

TÚNELES (2)

Posted on abril 21, 2011 by Administrador



Category: [Default Humanístico](#)

Tag: [Default Humanístico](#)



TÚNELES (2)

"...hay que diferenciar entre consumir (ingerir destruyendo) y consumir (generar una obra)..."

Raúl Motta. Filósofo argentino

Ante la barbarie se construyen túneles. Formas de huir de la barbarie cotidiana que generan a su vez mayor barbarie. La ciudad está llena de estos túneles, arquitecturas que tratan de ser una protección frente a la intemperie de nuestras vidas. Tratan de ser refugios de la intemperie (de afectos, familia, traumas, dolores e inermidades varias). Veremos distintos túneles a lo largo de estos artículos. El casino y el bingo del barrio es uno de ellos. Intemperie, casinos y plusvalía de esta intemperie van de la mano. Es un dato que desde hace varios años en la Argentina ha aumentado el número de jugadores compulsivos (ludopatías). He aprendido con ellos este singular mundo de magia y autodestrucción. Vemos personas que han perdido bienes muy valiosos detrás del "...hagan juego, señores", pero fundamentalmente han perdido su dignidad. Desde el potentado que entrega al prestamista un título de propiedad hasta el ama de casa que busca ¿salvar? la comida del día en el bingo matinal.

El ludópata define su adicción como "una droga sin sustancia" en donde ninguno gana. Parecería ser que ahí es la magia lo que se premia. Todo el túnel arquitectónico que hoy es la casa de juegos se transforma casi en un "útero" que responde a este delirio de la magia omnipotente. Hay signos que cautivan la química cerebral y los impulsos del jugador: la temperatura del lugar, las fichas que hacen olvidar por un "truco" que es dinero lo que está en juego, el ruido ambiente que fomenta la adrenalina y los circuitos de alerta cerebral así como la impulsividad y también el olor que es peculiar para el adicto a ese lugar. Completa el "combo" adictivo el prestamista que está esperando, ahí, en el bar para satisfacer la voracidad de un perdedor empedernido, también bebidas a la mano y mucho tabaco para aumentar aún más el sistema químico motriz y no pensante del cerebro. Ingresa, entonces, en un estado de conciencia disociado e hipnótico en donde es llevado por un Otro que lo domina y explota.

Además el que más juega tiene premios: aviones VIP para casinos internacionales, cruceros gratis si juega como mínimo cuatro horas diarias, suites gratuitas si el casino es en un hotel en donde se juega con "mercadería" sexual incluida. El club de los grandes jugadores tiene su premio y además para los que observan y juegan pocas fichas se convierte en un Ideal prestigioso a imitar.

Ese túnel tiene sus ritos y el "iniciado" va rápidamente conociendo los códigos de esa escalera de prestigio para la autodestrucción. Todo vale, una escritura, un cheque a fecha, un 08 de un coche ya firmado; todas son prendas válidas que sirven para los variados prestamistas en este mundo mágico que soborna la autodestrucción.

Intemperie masiva de muchos, con la magia como salida ilusoria y el autocastigo y la autodestrucción como cierre del circuito. Ninguna sociedad vivió sin juego. Pero hay juegos y juegos. Hoy el juego ha devenido en espectáculo con una gran plusvalía y con una plena

aceptación, aún, de las consecuencias dañinas.

