

## JUEGO Y REALIDAD

Dr. Ricardo Luis Crisorio  
CICES-IdIHCS (FaHCE) UNLP-CONICET

Mg. Agustín Amílcar Lescano  
CICES-IdIHCS (FaHCE) UNLP-CONICET  
República Argentina

**Cita:** Crisorio Ricardo Luis y Agustín Amílcar Lescano 2021. **Juego y realidad.** Revista *Lúdicamente*, Vol. 10, N°20, Año 2021. Mayo-Septiembre 2021, Buenos Aires (ISSN 2250-723x).

Este texto fue recibido el 01 de Diciembre de 2020 y aceptado para su publicación el 01 de Febrero de 2021.

**Resumen.** Las investigaciones referidas al juego en el campo de la educación del cuerpo han estado más preocupadas, en general, por el jugar y los jugadores que por el juego en sí. Siguiendo una vía abierta por Émile Benveniste en 1947, este artículo procura pensar el juego como estructura y en relación con la educación, más precisamente con su inclusión como contenido (saber/conocimiento) de enseñanza, en el marco de una teoría de la enseñanza de las prácticas corporales. Con ese propósito, el artículo trata primero del juego y de su estructura, sirviéndose de la idea para exponer algunas direcciones de nuestra investigación sobre el juego que ahora se nos revelan equivocadas y proponer(nos) otras hipótesis a partir de este estudio. Finalmente, proponemos que, a partir del carácter desacralizante del juego, con él puede enseñarse la negligencia, el desapego, frente a lo que diagnosticamos como un actual triunfo de la religión, un vigente recurso a lo sagrado.

**Abstract.** The researches referred to the game in the field of body education have generally been more concerned with play and players than with the game itself. Following a path opened by Émile Benveniste in 1947, this article seeks to think the game as a structure and in relation to education, more precisely with its inclusion as content (know/knowledge) of teaching, within the framework of a theory of teaching bodily practices. To this end, the article first deals with the game and its structure, using the idea to expose some directions of our research on the game that now prove to be wrong and to propose us other hypotheses based on this study. Finally, we propose that, based on the desacralizing character of the game, it can be used to teach negligence, detachment, in the face of what we diagnose as a current triumph of religion, a current recourse to the sacred.

En la presentación del bloque de contenidos Juegos Motores de los CBC (1995) aún se lee: "El juego, junto con el trabajo, pertenece a las formas originarias (y hasta ahora no del todo conocidas) de la experiencia humana. Los juegos son manifestaciones concretas de esta forma originaria que orienta la acción hacia actividades no necesariamente productivas... (1995:302)". No es equivocado definir el juego como "forma", pero formularlo de este modo es inexacto porque relaciona esa forma con un origen incierto, del que todavía hoy no sabemos nada. Por lo menos nosotros no sabemos.



El juego debe definirse como “forma” en una relación de oposición con la idea de contenido, de un contenido que sería de la realidad -de la que el juego en realidad se aparta- y no en correspondencia con el origen, que desconocemos, de la experiencia humana: el juego es forma en sí mismo aun si, como señala Benveniste, “Manifestaciones infinitamente diversas que ahí confluyen [...] hacen parecer al juego menos como una actividad particular que como una cierta modalidad de toda actividad humana” (1947:161, cursivas suyas). Creemos que el problema principal de nuestra inexactitud de 1995 estuvo, precisamente, en el privilegio otorgado al jugar sobre el juego, en una perspectiva que supone en los humanos (que se considera que descienden de los animales) una tendencia biopsicológica que encontraría jugando ejercicio y satisfacción.

Al menos, ése era el origen que suponíamos al juego como forma en la presentación de 1995. Podemos ofrecer como prueba el texto completo de la presentación, del cual repetiremos aquí apenas el párrafo que le sigue inmediatamente: “El juego modifica a la persona que juega. Un niño y una niña que juegan desarrollan sus percepciones, su inteligencia, sus tendencias a la experimentación, sus instintos sociales, etc.” (1995:302). En cambio, proponemos seguir aquí la vía abierta por Émile Benveniste en 1947 y tratar del juego, no del jugador. Una definición mínima del juego, en la que podrían coincidir casi todos los autores que han tratado de él, es la que resalta su carácter reglado y autotélico, no orientado a una modificación útil de lo real.

Prácticamente todos los autores que se han ocupado del juego, más allá de que cada uno agregue o no otras características distintivas, lo definen por el hecho de ser una actividad que se realiza en el mundo ignorando las condiciones del mundo, puesto que deliberadamente se abstrae de ellas; que tiene el fin en sí mismo, es decir, en su propia realización; y que en absoluto está orientada a lo “útil”, esto es, que no sirve “para nada”. En fin, resaltan el carácter formal y reglado del juego, por el que ocurre -debe ocurrir- dentro de límites y condiciones rigurosas y constituye una totalidad cerrada, que escapa a las limitaciones de lo “real”. No obstante, creemos que la gran mayoría de ellos no han extraído todas las consecuencias que encierran estas características.

Benveniste señala que habitualmente entendemos de esta definición que el juego es distinto de la realidad, “no serio”, y, de ahí, “que todo ejercicio colectivo”, toda “representación”, toda figuración, sean inmediatamente vistos como “juegos”, como imitaciones “no serias” de la realidad, subrayando el lado ficticio. Él, sin embargo, destaca que “el juego es por igual, a su manera, una realidad”. Consecuentemente, postula necesario “que el juego, separado de lo real y de lo cotidiano por sus convenciones, tenga su propia realidad”. (cf. 1947:163). Distinción crucial ésta, nos parece, en tanto deja fuera del concepto de juego una cantidad importante de actividades a las que habitualmente consideramos juegos.

Detengámonos en esta realidad otra en la que el juego nos instala y nos mantiene mientras dura. Coincidimos con Benveniste en que “no es suficiente decir que es diferente de la 'verdadera' realidad” (ibid.:162). No es una realidad “de mentira”, puesto que la mentira supone o crea “el mismo tipo de realidad que la verdad” (ibid.:165). Por el contrario, la realidad del juego es bien específica, tiene sus leyes, su necesidad, su lógica, su código e, incluso, su lenguaje. El juego no es una forma vacía ni es la producción de actos desprovistos de sentido: “La coherencia de su estructura y su finalidad interna implican [...] un sentido que es inherente a su forma y siempre extraño a todo efecto práctico; [sentido que] es producido por lo arbitrario mismo de las condiciones que lo limitan [...]; su ser está enteramente en la convención que lo rige” (ibid.:162, cursivas nuestras).



Benveniste define la realidad del juego como una “realidad mística, que toma prestado de lo sagrado algunas de sus características más evidentes” (ibíd.:163). Numerosos estudios abonan, en efecto, esta relación entre el juego y lo sagrado deduciendo, en las formas actuales del juego, la supervivencia de antiguas ceremonias sagradas. Y la pasión del jugador, que lo sustrae del mundo real, se parece muchas veces al éxtasis del fiel cuando está en contacto con lo sagrado. Porque es el juego el que “determina a los jugadores, y no lo contrario. Es él el que crea sus actores, les confiere lugar, rango, figura; reglamenta su sustento, su apariencia física, los hace incluso, según el caso, muertos o vivos” (ibíd.:162, cursivas nuestras). Es el juego el que pone (impone) las condiciones.

Durante muchos años –veinticinco: la idea estaba ya en la presentación que citamos al principio- sostuvimos como diferencia cabal entre el juego y el deporte el hecho -que nos parecía evidente- de que en el segundo la regla era externa y fija (puesta desde fuera e incambiable por los jugadores) mientras que en el juego era interna y móvil (puesta y cambiante por los jugadores mismos). Lo que, en cambio, es lógico, es que en el juego, no menos que en el deporte, la regla se vuelve inmediatamente ajena e inviolable apenas puesta. Puesto que si una sola de las reglas que lo mantienen fuera de “lo real” es violada, el juego se detiene y los jugadores vuelven a la realidad, el momento en que una regla se cambia por otra entraña necesariamente esa detención y esa vuelta. La experiencia es, sin duda –como advirtió Bachelard ya en 1938- el primer obstáculo epistemológico.

Otra vez Benveniste acierta a describir lo que ahora advertimos haber observado tantas veces en equipos deportivos y en los pocos niños que conocimos que sabían jugar.

Permítansenos dos largas citas:

Arbitraria será entonces también, y necesariamente, la condición propia de los participantes, que se despojan de su personalidad ordinaria para asumir sólo aquella que la exigencia del juego les asigna; su única función será la de permitir al juego realizarse. Y debe realizarse como acción, acorde con la transcripción de un esquema dado de antemano y que existe para sí hasta su conclusión (1947:162, cursivas nuestras).

El juego realiza, por intermedio de los participantes, una suerte de drama completo, de forma por lo general agonística, consistente en una lucha por la posesión de un objeto, instrumento o símbolo de victoria. Se juega dentro de una agrupación cerrada, un equipo, círculo, club, banda, clase, etc., donde está su razón de ser, y que está completamente dedicada a su ejecución. Entre los miembros de esta agrupación, el lazo del juego puede ser más fuerte que un parentesco de sangre; crea el sentimiento muy vivo de una comunidad que de él toma su misión, su honor, sus símbolos; los jugadores tienen una personalidad de juego, muchas veces un disfraz (ibíd.:163, cursivas nuestras).

El sentido común suele adjudicar el desempeño de equipos deportivos como la célebre Generación Dorada, o la última selección de básquetbol, subcampeona en China, el River “de Gallardo” o el Boca “de Bianchi”, a la conformación de un “grupo humano”, que funcionaría como un elemento ante rem, preexistente y trascendente a la conformación del equipo. Semejante aserción, de muy difícil o imposible comprobación –petición de principio a fin de cuentas– se hace innecesaria desde que el lazo del juego puede ser más fuerte que un parentesco de sangre y crea el sentimiento muy vivo de una comunidad que toma de él su misión, su honor y sus símbolos.

La hipótesis de Benveniste, que a su turno recoge Agamben (2005), postula una relación de profundo parentesco -pero a la vez de aguda oposición- entre el juego y lo sagrado. Bajo los rasgos comunes hay diferencias fundamentales que aquí sólo podemos enumerar: lo sagrado supone la realidad de lo divino –“dada”, supra-real- mientras que el juego se separa deliberadamente de lo real; la operación sacra tiene un fin práctico –convocar a la



divinidad– mientras que en el juego su fin reside en su gratuidad misma; en lo sagrado cada una de las reglas tienen en sí misma su eficiencia –deben producir la intervención de la divinidad por invocación directa– mientras que en el juego las reglas son nada por separado y todo en su conjunto, lo cual muestra bien su propiedad estructurante: delimitan el cuadro espacial y temporal -las “convenciones”- y a la vez constituyen por sí mismas el juego entero.

Si la ceremonia sacra eleva a los hombres hacia lo divino, que es la fuente de toda realidad, el juego reintegra lo divino al nivel de los hombres y lo vuelve inmediatamente accesible. En el fondo, el juego no es sino una operación desacralizante (1947:165). Si la fuerza de la ceremonia sacra reside, según Benveniste, en la conjunción del mito que anuncia la historia y el rito que la reproduce, el juego rompe la unidad: como ludus -juego de acción- descarta el mito y conserva el rito; como jocus –juego de palabras- aparta el rito y mantiene el mito. Separado de su mito en el ludus, el rito se reduce a un conjunto de reglas, de actos, desde ese momento ineficaces. En el jocus son las palabras las que constituyen el juego: separadas de un rito que les dé realidad, no tienen más que su virtud propia.

De todo esto, concluye Benveniste, conjuntamos los elementos para una definición del juego como estructura. “Toma su origen en lo sagrado, del que ofrece una imagen invertida y fragmentada [...] se podrá decir que hay juego cuando no se cumple más que una mitad de la operación sagrada [Se estará entonces] fuera de la esfera divina y humana de lo eficiente” (ibíd.:165). De este modo, el juego tendrá dos variedades: “jócico”, cuando el mito es el único sustento; “lúdico”, cuando el rito se practica por sí mismo. Pero es propio del juego también -insiste Benveniste- recomponer de modo ficticio en cada una de sus dos formas, la mitad ausente: hacemos como si una realidad de hecho debiera seguirse en el juego de palabras y como si una realidad de razón motivara el juego corporal. “Esta ficción permite a los actos y a las palabras ser coherentes consigo mismas, en un mundo autónomo que las convenciones sustraen a las fatalidades de lo real” (ibíd.:166).

Esta definición proporciona

las condiciones necesarias y suficientes para la producción de todo juego, para convertir en juego cualquier actividad reglada. De hecho, para que una actividad tal se convierta en juego es necesario, y es suficiente, que se la considere en su estructura organizada y se haga abstracción del fin “real” que se propone [...] Toda manifestación coherente y reglada de la vida colectiva e individual puede verse como juego cuando se separa la motivación de razón o de hecho que le confiere eficacia” (ibíd.:166).

Las proposiciones de Benveniste coinciden con lo que puede observarse del juego de modo general. A la vez, proporcionan las condiciones para proponer(nos) un conjunto de hipótesis para próximas investigaciones respecto del juego en tanto práctica corporal y saber a ser enseñado en cualquier ámbito de la educación. Por supuesto, estas hipótesis sólo adquirirán la calidad de conjetura, o no, en el devenir de esas investigaciones, que deberán desarrollarse en el marco de la Educación Corporal; es decir, en el marco de una teoría que entiende al juego como un saber a enseñar –y no como un instrumento del aprendizaje- y que, consecuentemente, debe encontrar en él un saber digno de ser enseñado, un contenido valioso. No tiene sentido, para nosotros, proponer(nos) enseñar una práctica corporal si ella carece de un valor educativo corroborado o que pueda corroborarse lógicamente y/o experimentalmente.

Por eso mismo, ese valor sólo puede ser del orden del saber y no del desarrollo –de la personalidad, del organismo, de sus percepciones, su inteligencia, sus tendencias a la experimentación, su socialidad, como proponíamos en 1995- o de la diversión, la expansión, el regocijo. Los maestros y profesores recibimos gente –habitualmente niños y



jóvenes, pero no sólo- que ya ha recibido algún tipo de educación. La única herramienta de que disponemos para “mover”, como ha dicho Luis Behares, esa educación -no necesariamente buena- es la enseñanza. Respecto de la enseñanza no basta con preguntarse ¿cómo enseñar? —a eso se ha reducido la didáctica- sino que hay que preguntar también ¿qué es enseñar? y ¿qué, por qué y para qué enseñar? Ya se advierten los apuros que estas preguntas nos plantean en el caso del juego si no se analiza su estructura.

Habiéndolo hecho más arriba, concluimos que nuestras investigaciones deben ser sobre el juego y no sobre los jugadores. En este punto nos apartamos de Benveniste, de quien tanto hemos obtenido hasta aquí, precisamente en cuanto a “lo que el juego evoca en nosotros” (1947:166). Según él, “El juego como estructura conduce sin duda a una estructura humana que, al ser modelada, se adapta [...] el juego está ligado al predominio de la vida subconsciente en la cual, desde la primera edad, es una manifestación vital” (ibíd.). Encontramos aquí una contradicción ¿cómo explicar este encuentro de estructuras: la del juego, que desacraliza lo sagrado, y la de la vida subconsciente, sea lo que sea que Benveniste entiende por ella? ¿qué desacralizaban los niños de la Grecia arcaica si cuando adultos interactuaban cotidianamente con los dioses?

Para Benveniste, “Precisamente lo que libera una actividad espontánea se corresponde con un instinto profundo” (ibíd.) ¿Cómo se explica esta correspondencia, aún si supusiéramos que los seres humanos tenemos instintos? La idea de que el niño compensa con el juego “el esfuerzo aplastante que el aprendizaje de la realidad impone a su espíritu” (ibíd.) ha sido defendida por Jean Piaget a partir de su idea de que la adaptación, en los seres humanos, resulta del “juego” de la acomodación (del niño a lo real) y la asimilación (de lo real al niño). Pero de esto no pudo Piaget dar ninguna prueba concluyente, del mismo modo que Benveniste tampoco puede probar su afirmación de que, en el niño, “su representación inicial de las cosas [es] de esencia mágica” (ibíd.:166, cursivas suyas). Es cierto, como sostiene Benveniste, que “en toda edad [...] el juego significa olvido de lo útil” (ibíd.), pero de ello no se sigue que “En el juego grupal, más allá del inconsciente individual [haya] un fuerte inconsciente colectivo que encuentra satisfacción” (ibíd.), ni que “Esta visión mágica [sea] la misma que permite vivir al juego” (ibíd.), ni que sea necesaria una “antinomía del espíritu y del mundo 'verdadero' para que se revelen tanto la autenticidad de la vida de juego como su función (ibíd.:166-167), o que el juego permita “resolver o abolir este conflicto en el cual se resume la relación de conciencia y mundo” (ibíd.:167). En fin, nuestra hipótesis no suscribe ninguna confluencia entre “una necesidad que emana de la conciencia y una forma que propone el juego” (ibíd.), sino un efecto del juego sobre el sujeto, que es algo por completo distinto.

No obstante ésta y otras discrepancias que mencionaremos más adelante, nos parece que Benveniste advierte con razón que nuestro vocabulario respecto del juego está poderosamente influido por la unificación de *jocus* y *ludus* en la palabra “juego” (ibíd.:162-163). La hipótesis de esta influencia nos exige dirigir parte de las nuevas investigaciones hacia la revisión de nuestro vocabulario respecto del juego y, consecuentemente, también sobre el deporte, por su continuidad y ruptura con el juego y porque de él se han estudiado más sus circunstancias que su estructura. Todo esto nos requiere volver sobre genealogías ya practicadas con una mirada más arqueológica. Nos parece que hemos descuidado en el análisis de los juegos que rastreamos el detalle minucioso de sus formas, de las maneras que adquirirían en las circunstancias en que eran practicados, etc.

Por ejemplo, como también advierte Benveniste (ibíd.:162), donde no distinguimos más que variaciones de grado -juego infantil y juego atlético- los griegos escribían *paigion* y



athlos para no confundir dos realidades diferentes. No hemos considerado, además, que athlos significa "concurso por premio" (LSJ, athlos), lo que contrariaría el carácter desinteresado que atribuimos al juego, y que, por lo menos al principio, los athloi estuvieron asociados a ritos funerarios y sacros, lo que se opondría a su condición desacralizante, y también a negociaciones en conflictos políticos, lo que contradiría su naturaleza autotélica. Tampoco hemos aclarado debidamente el carácter de ludus, pues la palabra designaba las escuelas de gladiadores y, según Benveniste, ludus es, propiamente, el entrenamiento, ya para el estudio, ya para el combate (ibíd.:163).

Por otra parte, así como incluimos con cierta imprecisión, también excluimos un poco vagamente. Entonces abarcamos, con nuestra representación de juego, los athloi y los agones (asamblea, reunión para ver el concurso, lugar de su realización) griegos, sin examinar mejor su composición, a la vez que separamos de ella a los deportes sin analizar mejor su estructura. En términos de estructura, el deporte puede ser más desinteresado, más desacralizante y más autotélico que el athlos griego, así como puede crear, como el juego, una realidad otra, en absoluto orientada hacia una modificación útil de lo real y capaz de abstraer a los deportistas tanto como la del juego a los jugadores. Todo lo demás corresponde a la realidad ordinaria, en la que "la voluntad humana, subordinada a la utilidad, se entrega en todas partes a la eventualidad, a la incoherencia, a lo arbitrario..." (Benveniste, 1947:161).

En cuanto a lo que el juego enseña o, mejor, a lo que nosotros podemos enseñar enseñándolo, nuestra hipótesis se aparta de nuevo de la posición de Benveniste. Él inscribe el juego en cierta "antinomía del espíritu y el mundo 'verdadero'" (ibíd.:166), en la resolución o abolición del "conflicto en el cual se resume la relación de conciencia y mundo" (ibíd.:167), antinomía y conflicto en los que no creemos ¿por qué serían antinómicos el espíritu y el mundo verdadero? ¿por qué estarían en conflicto la conciencia y el mundo? Leemos aquí la idea de un espíritu anterior o ajeno al mundo y de una conciencia separada de él, y no concebimos ni espíritu ni conciencia antinómicos, anteriores, ajenos o separados del mundo en que se constituyen. Entonces nos parece, también, que la distinción de lo sagrado y lo profano cubre bastante más que "en nada" la del juego y lo real, y no que le es "únicamente paralela" (cf. ibíd.:167).

Giorgio Agamben ha sabido unir lo que Benveniste había separado, extendiendo la facultad profanatoria del juego más allá de la esfera religiosa, a todo lo "serio", que en las sociedades actuales coincide, prácticamente, con todo lo "útil", lo propio o lo rentable. No se trata de la abolición de lo sagrado sino de que el uso al que el juego lo restituye es un uso que no coincide con el consumo utilitario. Según Agamben, "el termino religio no deriva (...) de religare (lo que liga y une lo humano y lo divino), sino de relegere", releer, e indica, entonces, no "lo que une a los hombres y a los dioses, sino lo que vela para mantenerlos separados, distintos unos de otros". De este modo, lo que se opone a la religión no es la incredulidad o la indiferencia, sino la "negligencia", una actitud libre y "distraída" frente a las cosas y a su uso, a las formas de la separación y a su sentido (2005:99).

Si "Profanar significa abrir la posibilidad de una forma especial de negligencia, que ignora la separación [entre lo humano y lo divino] o, sobre todo, hace de ella un uso particular" (ibid.), el carácter desacralizante del juego nos permitirá enseñar la negligencia en lugar de la religio, y esto no significa descuido sino "desapego" -de las cosas y de uno mismo- para permitir que el juego se realice: la actitud justamente contraria a la de "escrúpulo y de atención" que debe observarse "ante las formas -las formulas- (...) para respetar la separación entre lo sagrado y lo profano" (ibíd.). En 1974, Lacan predijo lo que hoy nos parece un hecho consumado: el triunfo de la religión. Treinta años después, en el texto que



trajimos aquí, Agamben constataba que hoy “el hombre busca, de hecho, desesperada y obstinadamente (...), un retorno a lo sagrado” (ibid.:101). Agamben refiere, como fenómeno religioso, al capitalismo mismo, siguiendo el tratamiento que hace Walter Benjamin en uno de sus fragmentos póstumos (105). Según Agamben, “Llevando al extremo una tendencia ya presente en el cristianismo [el capitalismo] generaliza y absolutiza en cada ámbito la estructura de la separación que define a la religión” (ibid.:106), con lo que genera, en su fase extrema -que estamos viviendo ahora- consumo y espectáculo, como las “dos caras de una única imposibilidad de usar” (ibid.:107). Lacan, en cambio, se refiere llanamente a la religión, más aún a la romana, la cristiana -a la que tiene por “la verdadera” (aunque admite la existencia de “un montón de falsas” (2006:80))- y a su vocación y capacidad para “dar sentido a cualquier cosa” (ibid.:79): frente a la ciencia, que extenderá lo real introduciendo “montones de cosas perturbadoras en la vida de cada uno” (ibid.), la religión dará un sentido a todas ellas. No sabemos si puede decirse -como hace Agamben siguiendo a Benjamin- que el capitalismo es, en sí mismo, una religión, la religión de la modernidad; en cambio, el éxito de la religión en su misión de “apaciguar los corazones” frente “a todas las perturbaciones que introduzca la ciencia” (Lacan, 2006:79) nos parece evidente, al menos en términos parciales. Nos parece evidente que, cuanto más la ciencia deshace los sueños del origen y el destino, de un sentido único para la vida y para el mundo, inclusive para la naturaleza, tanto más y con más fuerza la religión los restituye para la gente. Ahora bien, si lo que triunfa es la religión, como predijo Lacan, “restituir el juego a su vocación puramente profana es una tarea política”, como propone Agamben (2005:101). Y en tanto “Todo sistema de educación es una forma política de mantener o de modificar la adecuación de los discursos con los saberes y los poderes que implican” (Foucault, [1970] 1992:27), agregamos que es también, sin duda, una tarea educativa.

### **Bibliografía**

- Agamben, Giorgio, “Elogio de la profanación”, en Profanaciones, Buenos Aires, Adriana Hidalgo, 2005, pp.95-119.
- Bachelard, Gastón, La formación del espíritu científico, México, Siglo XXI, 2000.
- Benveniste, Émile, “Le jeu comme structure”, Deucalion 2, 1947, Paris, pp.161-167.
- Traducción de Eduardo Villegas Mejías, revisada por Fernando Auciello e Ina Dinerstein. Contenidos Básicos Comunes para la educación general básica, Educación Física, Juegos Motores, MCyE, 1995.
- Foucault, Michel, El orden del discurso, Buenos Aires, Tusquets, 1992 (Lección inaugural en el Collège de France, pronunciada el 2 de diciembre de 1970).
- Lacan, Jacques, “El triunfo de la religión”, en El triunfo de la Religión: precedido de Discurso a los católicos, Buenos Aires, Paidós, 2006, pp.67-82. El texto corresponde a una conferencia de prensa dada por Lacan en Roma en 1974.

