

Jugando al amor. Actualizaciones temporales en un juego de una pareja gay

Maximiliano Marentes

Licenciado en Sociología (UNSAM)

Magister en Sociología de la Cultura (UNSAM)

Doctorando en Ciencias Sociales (UBA)

Becario doctoral de CONICET, con sede en el IIGG-FSOC-UBA

maximiliano.marentes@hotmail.com

Cita: Marentes, Maximiliano. Jugando al amor. Actualizaciones temporales en un juego de una pareja gay en Revista *Lúdicamente*, Vol. 8, N°15, Año 2019. Noviembre 2018 - Abril 2019, Buenos Aires (ISSN 2250-723x).

Este texto fue recibido 01 de Octubre de 2018 y aceptado para su publicación el 01 Diciembre de 2018.

RESUMEN: En este trabajo propongo analizar el modo en que un juego de mesa creado por una pareja de varones gays permite una vía de entrada privilegiada para entender cómo se vive el amor gay. A partir de la reconstrucción de la historia de amor de dos jóvenes varones, reflexiono sobre el lugar que tiene este juego de mesa en su pareja al mismo tiempo que permite conectarlo con otros aspectos importantes de esta relación. El juego nos deja ver tres diferentes temporalidades de la pareja. Primero se toma el presente de la creación del juego como un tiempo que desafía la lógica utilitarista. Luego se recupera el modo en que el juego retroalimenta un código compartido que vienen tejiendo estos jóvenes. Finalmente se abre a la temporalidad futura en la cadena de proyectos de utopías concretas, cadena de la que este juego forma parte. El interés, por tanto, es comprender el amor realmente existente a partir de su puesta en acto en cosas concretas como este juego de mesa.

Palabras clave: juego de mesa – amor gay – temporalidades – resistencias culturales

ABSTRACT: In this paper I propose to analyze how a board game made on their own by a couple of gay men allows a privileged access in order to understand the way in which is lived gay love. Through the reconstruction of the love story of two young men, I reflect on the importance of this board game in this couple at the same time that allows connect it to other main aspects of their relationship. The game let us see three temporalities of the couple. First it is observed the present creation of the game as a time that defies utilitarian logic. Then it is analyzed the way in which the game feedbacks a common code that these young men have been twining. Finally, the future temporality is open in a chain of concrete utopias, chain that includes the game. The goal, thus, is to understand really existing love from the enacting in concrete stuff such as this board game.

Key words: board game – gay love – temporalities – cultural resistances

Introducción: Patricio, Lean y su juego propio ¹

Va comenzando el otoño, pero el calor de verano lejos está de abandonar la ciudad de Buenos Aires. Cuando el miércoles veintiuno de marzo de 2018 llego al bar en el que tuvieron lugar nuestros cuatro encuentros, Patricio, con el celular en la mano mientras desliza su dedo por la pantalla, se resiste al verano tomando un frapuccino. Tras disculparme por mi llegada tarde a ese, el penúltimo encuentro, me siento y me pido un té. Charlamos sobre cómo habíamos pasado nuestros fines de semana. Allí me revela que, en general, suele ser muy escueto para hablar, y eso repercute en nuestras entrevistas. Este joven de veintinueve años prefiere que le hagan —y esto me incluye— preguntas más directas.

Haciendo caso de su sugerencia, pero también debido a lo que tenía previsto que charláramos este miércoles, comenzamos la entrevista. En este encuentro nos concentramos en momentos y cosas puntuales de las dos relaciones con varones que había tenido hasta ese entonces. Entre las cosas, la respuesta a la pregunta por los juegos y la dimensión lúdica de la pareja me toma por sorpresa. Pues Patricio y Lean, su novio dos años menor, no sólo fueron consolidando a lo largo de esos seis años de pareja diferentes instancias lúdicas, sino que también se emprendieron en la creación de un juego de mesa. En otras palabras, estos jóvenes tienen su juego propio.

El objetivo de este trabajo es analizar el modo en que este juego se inserta en la historia de amor entre Patricio y Lean, traduciendo sentidos específicos de la pareja que trascienden al mero dispositivo lúdico. A lo largo de estas páginas propongo, en los distintos apartados, demostrar cómo este juego reactualiza diferentes temporalidades. En el primero describo la inscripción de este proyecto que termina por monopolizar por un tiempo el presente de su relación. En el segundo, el modo en que este juego recupera creativamente un código compartido que se viene gestando con el paso del tiempo. El futuro es retomado en el tercer apartado vinculando esta temporalidad con proyectos utópicos. De todos modos, antes de emprender el recorrido, valen algunas aclaraciones teóricas y metodológicas.

El juego en el amor: propuesta teórica y metodológica

Este trabajo forma parte de mi investigación doctoral sobre amor en varones gays. Para ello vengo realizando un intensivo trabajo de campo que consiste en entrevistar a treinta varones gays con el fin de reconstruir sus historias amorosas. Las entrevistas se estructuran en varios encuentros, para así poder tener tiempo suficiente de hablar sobre diferentes aristas de las parejas que considero relevantes de analizar. En el primero de ellos conversamos principalmente sobre trayectorias laborales, educativas y familiares, ya que parto de una idea de que para entender sociológicamente *al amor realmente existente* es necesario vincularlo con otras dimensiones de la vida de las personas. El segundo encuentro se centra en sus diferentes historias amorosas, más y menos institucionalizadas, y la relación con el sexo. Como adelanté, en el tercero de los encuentros pregunto por momentos puntuales de las relaciones, puntos de inflexión, y también por cosas, como por ejemplo los juegos. En el último de los encuentros indago ampliamente en la forma en que otras personas, sean familiares, amistades o terceros, han aparecido en las relaciones, pues entiendo que las parejas nunca son un vínculo sólo entre dos personas, sino que es una red que se ensambla con otras personas y con cosas (Latour, 2008).

¹ Agradezco los valiosos comentarios de quienes evaluaron este artículo, que contribuyeron sustancialmente a mejorarlo.

Focalizar en las historias de amor concretas no fue sino aprendizaje de mi tesis de maestría (Autor, 2017), en la que comprendí que para analizar al amor, más allá de las representaciones, es necesario hacerlo en la forma en que se pone en acto. Las historias, por lo tanto, vienen a ser la puesta en situación del amor. Y al hacerlo, comencé a visibilizar dimensiones que los principales trabajos de la sociología del amor habían obviado (Badiou, 2012; Bauman, 2013; Beck y Beck Gernsheim, 2001; Coontz, 2006; Costa, 2006; Giddens, 2004; Illouz, 2009, 2012; Luhmann 2008)

Para mi tesis de maestría me había propuesto analizar las formas en que aparecía el amor gay en diferentes medios de comunicación. El objetivo inicial era reconstruir los guiones amorosos que estructuran la forma en que amamos, siguiendo la propuesta de Eva Illouz (2009), para luego, en el doctorado, ver cómo se reproducían dichos guiones. Al analizar aquél material tan heterogéneo —una revista de bodas, suplementos de diarios, telenovelas, novelas y películas— de donde extraje las veinticuatro historias de amor entre varones con las que trabajé, me di cuenta de la imposibilidad de aquella empresa. Por un lado, por la menor cantidad de romances gays en los medios de comunicación. Por el otro, por un cuestionamiento hacia la eficacia de la dominación ideológica que se encuentra en el análisis de Illouz al retomar los presupuestos de la escuela de Frankfurt. Como mi interés se centraba en comprender la experiencia del amor gay a partir de su propia positividad, me acercaba a los estudios culturales (Hall, 2004; Thompson, 1995; Williams 1982, 2009), entendiendo que la dominación ideológica no acaba con la agencia. Mientras releía aquellas historias de amor que había transcritto, notaba que muchas veces era el hermano varón de uno de los protagonistas el que negociaba con aquél secreto. Ya en alerta, comencé a contemplar que otras personas, como esos hermanos, no se metían en las parejas, sino que formaban parte de ellas. Fue allí cuando recuperé la crítica que Bruno Latour (2008) hace a la sociología que da por sentado “lo social” sin preguntarse por su génesis y su ensamblado. Siguiendo su propuesta, y con la pregunta por cómo se ensamblan las parejas, comencé a prestar atención no sólo a las otras personas que las conforman, sino también esos otros actantes como objetos, momentos puntuales y juegos.

Ya con tesis de maestría en proceso de defensa, comencé el trabajo de campo de doctorado incorporando aquellas dimensiones que de allí emergieron. Por eso a cada uno de los treinta varones que entrevisté les pregunté por momentos, por cosas, por códigos, por aspectos lúdicos. Esto no implica que todos ellos hayan respondido con el mismo nivel de detalle sobre los juegos —objeto de este trabajo—. En algunos casos fue central, en otros esas preguntas pasaron sin pena ni gloria. Con todo, como nos deja ver el juego de mesa que Patricio y Lean crearon en conjunto, ese proyecto creativo compartido traduce sentidos sobre el amor y permite señalar aspectos que de no ser por ese juego, tal vez, pasarían desapercibidos, como los modos en que la competencia misma del juego convive con la imagen de pareja que construye armónicamente su relación. Es decir, la construcción de un dispositivo lúdico al que le dedicaron mucho tiempo no borra la abierta rivalidad que se genera entre ellos cuando juegan, mostrando que todo eso forma parte del amor. Es necesario tener en cuenta que mi objeto de investigación sigue siendo el amor gay, por lo que considero a la dimensión lúdica como un prisma privilegiado para acercarme a él².

Una última aclaración considero necesaria. A lo largo de este trabajo intento ilustrar con la mayor cantidad de detalles la historia de amor entre Patricio y Lean. Esto podría verse

² Sobre la importancia cultural del juego en la vida de las personas, como en las historias de amor de los varones a quienes entrevisto, la noción de *homo ludens* de Huizinga (2000) podría arrojar luz permitiendo comprender otros sentidos del amor en acto. Esa propuesta se intentará llevar a cabo en futuros trabajos.

como un defecto de un supuesto enamoramiento con el material que trabajo. Es cierto que *amo* las historias que me han contado. Pero no deja de ser menos cierto que propongo traer a escena la mayor cantidad de detalles de las historias para hacer justicia a lo que aquellos varones sienten. Al considerar a cada uno de ellos como personas, se me vuelve imperante devolverle el carácter humano, que a veces quienes hacemos ciencias sociales olvidamos de aquellos con quienes trabajamos. Por un posicionamiento ético sobre la investigación social en el amor, considero que tanto lo meramente descriptivo como lo sobradamente anecdótico se vuelven imprescindibles para entender aquél complejo mundo de sentidos que intentamos desentrañar. Entendamos, entonces, los sentidos del juego de Patricio y Lean.

Un proyecto presente: armando un juego propio

Ya pasada la primera hora de la entrevista, además del tiempo que estuvimos hablando *off the record*, le pregunto a Patricio si con Lean tienen juegos o espacios en los que se genera algo lúdico. Este joven chef, que trabaja unas nueve horas por día como cocinero de un hotel de cadena, enseguida me responde que sí. Con la velocidad que lo caracteriza al hablar, comienza a contarme que les gusta mucho jugar, pero que no lo hacen tan seguido porque él es muy competitivo. A su novio, un reciente graduado de medicina que está terminando el primer año de residencia en un hospital de la ciudad de Buenos Aires, le gustan mucho los juegos de mesa. De hecho, de ser por él, todos los meses estarían comprando uno nuevo. Claro que el principal obstáculo para jugar es la renuencia de Patricio no a hacerlo, sino a perder. Hacía poco, por ejemplo, en una partida de *Monopoly*³, Lean, que venía ganando un montón de *cosas*⁴, comienza a gozarse su triunfo. Un enojado Patricio le dice que no quiere jugar más y allí se termina el juego. Lean luego insiste, incluso a los días, de retomar la partida. Patricio se la patea.

Si bien los juegos de mesa son parte esencial de esta pareja, también juegan a otras cosas de modo colaborativo, como en la *PlayStation*⁵. Cada uno tiene una de estas consolas en sus respectivos hogares donde viven con los padres y habitualmente juegan en equipo. Evitan competir entre ellos, con excepción del juego de Mario Bros.⁶, porque, como sintetiza entre risas Patricio, *El Mario es diferente porque es Mario. No te podés enojar con Mario*. Suele ser Lean el más apasionado por los juegos, por lo que siempre anda incursionando en alguno nuevo. Como por ejemplo en el celular. Cuando Patricio lo ve jugar se termina enganchando, aunque más de las veces para jugar por su cuenta e intentar pasarlo y así después mostrarle que le ganó —cosa que rara vez sucede, pues Lean, al dedicarle mucho más tiempo a los juegos, obtiene mejores resultados.

Como dije antes, comencé a pensar en los juegos a partir de la tesis de maestría, como una de las dimensiones que puede unir —o separar— a las parejas. Allí relacioné el juego con la propuesta de Bataille (1987), para quien esta dimensión lúdica se encontraría dentro de la lógica del dispendio o del gasto improductivo. Es decir, como aquello que queda por fuera del cálculo utilitario, ya que se basa en el principio de pérdida, entendida en términos de la racionalidad instrumental que caracteriza al capitalismo. ¿Qué podría ser eso utilitario en la relación entre Patricio y Lean? Que se enfocaran, por ejemplo, en obtener mejores ingresos que les permitirían acelerar aquél proyecto compartido que

³ Juego de mesa competitivo en el que se intercambian bienes raíces, donde influye el azar. El objetivo principal es conformar monopolios —de allí su nombre— de propiedades, produciendo la quiebra de quienes sean oponentes.

⁴ Por cuestiones de estilo, opto por relatar lo que me cuenta Patricio como discurso indirecto, para evitar el uso de *verbatim* que dificultan la fluidez de la lectura. Uso cursivas para introducir citas textuales.

⁵ Es una videoconsola de juegos, que cuenta con muchas versiones.

⁶ Es un videojuego en el que el personaje tiene que ir pasando distintas pruebas y subiendo de nivel.

viene pergeñando juntos desde hace unos años: la convivencia. Es cierto que ambos en relaciones de dependencia relativamente formales tienen cubiertos sus ingresos fijos, pero no deja de ser menos cierto que podrían usar el “tiempo libre” para, juntos, preparar, promocionar y vender más mates. Patricio tiene un emprendimiento de mates de metal, que vende decorados con dijes y adornos que se usan para *bijouterie*. Surgido casi como por casualidad, Patricio inició un negocio *colgándole cositas* que su hermana destinaba para hacer collares a unos mates y ahí comenzó un emprendimiento que le permite incrementar sus ingresos. Con esto no quiero decir que debieran dedicarse a eso y dejar de jugar, pero sí entender al juego como un principio de pérdida desde la lógica capitalista, pero no desde el proyecto amoroso que comparten.

Y charlando sobre los juegos y la renuencia de Patricio de perder sistemáticamente contra Lean, y que seguramente para Lean debieran jugar más juegos de mesa, de esos que aburren al joven chef, Patricio me cuenta de la vez que hicieron un juego. Arman un juego desde cero, con los muñequitos de *Los Simpson*⁷, esos que venían con los chocolates *Jack*⁸. Esta colección de pequeños adornos se articula con una conversación que habían tenido en la recurrente insistencia de Lean por comprar más juegos de mesa. Una vez surgió que tendrían que armar su juego propio, de ellos, con sus reglas. A raíz de esa colección de muñecos deciden que pueden hacerlo del estilo⁹ del *Juego de la vida*¹⁰, pero con los personajes de aquella serie animada. Comienza así un proyecto compartido. Lean aporta sus conocimientos de programas de diseño, donde arman tanto el tablero como las consignas. *¿Qué consignas va a tener?* se van preguntando mientras deciden que si una contempla el avanzar tres casilleros, entonces el tercer casillero no puede tener una prueba ya que se superpondría. Son quince días más o menos que el juego de *Los Simpson*, del que Patricio no recuerda el nombre, es su principal tema de conversación, incluso cuando no están juntos. Cada uno, desde donde esté, sigue pensando qué hacerle al juego o qué colores ponerle, y los mensajes van llegando al celular del otro con más y nuevas ideas. Luego de esas dos semanas de intensa planificación, en una imprenta imprimen las láminas que componen las dos partes del tablero, que luego pegarán sobre un cartón rígido para poder doblarlo.

Habiéndose materializado la idea de un juego de mesa en uno concreto, con cartones, papeles y muñequitos, les falta solamente hacerle la caja porque, como dice Patricio, no llegan a *profundizar* tanto el proyecto. Aunque lo juegan sólo algunas veces en las que este joven de veintinueve se enoja por perder en todas las ocasiones, él se muestra contento por haber armado juntos un juego, que hasta llegaron a imprimirlo. Su alegría viene de la mano de aquél acto creativo compartido. Al reflexionar sobre el lugar de la creatividad en la depresión, entendida como un sentimiento público, Cvetkovich (2012) propone pensarla de manera novedosa. Es decir, la creatividad puede también vérsela incrustada en aquella vida cotidiana que no cambia y no meramente como formas trascendentales de la experiencia o algo que pertenece exclusivamente a artistas. Es en

⁷ Los Simpson —o *The Simpsons*— es una comedia situacional animada de Estados Unidos, que gira en torno a la vida de una familia en el ficticio pueblo de Springfield. La serie cuenta con casi treinta temporadas y se ha convertido en una referencia ineludible de la televisión mundial contemporánea.

⁸ Golosina popular argentina, comercializada por la empresa *FelFort*. Estos chocolates solían venir con sorpresas, como los muñecos de *Los Simpson* que coleccionó Patricio.

⁹ Patricio no recordaba con detalles el juego, por lo que lamentablemente no se podían recuperar las similitudes y diferencias entre el juego creado por él y su novio y aquél que sirvió de modelo, o, por ejemplo, cómo se determinaba quién ganaba y quién perdía.

¹⁰ Juego de mesa que, mediante casilleros, representa el paso del tiempo de la vida de quienes lo juegan. El objetivo es tener una vida exitosa, medida en términos económicos, y gana quien más dinero ha acumulado a lo largo de la vida, mientras que quienes pierden, terminan su recorrido jubilándose.

esa vida cotidiana de Patricio y Lean que, sin cambiar ya que siguen sin convivir, crean algo nuevo: el juego.

Este artefacto lúdico viene a ser en esta historia un nuevo cuerpo que se incrusta en la relación de pareja de estos jóvenes. Como sugiere Jon Beasley Murray en una entrevista con Fernández Savater (2016), el cuerpo no debe solamente ser entendido como aquél humano e individual. Al plantear una definición más abarcadora de cuerpo, se lo puede comprender como parte del cuerpo humano, como un conjunto de varios de éstos, como algo absolutamente no humano o como aquella combinación de lo humano y lo no humano. De este cuerpo, siguiendo al autor, se desprende su capacidad afectiva.

Ahora bien, y volviendo al juego, ¿de dónde emerge su capacidad afectiva? De su contacto con los otros cuerpos. Sara Ahmed (2015) nos permite comprender a los sentimientos a partir de la circulación de los objetos de aquellos sentimientos. Pero esos sentimientos no se logran por el mero hecho de existir, sino por el modo en que van dejando impresiones sobre dichas cosas. Al ser las emociones relacionales, se traducen en procesos de acercamiento o alejamiento con respecto a dicho objeto. El proyecto compartido de armar un juego *acerca* más a esta pareja y durante más de dos semanas ese objeto se convierte en el eje de sus encuentros. Pero el mismo objeto debe ser guardado incluso cuando no llega a concluirse —pues la caja nunca fue hecha—, ya que amenaza con *alejarse* a Patricio de Lean, cada vez que el primero pierde contra el segundo. Este juego de *Los Simpson* se convierte en un cuerpo–objeto en esta pareja, sobre el que se van pegando y saturando afectos, a la vez que en tanto cuerpo, tiene una capacidad de afectar a los otros cuerpos que forman parte de la relación. En tanto impregnados de los sentimientos de esa pareja, el juego no deja de ser un sitio de tensión personal y social (Ahmed, 2015).

Si bien escribo estas páginas a más de seis meses del momento en que Patricio me contó sobre este proyecto, propongo pensarlo en su temporalidad presente. Es cierto, ya en el momento en que llegó a mis oídos era parte de un pasado y formaba parte de su historia. Pero eso no quiere decir que en algún momento formó parte del presente de la pareja. Tomarlo en dicha temporalidad presente en la que se desarrolla la acción, es decir, durante armado del juego, nos permite conectarlo tanto con un pasado como con un futuro. Pasemos ahora a aquél pasado para ver su sentido en la trama de esta pareja, poniendo el foco en los muñequitos del juego.

Haciendo historia: de *Los Simpson* y sus sentidos

Entre los elementos centrales en la historia del juego que Patricio y Lean crearon juntos destacan sus protagonistas: los muñequitos de la famosa serie animada estadounidense, *Los Simpson*. El acervo de estas pequeñas piezas había sido producto del consumo de Patricio de unas golosinas argentinas, que los incluían como parte de su sorpresa. El intento en este apartado es por rastrear, entonces, no la historicidad de esta serie ni de cómo sus personajes habían llegado a una caja de chocolates de industria nacional. Por el contrario, el propósito es analizar qué han hecho efectivamente estos jóvenes consumiendo estos productos culturales masivos y qué sentidos le han dado a sus personajes. Pero para hacerlo, es necesario reconstruir el modo en que *Los Simpson* aparecían formando parte de su relación.

Ese mismo día de nuestro encuentro, antes de que charláramos de los juegos, le pregunté a Patricio por otra de las cosas que considero puede unir a una pareja. A saber, la construcción de una gramática compartida, en la que se va tejiendo una suerte de código en común. Al introducir ese tema, Patricio me contó que se estaba gestando entre ellos una nueva forma de hablar: por medio de memes. Los memes suelen referir a imágenes fijas o animadas, acompañadas por leyendas escritas que circula en las tecnologías virtuales, como redes sociales o servicios de mensajería, y suelen ser utilizadas para transmitir ideas como chistes o expresar otros sentidos. Si bien hay muchas cosas factibles

de volverse memes, como un científico reconocido señalándole a una senadora que lo que está diciendo está mal, hay ciertos personajes más *memeables* que otros. Las *Drag Queens*¹¹ de la competencia de RuPaul¹² son un claro ejemplo. Al igual que muchos varones gays incluido quien escribe estas páginas, Patricio y Lean se habían vuelto fanáticos de este *reality show* en el que unos *varones vestidos de mujer*¹³ compiten por convertirse en la nueva Drag Queen número uno de Estados Unidos. Claro que la popularidad de esta serie no alcanza solamente a Patricio y Lean, pero ellos incorporaron estos memes en su diálogo cotidiano. Como cuando Lean se queja de una compañera de trabajo que está en su segundo año de residencia, por lo tanto por sobre él, y que al volver de las vacaciones protestaba por lo movida que había estado la guardia. Lean se lo contó a Patricio por WhatsApp, acompañando el mensaje con un meme de Bianca del Río¹⁴ que revoleando los ojos dice sarcásticamente una de sus famosas frases: *Really Queen?*¹⁵

No solamente son los memes de esta competencia los que están a la orden del día sosteniendo el código que vienen tejiendo desde hace tiempo. Otros personajes y otras producciones culturales alcanzaron un estatus similar. Como por ejemplo, *Los Simpson*. Patricio, que venía hablándome de otras anécdotas que vivieron juntos y que se volvieron parte de su repertorio de chistes internos, me lo ejemplifica diciendo que esas frases son como ese recurso que uno tiene a mano, al igual que *aquella carpeta* en su celular con memes de *Los Simpson*. Los personajes de aquella serie son tan recurrentes en su cotidianeidad, que incluso los usan para ejemplificar situaciones graciosas, generando un consenso implícito. Lo tácito viene de eliminar ciertas frases que ayudarían a contextualizar lo que quieren decir, pero que como entendidos, no es necesario explicitar. Al pensar en una situación *como la escena en la que Homero* —uno de los protagonistas de la serie animada— hizo tal o cual cosa, ellos pueden obviar la frase *como la escena en que* ya que enseguida entienden de qué están hablando. Los muñequitos de *Los Simpson*, entonces, reactualizan en el juego una historia que estos personajes tienen en la pareja que vienen conformando Patricio y Lean. Y esa esa historia, sedimentada en el pasado, es la que nos permite ver el modo en que estos jóvenes se fueron apropiando de ciertos discursos que circulan en los medios de comunicación hegemónicos. José Esteban Muñoz (2009) le da un lugar central a aquellos objetos producidos por la cultura de masas al recuperar a Warhol y O'Hara, quienes detectaron algo más que la dominación capitalista en el mero acto de compartir Coca Cola de la misma botella. Pensemos, entonces, de qué nos habla esta apropiación diferenciada de las series y sus personajes, en sus formatos de memes y muñequitos de colección.

Una forma de analizar la relación entre los mensajes que los medios de comunicación masivos construyen y su consumo por parte de gente a pie es la propuesta seguida por gran parte de la escuela de Frankfurt (Adorno, 2008; Horkheimer y Adorno, 1988;

¹¹ Con el término *Drag Queen* se suele reconocer a varones que hacen espectáculos vestidos de mujer. Las nombro en inglés por uno de sus componentes centrales del sustantivo, aquél referido a reina (*queen*).

¹² *RuPaul's Drag Race* es un *reality show* del estilo de *American Next Top Model*, pero en que las concursantes son *Drag Queens*. RuPaul es una conocidísima *Drag Queen* norteamericana que saltó a la fama en los años noventa. El show cuenta ya con más de diez temporadas.

¹³ Del inglés, *drag* es acrónimo de *dressed as girl*, que se traduce literalmente como *vestido como mujer*.

¹⁴ Bianca del Río compite en la sexta temporada del *reality*. Es una ácida comediente que por momentos roza el bufón.

¹⁵ El *Really queen?* es una extendida pregunta retórica que hace Bianca del Río en videos cortos de YouTube en los que critica a alguna otra de las concursantes de todas las temporadas por sus aires de divismo.

Marcuse, 1993). A riesgo de simplificar, estos autores, preocupados por la dominación ideológica, terminan construyendo la imagen de un consumidor automático que reproduce acríticamente aquél contenido hegemónico. Es decir, casi como meros sujetos carentes de sentido, al entrar en contacto con estos mensajes, quedaríamos presos de un sistema de dominación que nos cercenaría la posibilidad de distinguir la falsa de la verdadera conciencia.

Más allá de sus aciertos, dentro de las principales críticas que pueden hacerse a esta propuesta teórica emerge con centralidad el desconocimiento de las instancias diferenciales de apropiación del consumo. Como muestran los estudios culturales británicos, también de corte marxista y preocupados por la dominación capitalista (Hall, 2004; Thompson, 1995; Williams 1982, 2009), la forma en que los sujetos consumen aquello que le venden los medios de comunicación debe articularse con su propia experiencia. Así, podríamos encontrar que lejos de significar una subordinación lineal y directa de parte de los medios de comunicación, las personas hacen cosas con eso que ven. El ejemplo del juego que crearon Patricio y Lean, a partir de unos muñequitos de los mismos Simpson que les sirven de meme y forman parte de su código interno, puede ser entendido a partir de dichas lentes conceptuales. Al embarcarse en este juego de mesa, las fichas que eligieron tenían no sólo un carácter cultural tan importante que podría vaciar de sentido dicha elección, pues seguramente existan juegos de mesa de *Los Simpson*. El punto es entender el peso de estos personajes en su propia historia de pareja. Al terminar de contarme sobre este juego, Patricio me comenta que a veces se pregunta si podría haberlo hecho de estar de novio con una mujer. Generalmente la respuesta es negativa. Él no se ve armando algo del estilo con una *mina*, quien seguramente no *le daría tanta bola*, pues pensaría que está con un *delirio místico* de querer hacer un juego. Luego la charla deriva en la comparación que él hace de su relación con Lean de la que tienen, por ejemplo, su primo Alberto con Yazmín, y su duda de si ellos dos comparten el mismo tipo de cosas que él tiene con Lean. Más allá de esa comparación, de las particularidades de la relación de Alberto con Yazmín y de las cosas que ellos dos suben a las redes, un punto nodal se desprende de esta reflexión. A saber, el punto de vista externo sobre aquél juego. Tal vez desde afuera, sin meternos en la trama de la historia que lo hizo posible, podríamos haber visto la dominación ideológica del capitalismo en su versión norteamericana neoliberal, porque después de todo y a pesar de la crítica y paródica versión de la sociedad estadounidense que ofrecen, *Los Simpson* no deja de ser una serie animada con aquél sesgo. Pero al detenernos en la forma en que *Los Simpson* crearon sentido en su historia amorosa, vimos un proceso de apropiación diferencial. Que, sin embargo, en la imagen que construye Patricio de una supuesta novia, podría ver como una estupidez el proyecto del juego. En el siguiente apartado intento recuperar la propuesta de Halberstam sobre cómo podemos entender esta *estupidez* como un acto de microresistencia, pero al mismo tiempo, en una cadena de proyectos futuros entendidos como microutopías.

De las microutopías: una cadena de proyectos futuros

Siguiendo la línea propuesta por los estudios culturales británicos, podemos entender la dimensión política de aquellas apropiaciones diferenciadas. Por ejemplo, cuando Thompson (1982) analizó los motines campesinos en contra del avance de la economía de mercado, concluyó en que era necesario recuperar la experiencia de esos mismos campesinos en su denuncia por la amenaza que enfrentaba la economía moral. Es decir, el historiador británico logró entender la resistencia que, desde afuera, podría haber sido vista como un reclamo conservador. Algo similar propone de Certeau (1996) cuando invita a señalar la agencia que las personas desarrollan por medio de tácticas que intentan frenar las estrategias de las instituciones de la dominación. Halberstam (2011) puede situarse en esta línea al intentar ver esa resistencia por medio de dos formas

contraintuitivas del conocimiento, el fracaso y la estupidez. Mientras que el primero es pensado como una crítica a la conexión dentro del capitalismo entre éxito y ganancia, la segunda es referida a las limitaciones por ciertas formas de conocimiento y de habitar dichas estructuras de conocimiento (pp. 11-12).

Aquella noción de estupidez nos permite entender uno de los modos en que podría verse, desde afuera, el juego de *Los Simpson*: como un proyecto estúpido, tal como señaló Patricio que hipotéticamente pensaría una igualmente hipotética novia. También podría verse al proyecto como un fracaso, ya que lo jugaron un par de veces hasta que Lean le ganó, Patricio se enojó y lo abandonaron. Si bien considero que el juego no fue ni una estupidez ni un fracaso visto que tuvo muchos sentidos para ellos, al mismo tiempo que sirvió para unir más a la pareja, retomo de ambas nociones de Halberstam su carácter de resistencia. Pues, como vimos en la primera parte, el juego sirve como un dispendio o un gasto improductivo, que se opone a la lógica utilitarista que prima en el capitalismo.

Este camino de las resistencias, mínimas y sutiles pero que no por eso dejan de ser de gran importancia para sus protagonistas (humanos), Patricio y Lean, nos dejan arrojar luz sobre el proceso de costura de las temporalidades. Sara Ahmed (2015), al reflexionar sobre el porvenir del feminismo, resalta la necesidad de preguntarse por la herencia y los legados de aquél proyecto político. La centralidad de dichos interrogantes radica en comprender el futuro que imaginaban las feministas del pasado, para así poder unir las distintas versiones de un mundo venidero. En línea similar, es necesario pensar este juego de *Los Simpson* como parte de una propuesta en la que muchos proyectos se irían encadenando, con sus respectivas temporalidades.

Veintitrés días debían pasar, desde aquél veintiuno de marzo en que nos encontramos por tercera vez, para que Patricio y Lean concretaran uno de los proyectos que los mantenía con una gran expectativa por aquellos meses: el viaje a Europa juntos. Como su novio tiene pocos días de vacaciones en la residencia, necesitan irse con un paquete totalmente armado. Expertos en ofertas y promociones, encontraron en internet un tour por el viejo continente que contiene los aéreos, los traslados internos, los hoteles y algunos de las principales atracciones turísticas. Por la conveniencia en el precio, por la cantidad de días y por la practicidad de que estaría todo armado, estos jóvenes resolvieron unas vacaciones depositando gran parte de su logística en una agencia de turismo.

Sin embargo, la tercerización de este proyecto no es total. Muchas de las cosas que harán en el viaje y el sentido que tendrá está siendo planificado por estos novios, uno de los cuales (Lean) saldrá por primera vez del país. La expectativa por el viaje se traduce en qué cosas querrán conocer en aquellos ratos libres en que el *tour* no los estará llevando de-acá-para-allá. Para eso ya se vienen preparando, pues en la misma semana que terminaron de cerrar el viaje, fueron a las librerías de segunda mano de Avenida Corrientes a comprar viejas guías de viaje de cada país. El qué harán día por día todavía permanece indefinido, ya que aún no conocen las direcciones de los hoteles en los que pararán.

Otro de los objetos con los que se preparan para el viaje es una suerte de cuaderno de viajes donde tienen espacio para escribir los recuerdos, acompañarlo con fotos, entradas, tickets y todos aquellos detalles que conviertan en especial y único el viaje que están por hacer. La idea de que quede registro de sus recuerdos surgió en una vacaciones en las que se fueron a Córdoba, donde Lean le regaló a Patricio un cuaderno que le había comprado a un artesano. Aquél cuaderno no estaba pensando para el uso que la pareja le dio, pues tenía todas sus hojas en blanco. A Patricio le gustó la idea de que ese cuaderno se convirtiera en el reservorio de recuerdos de aquél viaje puntual, por lo que comenzó a llenarlo sólo con fotos que imprimió para tal fin. En el siguiente viaje ya compró un cuaderno con aquél objetivo, donde además de fotos, le sumaría otras cosas y escribiría anécdotas. A pesar de otra suerte de fracaso ya que nunca terminó de completarlo, quedó sugerida la idea para sus siguientes viajes. Y así fue que en la pasada navidad, Patricio le

regaló a Lean un cuaderno de viajes especialmente diseñado para tal fin. En la misma galería donde él tiene el local de venta de mates, hay una emprendedora que hace cuadernos de viajes, particularizados por zonas. Obviamente que Lean compró el de Europa, que además de contener las recomendaciones necesarias a tener en cuenta para quienes visitan el viejo continente, tiene *tips* de lugares donde parar para *pegar* una fotografía, *checklists* de cosas que no se deben obviar, entre otras cosas. Juntos vienen completando el cuaderno, respondiendo las preguntas que éste incluye, como sobre los motivos por hacer ese viaje, qué lugares les gustaría visitar, qué cosas no comerían y qué cosas comprarían sin culpa. El cuaderno, entonces presente, será completado en aquél futuro que será su regreso del viaje.

Pero si de futuros se trata, es necesario pensar a este viaje en una larga cadena de proyectos compartidos. Y entre ellos, el fundamental es aquél de abandonar las casas de sus padres e irse a vivir juntos. Desde el primer día en que nos vimos, con Patricio conversamos sobre su interés por dar el salto de la convivencia con Lean. Ese proyecto es una suerte de *telos* recurrente en nuestras charlas, al que siempre más o menos volvemos. La idea de hacerlo está y, lo que es muy importante, es compartida por ambos. Pero para hacerlo necesitarán bastante dinero inicial, como aquél para depósito, alquiler y mudanza. A esto se suman todas las cosas que necesitarán comprar, entre ellas una cama y una heladera. Es cierto que Patricio, en su afán por comprar cosas, de lo que sea, ya fue haciendo su parte: baterías de cocina, sábanas, cosas que *se pueden guardar* fácilmente. Un bien mayor que ya compraron y están pagando juntos es el televisor. Como Lean necesitaba un televisor más moderno en su habitación, decidieron comprar uno nuevo entre los dos y lo van pagando a medias, una cuota cada uno, para que cuando se muden tengan un gasto menos. Ahora bien, ¿qué tiene que ver el viaje con el proyecto de la convivencia? Pues todo. Como le hizo ver Patricio, menos impulsivo que Lean con respecto a lo económico, es una buena idea hacer estos viajes grandes, en el sentido de que implican un importante gasto, antes de embarcarse en ese otro gran costo que deberán enfrentar cuando se muden juntos. Lean al principio se quejaba de no hacer todo junto, pues él conoce a mucha gente que se muda sola y que también sigue viajando. Como le hicieron entender, por separado, su novio y su psicólogo, no podrían darse ese lujo en *su situación*. De ese modo define Patricio el hecho de que a diferencia de esa otra gente que no resigna nada, ellos no cuentan con que sus padres les darán dinero ni para el viaje ni para la mudanza, ni mucho menos tienen un departamento disponible para que puedan irse a vivir cuando quisieran.

Tener proyectos a futuros es uno de los puntos en los que me detengo para indagar si éstos sirven para unir a las parejas, viendo el modo en que lo hacen. El juego de *Los Simpson*, aunque pasado, en algún momento de aquél indefinido pasado, se inscribía en una temporalidad venidera. Lo mismo sucede con el viaje a Europa que, al momento de las entrevistas, vendría a los pocos días y la convivencia que llegará en unos meses. Estos proyectos, con sus particularidades, materialidades y sus matices, sirven para pensar en esas microresistencias, que a los ojos desencantados de la lógica utilitarista, verían como una pérdida de tiempo. Propongo inscribir estas proyecciones en el ámbito de la futuridad, tal como sostiene Muñoz (2009) sobre la *queerness*, como “un arreglo temporal en el que el pasado es un campo de posibilidades en el que los sujetos pueden actuar en el presente en servicio de un nuevo futuro” (p. 16). La posibilidad de ese futuro incierto nos remite a lo que el mismo autor define como utopías concretas, aquellas pequeñas indeterminaciones cotidianas que albergan la posibilidad de nuevos tiempos, que pueden ser esos sueños que se tienen despiertos. Las microutopías que venimos viendo movilizan el placer de Patricio y Lean, además de movilizar toda una serie de objetos y, aunque no nos detuvimos en este trabajo, otras personas. Como sostiene Jameson (2004) sobre las utopías del tipo de la organización política y social, orientadas hacia el cumplimiento de una construcción, ese placer del construir algo puede ser captado cuando se lo piensa

“desde el punto de vista del taller en el garaje, de los juegos de construcciones de mecánica casera, del Lego, del bricolaje y el ensamblaje de cosas de todo tipo” (p. 42). O como vimos nosotros, desde el armado del juego de mesa de *Los Simpson*.

Conclusiones: el juego como proyecto apasionado

A lo largo de estas páginas intenté reflexionar sobre el sentido que tenía un juego específico en la historia de amor de la pareja de Patricio y Lean. El objetivo ha sido analizar, desde el prisma de aquél juego de mesa que juntos construyeron, el amor realmente existente como una suerte de apuesta emocional promisorio en una relación de dos varones gays. Comprender el modo en que se vive el amor implica no sólo rastrear los sentidos que ese sentimiento tiene para Patricio, que fue a quien entrevisté, sino también ir conectando ese sentimiento con toda una serie de cosas que van emergiendo producto de esa relación. Al intentar captar ese amor en su complejidad, entonces, se pueden ir hilvanando diferentes temporalidades.

En la primera sección la apuesta fue por situar ese proyecto de crear un juego de mesa a partir de su por entonces temporalidad presente. Ese presente, como aquél tiempo de la acción, nos permitió volver a pensar en una de las características del juego como forma de relación social. Cuando a éste se lo juzga desde los criterios utilitarios que signan al capitalismo, el juego no es sino visto como una forma de gasto improductivo. Ese dispendio de tiempo podría direccionarse hacia formas más redituables de la relación, que los acercaría a ese tan sentido proyecto que vienen postergando que es la convivencia.

Pero para entender de manera más acabada el sentido que tiene este proyecto lúdico en la relación entre Patricio y Lean, fue necesario que nos centráramos en los protagonistas no humanos del juego: los muñequitos de *Los Simpson*. Por la colección que de estos tenía Patricio, idearon aquél juego. Detenernos en estas piezas nos obligó a reflexionar sobre el lugar que había tenido esta serie en la historia de pareja que vienen tejiendo juntos. Claro que no son los únicos que miran aquella tan famosa serie estadounidense, pero sí es cierto que de ella extraen material para ir tejiendo el código de la pareja en el que los memes son moneda corriente. Desentrañar aquella historicidad nos llevó a ver el modo creativo —y por lo tanto activo— en que consumen una serie tan reconocida a nivel mundial, enfatizando en lo que hacen con aquél discurso.

Fue en la clave de una microresistencia cultural que en la tercera sección nos embarcamos en las temporalidades futuras que iba tejiendo esa pareja. El juego, en su momento, no fue sino un proyecto ideado que movilizaba el deseo presente para concretizarse en el porvenir. Pero aquél no fue el único desafío futuro que desplegaba esta pareja. Otros proyectos que vienen pergeñando son el inmediato viaje a Europa que harían a los días de nuestra entrevista que se encadena con aquél gran tema de la pareja: la convivencia. Entendí que ese porvenir, con sus planificaciones a veces más detalladamente obsesivas que otras, forma parte de esas microutopías o utopías concretas que se van movilizando con el mero fin de alcanzar una vida mejor.

Una última reflexión merece hacerse sobre el juego, el tiempo y el amor. Y como mi interés no era sino por entender los modos en que se van entretejiendo las parejas, en estas páginas me centré en una de esas cosas que sirven para anudarlos: el juego. Al ir describiendo la historia concreta en la que se pone en acto el amor realmente existente, cobran vigencia esos otros objetos en los que se van, en términos de Ahmed (2015), impregnando las emociones. Un cuaderno de viajes condensa tantos sentidos y tantas historias, con sus idas y venidas, que tomarlo como un conjunto de papeles pegados entre sí no hace justicia ni a Patricio, ni a Lean ni a esa apuesta a futuro, que hacen en presente, desde hace unos seis años. Algo similar sucede con el juego de *Los Simpson*. Al igual que su pareja, propongo entender que en ese juego se vuelven concretos los deseos de una vida compartida, es decir, de un proyecto apasionado.

Bibliografía

- Adorno, Th, (2008) *Crítica de la cultura y sociedad I*, Barcelona: Akal.
- Ahmed, S, (2015) *La política cultural de las emociones*, México: PUEG-UNAM.
- Badiou, A, (2012) *Elogio del amor*, Buenos Aires: Paidós.
- Bataille, G, (1987 [1933]) “La noción de gasto” en *La parte maldita* (pp. 25-43), Barcelona: Icaria.
- Bauman, Z, (2013) *Amor líquido. Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos*, Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Beck, U, y Beck-Gernsheim, E, (2001) *El normal caos del amor. Las nuevas formas de la relación amorosa*, Barcelona: Paidós.
- Coontz, S, (2006) *Historia del matrimonio: cómo el amor conquistó el matrimonio*, Barcelona: Gedisa.
- Costa, S, (2006) “¿Amores fáciles? Romanticismo y consumo en la modernidad tardía”, *Revista Mexicana de Sociología*, 68(4), pp. 761-782.
- Cvetkovich, A, (2012) “Introduction” en *Depression. A Public Feeling* (pp. 1-26), Durham: Duke University Press.
- De Certeau, M, (1996) *La invención de lo cotidiano 1. Artes de hacer*, México: Universidad Iberoamericana.
- Fernández Savater, A, (2016) “«La clave del cambio social no es la ideología, sino los cuerpos, los hábitos y los afectos». Entrevista a Jon Beasley-Murray”, *Políticas de la memoria*, 1, pp. 17-20.
- Giddens, A, (2004) *La transformación de la intimidad. Sexualidad, amor y erotismo en las sociedades modernas*, Madrid: Cátedra Teorema.
- Halberstam, J. (2011) “Introduction: Low Theory” en *The Queer Art of Failure* (pp. 1-25), Durham/London: Duke University Press.
- Hall, S, (2004) “Codificación y decodificación en el discurso televisivo”, *CIC Cuadernos de información y comunicación*, 9, 215-236.
- Horkheimer, M, y Adorno, Th, (1988) *Dialéctica del iluminismo*, Buenos Aires: Sudamericana.
- Huizinga, J, (2000) *Homo ludens*, San Pablo: Perspectiva.
- Illouz, E, (2009) *El consumo de la utopía romántica. El amor y las contradicciones culturales del capitalismo*, Buenos Aires: Katz.
- Illouz, E, (2012) *Por qué duele el amor. Una explicación sociológica*, Buenos Aires: Katz/Capital Intelectual.
- Jameson, F, (2004) “La política de la utopía”, *New Left Review*. 25(0):37-54.
- Latour, B, (2008) *Reensamblar lo social: una introducción a la teoría del actor-red*. Buenos Aires: Manantial.
- Luhmann, N, (2008) *El amor como pasión. La codificación de la intimidad*, Barcelona: Península.

Autor, M, (2017) *Amor entre varones gays. Un análisis de producción cultural a partir del matrimonio igualitario (2010) en la Argentina*. Tesis de Maestría en Sociología de la Cultura y el Análisis Cultural, Universidad Nacional de General San Martín.

Marcuse, H, (1993) *El hombre unidimensional. Ensayo sobre la ideología en la sociedad industrial avanzada*, Buenos Aires: Planeta–Agostini.

Muñoz, JE, (2009) “Introduction. Feeling Utopia” en *Cruising Utopia. The Then and There of Queer Futurity* (pp. 1-18), New York: New York University.

Thompson, EP, (1995) *Costumbres en común*, Barcelona: Crítica.

Williams, R, (1982) *Cultura y Sociedad 1780-1950. De Coleridge a Orwell*, Buenos Aires: Nueva Visión.

Williams, R, (2009) *Marxismo y literatura*, Buenos Aires: Las Cuarenta.