Coedición con Traficantes de Sueños

La gorra coronada. Diario del macrismo

Colectivo Juguetes Perdidos, 2017

Escupamos sobre Hegel. Y otros escritos

Carla Lonzi, 2017

De #BlackLivesMatter a la liberación negra
Keeanga-Yamahtta Taylor, 2017

Fight the Power. Rap, raza y realidad
Chuck D, 2017

Autonomía y diseño. La realización de lo comunal
Arturo Escobar, 2017

**Salidas del laberinto capitalista.
Decrecimiento y postextractivismo**
Alberto Acosta y Ulrich Brand, 2017

Semilla de crápula
Fernand Deligny, 2017. Coedición con Editorial Cactus

Para salir de lo posmoderno
Henri Meschonnic, 2017. Coedición con Editorial Cactus

**Derechos de la naturaleza.
Ética biocéntrica y políticas ambientales**
Eduardo Gudynas, 2017 (2da. edición)

La noche de los proletarios. Archivos del sueño obrero
Jacques Rancière, 2017 (2da. edición)

Políticas del acontecimiento
Maurizio Lazzarato, 2017 (2da. edición)

BUENOS AIRES, ARGENTINA
www.tintalimon.com.ar

DISTRIBUYE:
La Periférica Distribuidora
www.la-periferica.com.ar



