

ROGER CAILLOIS
LOS JUEGOS
Y LOS HOMBRES
LA MÁSCARA Y EL VÉRTIGO

Traducción de
JORGE FERREIRO

ROGER CAILLOIS

LOS JUEGOS Y LOS HOMBRES

La máscara y el vértigo



COLECCION



POPULAR

FONDO DE CULTURA ECONÓMICA
MÉXICO

Primera edición en francés, 1967
Primera edición en español, 1986



Título original:

Les Jeux et les Hommes. Le masque et le vertige
© 1967, Éditions Gallimard, París

D. R. © 1986, FONDO DE CULTURA ECONÓMICA, S. A. DE C. V.
Avenida de la Universidad, 975, 03100 México, D. F.

ISBN 968-16-2481-5

Impreso en México

INTRODUCCIÓN

Los juegos son innumerables y de múltiples especies: juegos de sociedad, de habilidad, de azar, juegos al aire libre, juegos de paciencia, de construcción, etc. Pese a esa diversidad casi infinita y con una constancia sorprendente, la palabra juego evoca las mismas ideas de holgura, de riesgo o de habilidad. Sobre todo, infaliblemente trae consigo una atmósfera de solaz o de diversión. Descansa y divierte. Evoca una actividad sin apremios, pero también sin consecuencias para la vida real. Se opone a la seriedad de ésta y de ese modo se ve tachada de frívola. Por otra parte, se opone al trabajo como el tiempo perdido al tiempo bien empleado. En efecto, el juego no produce nada: ni bienes ni obras. Es esencialmente estéril. A cada nueva partida, y aunque jugaran toda su vida, los jugadores vuelven a encontrarse en cero y en las mismas condiciones que en el propio principio. Los juegos de dinero, de apuesta o de loterías no son la excepción: no crean riquezas, sino que sólo las desplazan.

Esa gratuidad fundamental del juego es claramente la característica que más lo desacredita. Es también la que permite entregarse a él despreocupadamente y lo mantiene aislado de las actividades fecundas. Desde un principio, cada cual se convence así de que el juego no es

más que fantasía agradable y distracción vana, sean cuales fueren el cuidado que se le ponga, las facultades que movilice y el rigor que se exija, lo cual se siente claramente en esta frase de Chateaubriand: "La geometría especulativa tiene sus juegos y sus inutilidades, como las otras ciencias."

En esas condiciones, parece tanto más significativo que historiadores eminentes luego de estudios profundos, y psicólogos escrupulosos luego de observaciones repetidas y sistemáticas, se hayan creído obligados a hacer del espíritu de juego uno de los resortes principales, para las sociedades, del desarrollo de las manifestaciones más elevadas de su cultura, y para el individuo, de su educación moral y de su progreso intelectual. El contraste entre una actividad menor, considerada insignificante, y los resultados esenciales que de pronto se inscriben en beneficio suyo, se opone lo suficiente a la verosimilitud para que nos preguntemos si no se trata de alguna paradoja más ingeniosa que bien fundada.

Antes de examinar las tesis o las conjeturas de los panegiristas del juego, me parece conveniente analizar las ideas implícitas que se repiten en la idea de juego, tal como aparecen en los diferentes empleos de la palabra fuera de su sentido propio, cuando se utiliza como metáfora. Si verdaderamente el juego es un resorte principal de la civilización, no puede ser que sus significados secundarios no resulten instructivos.

En primer lugar, en una de sus acepciones más corrientes y también más cercanas al sentido

propio, la palabra juego designa no sólo la actividad específica que nombra, sino también la totalidad de las figuras, de los símbolos o de los instrumentos necesarios a esa actividad o al funcionamiento de un conjunto complejo. Así, se habla de un juego de naipes: conjunto de cartas; de un juego de ajedrez: conjunto de piezas indispensables para jugar a ese juego. Conjuntos completos y enumerables: un elemento de más o de menos y el juego es imposible o falso, a menos que el retiro o el aumento de uno o de varios elementos se anuncie de antemano y responda a una intención precisa: así ocurre con el *joker* en la baraja o con la ventaja de una pieza en el ajedrez para establecer un equilibrio entre dos jugadores de fuerza desigual. De la misma manera, se hablará de un juego de órgano: conjunto de tubos y de teclas, o de un juego de velas: conjunto completo de las diferentes velas de un navío. Esa idea de totalidad cerrada, completa en un principio e inmutable, concebida para funcionar sin otra intervención exterior que la energía que lo mueve, ciertamente constituye una innovación preciosa en un mundo esencialmente en movimiento, cuyos elementos son prácticamente infinitos y, por otra parte, se transforman sin cesar. La palabra *jeu* [juego] designa además el estilo, la manera de un intérprete, músico o comediante, es decir las características originales que distinguen de los demás su manera de tocar un instrumento o de interpretar un papel. Vinculado por el texto o por la partitura, no por ello es menos libre (dentro de ciertos límites) de manifestar su perso-

nalidad mediante inimitables matices o variaciones.

La palabra juego combina entonces las ideas (de límites, de libertad y de invención.) En un registro vecino, expresa una mezcla notable en que se leen conjuntamente las ideas complementarias de suerte y de habilidad, de recursos recibidos del azar o de la fortuna y de la inteligencia más o menos rápida que los pone en acción y trata de obtener de ellos el mayor provecho. Una expresión como *avoir beau jeu* [ser fácil algo a alguien] corresponde al primer sentido, y otras como *jouer serré* [jugar con cautela] y *jouer au plus fin* [dárselas de listo] remiten al segundo; otras más, como *mostrar su juego* o, a la inversa, *ocultar su juego* se refieren inextricablemente a ambos: ventajas al principio y despliegue hábil de una estrategia maestra.

La idea de riesgo viene, al punto, a complicar elementos de suyo enredados: la evaluación de los recursos disponibles, el cálculo de las eventualidades previsibles se acompañan rápidamente de otra especulación, una especie de apuesta que supone una comparación entre el riesgo aceptado y el resultado esperado. De allí las locuciones como *poner en juego*, *jugar en grande*, *jugarse el resto*, *la carrera*, *la vida*, o incluso la comprobación de que *el juego no vale la candlea*, es decir, que el mayor provecho que puede sacarse de la partida es inferior al costo de la luz que lo alumbraba.

Una vez más, el juego aparece como una idea singularmente compleja que asocia un estado de hecho, un elemento favorable o miserable, en

que el azar es rey y que el jugador hereda para bien o para mal, sin poder hacer nada al respecto, una aptitud para sacar el mejor partido de esos recursos desiguales, que un cálculo sagaz hace fructificar y que la negligencia dilapida y, en fin, una elección entre la prudencia y la audacia que aporta una última coordenada: la medida en que el jugador está dispuesto a apostar por aquello que se le escapa más que por aquello que domina.

Todo juego es un sistema de reglas. Estas definen lo que es o no es *juego*, es decir lo permitido y lo prohibido. A la vez, esas convenciones son arbitrarias, imperativas e inapelables. No pueden violarse con ningún pretexto, so pena de que el juego acabe al punto y se estropee por este hecho. Pues nada mantiene la regla salvo el deseo de jugar; es decir, la voluntad de respetarla. Es preciso *jugar al juego* o no jugar en absoluto. Ahora bien, "jugar al juego" se dice para actividades alejadas del juego e incluso fundamentalmente fuera de él, en las diversas acciones o los diversos intercambios a los cuales se trata de hacer extensivas algunas convenciones implícitas semejantes a las de los juegos. Tanto más conveniente es someterse a ellas cuanto que ninguna sanción oficial castiga al compañero desleal. Dejando simplemente de jugar al juego, éste ha vuelto a abrir el estado natural y ha permitido nuevamente toda exacción, toda treta o respuesta prohibida, que las convenciones precisamente tenían por objeto suprimir, de común acuerdo. Esta vez, lo que llamamos juego aparece como un conjunto de restricciones

voluntarias y aceptadas de buen grado, que instauran un orden estable, a veces una legislación tácita en un universo sin ley.

La palabra *juego* evoca en fin una idea de amplitud, de facilidad de movimiento, una libertad útil, pero no excesiva, cuando se habla del *juego* de un engranaje o cuando se dice que un navío *juega* sobre su ancla. Esa amplitud hace posible una indispensable movilidad. El juego que subsiste entre los diversos elementos permite el funcionamiento de un mecanismo. Por otra parte, ese juego no debe ser exagerado, pues la máquina parecería desbocada. Así, ese espacio cuidadosamente calculado impide que se atasque o se desajuste. Juego significa entonces libertad, que debe mantenerse en el seno del rigor mismo para que éste adquiera o conserve su eficacia. Por lo demás, el mecanismo entero se puede considerar como una especie de juego en otro sentido de la palabra que un diccionario precisa de la manera siguiente: "Acción regular y combinada de las diversas partes de una máquina." En efecto, una máquina es un *puzzle* de piezas concebidas para adaptarse unas a otras y funcionar concertadamente. Pero, en el interior de ese juego, enteramente exacto, interviene un juego de otra especie, que le da vida. El primero es ensamble estricto y perfecta relojería, el segundo es elasticidad y margen de movimiento.

Los anteriores son significados variados y ricos que muestran cómo, no el juego mismo, sino las disposiciones psicológicas que manifiesta y des-

arrolla pueden en efecto constituir importantes factores de civilización. En general, esos distintos sentidos implican ideas de totalidad, de regla y de libertad. Uno de ellos asocia la presencia de límites con la facultad de inventar dentro de esos límites. Otro separa entre los recursos heredados de la suerte y el arte de lograr la victoria con el solo concurso de recursos íntimos e inalienables, que no dependen sino de la aplicación del celo y de la obstinación personal. Un tercero opone el cálculo y el riesgo. Otro más invita a concebir leyes a la vez imperiosas y sin otra sanción que no sea su propia destrucción o indica que es conveniente contar con cierto vacío o cierta disponibilidad en el centro de la más exacta economía.

Hay ciertos casos en que los límites se borran y la regla se disuelve, otros en cambio en que la libertad y la invención están a punto de desaparecer. Sin embargo el juego significa que ambos polos subsisten y que entre uno y otro se mantiene cierta relación. El juego propone y propaga estructuras abstractas, imágenes de ambientes cerrados y protegidos, en que pueden ejercitarse competencias ideales. Esas estructuras y esas competencias son otros tantos modelos de instituciones y de conductas. Con toda seguridad no son aplicables de manera directa a la realidad siempre confusa y equívoca, compleja e innombrable. Intereses y pasiones no se dejan dominar fácilmente en ellas. Allí son moneda corriente la violencia y la traición. Pero los modelos que los juegos ofrecen constituyen otras tantas anticipaciones del universo reglamenta-

do por el que es conveniente sustituir la anarquía natural.

Esa es, reducida a lo esencial, la argumentación de un Huizinga, cuando deriva del espíritu de juego la mayoría de las instituciones que ordenan a las sociedades o las disciplinas que contribuyen a su gloria. El derecho entra sin discusión en esta categoría: el código enuncia la regla del juego social, la jurisprudencia lo extiende a los casos de litigio y el procedimiento define la sucesión y la regularidad de las jugadas. Se toman precauciones para que todo ocurra con la claridad, la precisión, la pureza y la imparcialidad de un juego. Los debates se realizan y el fallo se pronuncia en un recinto de justicia, de acuerdo con un ceremonial invariable, que evocan respectivamente el aspecto dedicado al juego (campo cerrado, pista o arena, tablero para damas o tablero de ajedrez), la separación absoluta que debe aislarlo del resto del espacio mientras dure la partida o la audición y, por fin, el carácter inflexible y originalmente formal de las reglas en vigor.

En el intervalo de los actos de fuerza (*en los que el juego ya no se juega*), también existe en la política una regla de alternancia que lleva uno a uno al poder, y en las mismas condiciones, a los partidos opuestos. El equipo gobernante, que juega correctamente el juego, es decir, de acuerdo con las disposiciones establecidas y sin abusar de las ventajas que le da el usufructo momentáneo de la fuerza, ejerce ésta sin aprovecharla para aniquilar al adversario o privarlo de toda oportunidad de sucederlo en las

formas legales. A falta de lo cual, se abre la puerta a la conspiración o al motín. En lo sucesivo, todo se resumiría en un brutal enfrentamiento de fuerzas que ya no serían atemperadas por frágiles convenciones: aquellas que tenían como consecuencia hacer extensivas a la lucha política las leyes claras, distantes e indiscutibles de las rivalidades contenidas.

No ocurre otra cosa en el terreno estético. En pintura, las leyes de la perspectiva son en gran parte convenciones. Engendran hábitos que, al final, las hacen parecer naturales. En música, las leyes de la armonía, en el arte de los versos las de la prosodia y de la métrica, y cualquier otra imposición, unidad o canon en la escultura, la coreografía o el teatro, componen igualmente diversas legislaciones, más o menos explícitas y detalladas, que a la vez guían y limitan al creador. Son como las reglas del juego al que él juega. Por otra parte, engendran un estilo común y reconocible en que se concilian y se compensan la disparidad de gusto, la prueba de la dificultad técnica y los caprichos del genio. Esas reglas tienen algo de arbitrario y, de encontrarlas extrañas o molestas, cualquiera está autorizado para rechazarlas y pintar sin perspectiva, escribir sin rima ni cadencia o componer fuera de los acordes permitidos. Al hacerlo, ya no juega al juego sino que contribuye a destruirlo pues, igual que en el juego, esas reglas sólo existen por el respeto que se les tiene. Sin embargo, negarlas es al mismo tiempo esbozar las normas futuras de una nueva excelencia, de otro juego cuyo código aún vago será a su vez

tiránico, domesticará la audacia y prohibirá nuevamente la fantasía sacrilega. Toda ruptura que quiebre una prohibición acreditada esbozará ya otro sistema, no menos estricto y no menos gra-
tuito.

La propia guerra no es terreno de la violencia pura, sino que suele serlo de la violencia regulada. Las convenciones limitan las hostilidades en el tiempo y en el espacio. Emplean por una declaración que precisa solemnemente el día y la hora en que entra en vigor el nuevo estado de cosas. Termina mediante la firma de un armisticio o de un acta de rendición que precisa igualmente su fin. Otras restricciones excluyen de las operaciones a las poblaciones civiles, a las ciudades abiertas, se esfuerzan por prohibir el empleo de ciertas armas y garantizan el trato a los heridos y a los prisioneros. En épocas de guerra llamada cortés, hasta la estrategia es convencional. Las marchas y contramarchas se deducen y se articulan como combinaciones de ajedrez y llega a suceder que los teóricos estimen que el combate no es necesario para la victoria. Las guerras de ese tipo se emparentan claramente con una especie de juego: mortífero y destructor, pero regulado.

Mediante esos pocos ejemplos, se aprecia una especie de huella o de influencia del principio del juego, o cuando menos una convergencia con sus ambiciones propias. Con ella se puede seguir el progreso mismo de la civilización, en la medida en que ésta consiste en pasar de un universo tosco a un universo administrado, que se apoya

en un sistema coherente y equilibrado, tanto de derechos y de deberes como de privilegios y de responsabilidades. El juego inspira o confirma ese equilibrio. Continuamente procura la imagen de un medio puro y autónomo, en que, respetada voluntariamente por todos, la regla no favorece ni lesiona a nadie. Constituye una isla de claridad y de perfección, cierto que siempre infinitesimal y precaria, y siempre revocable, que se borra por sí misma. Pero esa duración fugitiva y esa rara extensión, que dejan fuera de sí las cosas importantes, tienen al menos valor de modelo.

Los juegos de competencia desembocan en los deportes; los juegos de imitación y de ilusión prefiguran los actos del espectáculo. Los juegos de azar y de combinación han dado origen a numerosos desarrollos de las matemáticas, desde el cálculo de probabilidades hasta la topología. Es claro: el panorama de la fecundidad cultural de los juegos no deja de ser impresionante. Su contribución en el nivel del individuo no es menor. Los psicólogos les reconocen un papel capital en la historia de la afirmación de sí en el niño y en la formación de su carácter. Los juegos de fuerza, de habilidad, de cálculo, son ejercicio y entrenamiento. Hacen el cuerpo más vigoroso, más flexible y más resistente, la vista más penetrante, el tacto más sutil, el espíritu más metódico o más ingenioso. Cada juego refuerza y agudiza determinada capacidad física o intelectual. Por el camino del placer o de la obstinación, hace fácil lo que en un principio fue difícil o agotador.

Contra lo que se afirma con frecuencia, el juego no es aprendizaje de trabajo. Sólo en apariencia anticipa las actividades del adulto. El chico que juega al caballo o a la locomotora no se prepara en absoluto para ser jinete o mecánico, ni para ser cocinera la chiquilla que en platos supuestos prepara alimentos ficticios condimentados con especias ilusorias. El juego no prepara para ningún oficio definido; de una manera general introduce en la vida, acrecentando toda capacidad de salvar obstáculos o de hacer frente a las dificultades. Es absurdo y no sirve en absoluto para salir adelante en la realidad lanzar lo más lejos posible un martillo o un disco metálico, o bien atrapar y lanzar interminablemente una pelota con una raqueta. Pero es ventajoso tener músculos fuertes y reflejos rápidos.

El juego ciertamente supone la voluntad de ganar utilizando al máximo esos recursos y prohibiéndose las jugadas no permitidas. Pero exige aún más: es preciso superar en cortesía al adversario, tenerle confianza por principio y combatirlo sin animosidad. Además es necesario aceptar de antemano el posible fracaso, la mala suerte o la fatalidad, consentir en la derrota sin cólera ni desesperación. Quien se enoja o se queja se desacredita. En efecto, allí donde toda nueva partida aparece como un principio absoluto, nada está perdido y, antes que reprimir o desalentarse, el jugador tiene la posibilidad de redoblar su esfuerzo.

El juego invita y acostumbra a escuchar esa lección del dominio de sí y a hacer extensiva

su práctica al conjunto de las relaciones y de las vicisitudes humanas en que la competencia ya no es desinteresada ni está circunscrita la fatalidad. Aun siendo evidente y estando todavía por garantizar, esa frialdad en el momento de los resultados de la acción no es poca virtud. Sin duda, tal dominio es más fácil en el juego, donde en cierto modo es de rigor y donde parecería que el amor propio se hubiera comprometido de antemano a cumplir con las obligaciones. No obstante, el juego moviliza las diversas ventajas que cada cual puede haber recibido del destino, su mejor afán, la suerte implacable e imprescriptible, la audacia de arriesgar y la prudencia de calcular, la capacidad de conjugar esas diferentes clases de juego, que a su vez es juego y juego superior, de mayor complejidad en el sentido de que es el arte de asociar útilmente fuerzas difícilmente conciliables. En cierto sentido, nada como el juego exige tanta atención, tanta inteligencia y resistencia nerviosa. Está demostrado que el juego pone al ser en un estado por decirlo así de incandescencia, que lo deja sin energía ni resorte, una vez rebasada la cima, consumada la hazaña, una vez alcanzado el extremo como de milagro en la proeza o la resistencia. En lo cual también es meritorio el desapego. Como lo es aceptar perderlo todo sonriendo, al echar los dados o al voltear un naipe.

Por otra parte, es preciso considerar los juegos de vértigo y el voluptuoso estremecimiento que se apodera del jugador al cantarse el fatal *rien-ne-va-plus*, anuncio éste que pone fin a la

discreción de su libre arbitrio y hace inapelable un veredicto que sólo de él dependía evitar dejando de jugar. Tal vez de manera paradójica, algunas personas atribuyen un valor de formación moral a ese desasosiego profundo aceptado deliberadamente. Experimentar placer con el pánico, exponerse a él por voluntad propia para tratar de no sucumbir ante él, tener a la vista la imagen de la pérdida, saberla inevitable y no preparar otra salida que la posibilidad de afectar indiferencia es, como dice Platón hablando de otra apuesta, un hermoso riesgo que vale la pena correr.

Ignacio de Loyola profesaba que era necesario actuar contando sólo consigo mismo, como si Dios no existiera, pero recordando constantemente que todo dependía de Su voluntad. El juego no es una escuela menos ruda. Ordena al jugador no descuidar nada para el triunfo y al mismo tiempo guardar distancias respecto a él. Lo que ya se ha ganado puede perderse e incluso se encuentra destinado a ser perdido. La manera de vencer es más importante que la propia victoria y, en cualquier caso, más importante que lo que está en juego. Aceptar el fracaso como simple contratiempo, aceptar la victoria sin embriaguez ni vanidad, con ese desapego, con esa última reserva respecto de la propia acción, es la ley del juego. Considerar la realidad como un juego, ganar más terreno con esos bellos modales, que hacen retroceder la tacañería, la codicia y el odio, es llevar a cabo obra de civilización.

Este alegato en favor del espíritu de juego

trae a la mente una palinodia que señala brevemente sus debilidades y sus peligros. El juego constituye una actividad de lujo y presupone tiempo para el ocio. Quien tiene hambre no juega. En segundo lugar, como no se está obligado a él y como sólo se mantiene mediante el placer de jugar, el juego queda a merced del aburrimiento, de la saciedad o de un simple cambio de humor. Por otra parte, el juego está condenado a no fundar ni a producir nada, pues en su propia esencia está anular sus resultados, a diferencia del trabajo y la ciencia que capitalizan los suyos y, en mayor o menor medida, transforman el mundo. Además, a expensas del contenido, el juego desarrolla un respeto supersticioso a la forma, respeto que puede volverse maniaco si simplemente se mezcla con el gusto por la etiqueta, por el pundonor o por la casuística, por los refinamientos de la burocracia o de los procedimientos. Finalmente, el juego escoge sus dificultades, las aísla de su contexto y, por decirlo así, las *irrealiza*. Que sean o no resueltas no tiene más consecuencia que cierta satisfacción o cierta decepción igualmente ideales. De habituarse a ella, esa benignidad engaña respecto a la rudeza de las pruebas verdaderas. Acostumbra considerar sólo elementos examinados y resueltos, entre los cuales la elección es necesariamente abstracta. En pocas palabras, el juego descansa sin duda en el placer de vencer el obstáculo, pero un obstáculo arbitrario, casi ficticio, hecho a la medida del jugador y aceptado por él. En cambio, la realidad no tiene esas delicadezas.

En este último punto reside la debilidad principal del juego. Pero esa debilidad obedece en última instancia a su propia naturaleza y, sin ella, el juego estaría igualmente desprovisto de su fecundidad.

Secundum Secundatum

PRIMERA PARTE

I. DEFINICIÓN DEL JUEGO

EN 1933, Johan Huizinga, rector de la Universidad de Leiden, eligió como tema de su discurso inicial *Los límites del juego y de la seriedad en la cultura*. En *Homo ludens*, trabajo original y vigoroso publicado en 1938, retomó y desarrolló sus tesis. Discutible en la mayoría de sus afirmaciones, esta obra, por su naturaleza, no deja de abrir caminos sumamente fecundos a la investigación y a la reflexión. En todo caso, el mérito de Huizinga consiste en haber analizado magistralmente varias de las características fundamentales del juego y en haber demostrado la importancia de su función en el desarrollo mismo de la civilización. Por una parte, intentaba procurar una definición exacta de la naturaleza esencial del juego; por otra, se esforzaba por arrojar luz sobre esa parte del juego que obsesiona o vivifica las manifestaciones esenciales de toda cultura: las artes y la filosofía, la poesía y las instituciones jurídicas e incluso ciertos aspectos de la guerra cortés.

Huizinga cumplió brillantemente con esa demostración pero, aunque descubre el juego allí donde antes que él nadie se había atrevido a reconocer su presencia o su influencia, descuida deliberadamente la descripción y la clasificación de los propios juegos, dándolas por sentadas,

como si todos los juegos respondieran a las mismas necesidades y manifestaran indiferentemente la misma actitud psicológica. (Su obra no es un estudio de los juegos, sino una investigación sobre la fecundidad del espíritu de juego en el terreno de la cultura) y más precisamente del espíritu que preside cierta especie de juegos: los juegos de competencia reglamentada. El examen de las fórmulas iniciales de que se vale Huizinga para circunscribir el campo de sus análisis ayuda a comprender extrañas lagunas de un estudio por lo demás notable en todos aspectos. Huizinga define el juego así:

Resumiendo, podemos decir, por tanto, que el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada "como si" y sentido como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y de un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que origina asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual.¹

¹ *Homo ludens*, trad. del FCE, México, 1943, pp. 31-32. En la página 53 se encuentra otra definición, menos rica pero también menos limitativa:

"El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de 'ser de otro modo' que en la vida corriente."

Esta definición, en que sin embargo todas las palabras tienen gran valor y están llenas de sentido, es a la vez demasiado amplia y demasiado limitada. Es meritorio y fecundo haber captado la afinidad que existe entre el juego y el secreto o el misterio, a pesar de lo cual esa connivencia no podría intervenir en una definición del juego, el cual casi siempre resulta espectacular si no es que ostentoso. Sin duda el secreto, el misterio y, en fin, el disfraz, se prestan a una actividad de juego, aunque al punto es conveniente agregar que esa actividad necesariamente se ejerce en detrimento de todo secreto. La actividad de juego lo expone, lo publica y, en cierto modo, lo *gasta*. En pocas palabras, tiende a desviarlo de su naturaleza misma. En cambio, cuando el secreto, la máscara y el traje desempeñan una función sacramental, se puede estar seguro de que no hay un juego, sino una institución.

Todo lo que es misterio o simulacro por naturaleza está próximo al juego: y aun es necesario que se imponga la parte de la ficción y de la diversión, es decir, que el misterio no sea reverenciado y que el simulacro no sea ni principio ni signo de metamorfosis y de posesión.

En segundo lugar, la parte de la definición de Huizinga que considera al juego como una acción desprovista de todo interés material excluye simplemente las apuestas y los juegos de azar, es decir, por ejemplo, los garitos, los casinos, las pistas de carreras y las loterías que, para bien o para mal, ocupan precisamente un

lugar importante en la economía y en la vida cotidiana de los diferentes pueblos, cierto que en formas infinitamente variables, pero en las cuales la constancia de la relación entre azar y ganancia es aún más impresionante. Los juegos de azar, que son también juegos de dinero, prácticamente no tienen cabida en la obra de Hui-zinga. Y ése es un prejuicio que no carece de consecuencias.

Pero tampoco es inexplicable. Ciertamente resulta mucho más difícil establecer la fecundidad cultural de los juegos de azar que la de los juegos de competencia. Sin embargo, la influencia de los juegos de azar no es menos apreciable, aunque se considere desdichada. Además, no tomarlos en consideración conduce a dar del juego una definición que afirma o sobreentiende que el juego no lleva consigo ningún interés de orden económico. Pues bien, es preciso distinguir. En algunas de sus manifestaciones, el juego es por el contrario lucrativo o ruinoso a un grado extremo y está destinado a serlo, lo cual no impide que esa característica se avenga con el hecho de que, incluso en su forma de juego por dinero, el juego siga siendo rigurosamente improductivo. En el mejor de los casos, la suma de ganancias no podría sino igualar la suma de las pérdidas de los demás jugadores. Aunque casi siempre es inferior, a causa de los gastos generales, de los impuestos o de los beneficios del empresario, único que no juega o cuyo juego está protegido contra el azar por la ley de los grandes números, es decir, el único que no puede tomar placer en el juego. Hay

desplazamiento de propiedad, pero no producción de bienes. Aún más, ese desplazamiento no afecta sino a los jugadores y sólo lo hace en la medida en que ellos aceptan, por efecto de una libre decisión renovada en cada partida, la eventualidad de esa transferencia. En efecto, es característico del juego no crear ninguna riqueza, ninguna obra, en lo cual se distingue del trabajo o del arte. Al final de la partida, todo puede y debe volver a empezar en el mismo punto, sin que nada nuevo haya surgido: ni cosechas, ni objeto manufacturado, ni obra maestra, ni tampoco ampliación de capitales. El juego es ocasión de gasto puro: de tiempo, de energía, de ingenio, de habilidad y con frecuencia de dinero, para la compra de los accesorios del juego o posiblemente para pagar el alquiler del local. En cuanto a los profesionales, los boxeadores, los ciclistas, los *jockeys* o los actores que se ganan la vida en el cuadrilátero, en la pista, en el hipódromo o en las tablas, y deben pensar en la prima, en el salario o en la remuneración, está claro que en ello no son jugadores, sino hombres de oficio. Cuando juegan, es a algún otro juego.

Por otra parte, no cabe duda de que el juego se debe definir como una actividad libre y voluntaria, como fuente de alegría y de diversión. Un juego en que se estuviera obligado a participar dejaría al punto de ser un juego: se constituiría en coerción, en una carga de la que habría prisa por desembarazarse. Obligatorio o simplemente recomendado, perdería una de sus características fundamentales: el hecho de que el jugador

se entrega a él espontáneamente, de buen grado y por su gusto, teniendo cada vez la total libertad de preferir el retiro, el silencio, el recogimiento, la soledad ociosa o una actividad fecunda. De allí la definición que Valéry propone del juego: es aquello donde "el hastío puede desligar lo que había ligado el entusiasmo".² El juego sólo existe cuando los jugadores tienen ganas de jugar y juegan, así fuera el juego más absorbente y más agotador, con intención de divertirse y de escapar de sus preocupaciones, es decir, para apartarse de la vida corriente. Por lo demás y sobre todo, es preciso que estén en libertad de irse cuando les plazca, diciendo: "Ya no juego más."

En efecto, el juego es esencialmente una ocupación separada, cuidadosamente aislada del resto de la existencia y realizada por lo general dentro de límites precisos de tiempo y de lugar. Hay un espacio para el juego: según los casos, la rayuela, el tablero de ajedrez o el tablero de damas, el estadio, la pista, la liza, el cuadrilátero, la escena, la arena, etc. Nada de lo que ocurre en el exterior de la frontera ideal se toma en cuenta. Salir del recinto por error, por accidente o por necesidad, enviar la pelota más allá del terreno, ora descalifica, ora da lugar a un castigo.

Hay que retomar el juego en la frontera convenida. Lo mismo ocurre con el tiempo: la partida empieza y termina a una señal. Con fre-

² Paul Valéry: *Tel quel*, II, París, 1943, p. 21.

cuencia, su duración se fija de antemano. Es deshonesto abandonarla o interrumpirla sin causa mayor (gritando, por ejemplo, "tiempo", como en los juegos de niños). Si es posible, se prolonga, tras acuerdo de los adversarios o decisión de un árbitro. (En cualquier caso, el terreno del juego es así un universo reservado, cerrado y protegido: un espacio puro.)

Las leyes confusas y complicadas de la vida ordinaria se sustituyen, en ese espacio definido y durante ese tiempo determinado, por reglas precisas, arbitrarias e irrecusables, que es preciso aceptar como tales y que presiden el desarrollo correcto de la partida. Si las viola, el tramposo cuando menos finge respetarlas. No las discute: abusa de la lealtad de los demás jugadores. Desde ese punto de vista, se debe apoyar a los autores según los cuales la deshonestidad del tramposo no destruye el juego. El que lo estropea es el negador que denuncia lo absurdo de las reglas, su naturaleza puramente convencional, y se niega a jugar porque el juego no tiene ningún sentido. Sus argumentos son irrefutables. El juego no tiene más sentido que el juego mismo. Además, ésta es la razón de que sus reglas sean imperiosas y absolutas: se encuentran por encima de toda discusión. No hay ninguna razón para que sean como son y no de otra manera. Quien no las acepta con ese carácter, necesariamente debe considerarlas extravagancia manifiesta.

(Sólo se juega si se quiere, cuando se quiere y el tiempo que se quiere. En ese sentido, el juego es una actividad libre. Es además una actividad incierta. La duda sobre el resultado debe prolongarse hasta el fin.) Cuando, en una partida de naipes, el resultado ya no es dudoso, se deja de jugar y todos muestran su juego. En la lotería, en la ruleta, se apuesta a un número que puede salir o no. En una prueba deportiva, las fuerzas de los campeones deben estar equilibradas, a fin de que cada cual pueda defender su suerte hasta el fin. Todo juego de habilidad implica por definición y para el jugador el riesgo de fallar la jugada, una amenaza de fracaso sin la cual el juego dejaría de divertir. A decir verdad, ya no divierte a quien, demasiado entrenado o demasiado hábil, gana sin esfuerzo e infaliblemente.

Un desarrollo conocido de antemano, sin posibilidad de error ni de sorpresa, que conduzca claramente a un resultado ineluctable, es incompatible con la naturaleza del juego. Se necesita una renovación constante e imprevisible de la situación, tal como la que se produce a cada ataque o a cada respuesta en esgrima o en fútbol, en cada cambio de pelota en el tenis o incluso, en el ajedrez, en cada ocasión que uno de los adversarios mueve una pieza. El juego consiste en la necesidad de encontrar, de inventar inmediatamente una respuesta *que es libre dentro de los límites de las reglas*. Esa libertad del jugador, ese margen concedido a su acción es esencial para el juego y explica en parte el placer que suscita. Igualmente es la que da ra-

zón de empleos tan sorprendentes y significativos de la palabra "juego" como los que se aprecian en las expresiones *juego escénico* de un artista o *juego* de un engranaje, para designar en un caso el estilo personal de un intérprete y en el otro la falta de ajuste de un mecanismo.

Muchos juegos no implican reglas. De ese modo, no las hay, o cuando menos no fijas y rígidas, para jugar a las muñecas, al soldado, a policías y ladrones, al caballo, a la locomotora, al avión y, en general, a los juegos que suponen una libre improvisación y cuyo principal atractivo se deriva del placer de representar un papel, de comportarse *como si* se fuera alguien distinto o incluso una cosa distinta, por ejemplo una máquina. Pese al carácter paradójico de la afirmación, debo decir aquí que la ficción, el sentimiento del *como si* sustituye a la regla y cumple exactamente la misma función. Por sí misma, la regla crea una ficción. Quien juega al ajedrez, al marro, al polo, al bacará, por el propio hecho de plegarse a sus reglas respectivas, se ve separado de la vida corriente, que no conoce ninguna actividad que esos juegos pudieran tratar de reproducir fielmente. Por eso se juega *en serio* al ajedrez, a las barras, al polo o al bacará. No se hace *como si*. Por el contrario, cada vez que el juego consiste en imitar a la vida, por una parte el jugador evidentemente no sabrá inventar y seguir reglas que no existen en la realidad y, por la otra, el juego se acompaña de la conciencia de que la conducta seguida es fingimiento, simple mímica. Esa conciencia de la irreali-

dad fundamental del comportamiento adoptado separa de la vida corriente y ocupa el lugar de la legislación arbitraria que define otros juegos. La equivalencia es tan precisa que el saboteador de juegos, que denunciaba lo absurdo de las reglas, se constituye ahora en aquel que rompe el encantamiento, en aquel que se niega brutalmente a acceder a la ilusión propuesta, en aquel que recuerda al muchacho que no es un verdadero detective, un verdadero pirata, un verdadero caballo, un verdadero submarino, o, a la chiquilla, que no arrulla a un niño verdadero o que no sirve una verdadera comida a verdaderas damas en su vajilla en miniatura.

Así, los juegos no son reglamentados y ficticios. Antes bien, o están reglamentados o son ficticios. Al grado de que si un juego reglamentado aparece en ciertas circunstancias como una actividad seria y fuera de alcance a quien ignora las reglas, es decir, si le parece parte de la vida corriente, ese juego al punto puede servir al profano desconcertado y curioso de cañamazo para un simulacro divertido. Podemos concebir fácilmente que, a fin de imitar a las personas mayores, algunos niños muevan a tontas y a locas piezas reales o supuestas sobre un tablero de ajedrez ficticio, y encuentren divertido, por ejemplo, jugar a "jugar al ajedrez".

Destinada a precisar la naturaleza, el máximo común denominador de todos los juegos, la exposición anterior posee al mismo tiempo la ventaja de poner en relieve su diversidad y de am-

pliar muy considerablemente el universo que por lo común se explora cuando se los estudia. En particular, estas observaciones intentan anexar a ese universo dos nuevos campos: el de las apuestas y los juegos de azar, y el de la mímica y la interpretación. No obstante, quedan numerosos juegos y diversiones a los que todavía dejan de lado o a los cuales se adaptan imperfectamente: ellos son, por ejemplo, el cometa y el trompo, los acertijos, los solitarios y los crucigramas, el ti vivo, el columpio y algunas atracciones de las ferias ambulantes. A ellos habrá que volver. Por el momento, los análisis anteriores permiten ya definir esencialmente el juego como una actividad:

1° *Libre*: a la cual el jugador no podría estar obligado sin que el juego perdiera al punto su naturaleza de diversión atractiva y alegre;

2° *Separada*: circunscrita en límites de espacio y de tiempo precisos y determinados por anticipado;

3° *Incierta*: cuyo desarrollo no podría estar predeterminado ni el resultado dado de antemano, por dejarse obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta libertad en la necesidad de inventar;

4° *Improductiva*: por no crear ni bienes, ni riqueza, ni tampoco elemento nuevo de ninguna especie; y, salvo desplazamiento de propiedad en el seno del círculo de los jugadores, porque se llega a una situación idéntica a la del principio de la partida;

5° *Reglamentada*: sometida a convenciones que

suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una nueva legislación, que es la única que cuenta;

6° *Ficticia*: acompañada de una conciencia específica de realidad secundaria o de franca irrealidad en comparación con la vida corriente.

Esas diversas cualidades son puramente formales. No prejuzgan sobre el contenido de los juegos. Sin embargo, el hecho de que las dos últimas —la regla y la ficción— hayan parecido casi exclusivas la una con respecto a la otra demuestra que la naturaleza íntima de los elementos que ambas tratan de definir implica y tal vez exige que éstos sean a su vez objeto de una repartición que, esta vez, se esforzará por tener en cuenta, no características que los oponen en su conjunto al resto de la realidad, sino las que los distribuyen en grupos de una originalidad decididamente irreductible.

II. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

LA MULTITUD y la variedad infinitas de los juegos hacen perder, al comienzo, la esperanza de descubrir un principio de clasificación que permita distribuirlos a todos en un número reducido de categorías bien definidas. Además, los juegos presentan tantos aspectos diferentes que hay la posibilidad de múltiples puntos de vista. El vocabulario común muestra a las claras hasta qué punto permanece vacilante e incierta la mente; a decir verdad, emplea diversas clasificaciones opuestas. No tiene sentido enfrentar los juegos de naipes a los juegos de habilidad, como tampoco oponer los juegos de sociedad a los juegos de estadio. En efecto, en un caso se escoge como criterio de distribución el instrumento de juego; en otro, la cualidad principal que exige; en un tercero, el número de jugadores y el ambiente de la partida; finalmente, en el último, el lugar en que se disputa la prueba. Además, lo que viene a complicarlo todo es el hecho de que se puede jugar a un mismo juego solo o en grupo. Un juego determinado puede movilizar diversas cualidades a la vez o bien no necesitar ninguna.

En un mismo lugar, se puede jugar a juegos marcadamente distintos: los caballos de madera

y el diábolo son diversiones al aire libre; pero el niño que juega pasivamente por el placer de verse arrastrado por la rotación del tióvivo no lo hace con el mismo espíritu que quien realiza su mejor esfuerzo para atrapar correctamente su diábolo. Por otra parte, muchos juegos se juegan sin instrumentos ni accesorios. A lo cual se agrega que un mismo accesorio puede tener funciones diversas según el juego considerado. Por lo general, las canicas son el instrumento en un juego de habilidad, pero uno de los jugadores puede tratar de adivinar si el número que su adversario tiene en la mano cerrada es par o impar: y entonces las canicas son instrumento en un juego de azar.

Sin embargo, quiero detenerme en esta última expresión. Por una vez, hace alusión al carácter fundamental de una especie bien determinada de juegos. Sea al hacer una apuesta o en la lotería, sea en la ruleta o el bacará, es claro que el jugador adopta la misma actitud. No hace nada, sólo espera la decisión de la suerte. En cambio el boxeador, el corredor, el jugador de ajedrez o de rayuela ponen todo en práctica para ganar. Poco importa que esos juegos sean ora atléticos, ora intelectuales. La actitud del jugador es la misma: el esfuerzo por vencer a un rival colocado en las mismas condiciones que él. Así, al parecer está justificado oponer los juegos de azar y los juegos de competencia. Sobre todo, resulta tentador ver si es posible descubrir otras actitudes no menos fundamentales, que posiblemente ofrecerían los títulos de una clasificación razonada de los juegos.

Luego del examen de las diferentes posibilidades, propongo con ese fin una división en cuatro secciones principales según que, en los juegos considerados, predomine el papel de la competencia, del azar, del simulacro o del vértigo. Las llamo respectivamente *Agon*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*. Las cuatro pertenecen claramente al terreno de los juegos: se juega al fútbol, a las canicas o al ajedrez (*agon*), se juega a la ruleta o a la lotería (*alea*), se juega al pirata como se interpreta [francés: *on joue*] a Nerón o a Hamlet (*mimicry*) y, mediante un movimiento rápido de rotación o de caída, se juega a provocar en sí mismo un estado orgánico de confusión y de desconcierto (*ilinx*). Sin embargo, esas designaciones aún no cubren enteramente el universo del juego. Lo distribuyen en cuadrantes, cada uno de los cuales se rige por un principio original. Delimitan sectores que reúnen juegos de la misma especie. Pero, dentro de esos sectores, los distintos juegos se escalonan en el mismo orden, de acuerdo con una progresión comparable. Así, al mismo tiempo se les puede situar entre dos polos opuestos. Casi por completo, en uno de los extremos reina un principio común de diversión, de turbulencia, de libre improvisación y de despreocupada plenitud, mediante la cual se manifiesta cierta fantasía desbocada que podemos designar mediante el nombre de *paidia*. En el extremo opuesto, esa exuberancia traviesa y espontánea casi es absorbida o, en todo caso, disciplinada por una tendencia complementaria, opuesta por algunos conceptos, pero no por todos, de su naturaleza anárquica y ca-

prichosa: una necesidad creciente de plegarla a convencionalismos arbitrarios, imperativos y molestos a propósito, de contrariarla cada vez más usando ante ella tretas indefinidamente cada vez más estorbosas, con el fin de hacerle más difícil llegar al resultado deseado. Este sigue siendo perfectamente inútil, aunque exija una suma cada vez mayor de esfuerzos, de paciencia, de habilidad o de ingenio. A este segundo componente lo llamo *ludus*.

Recurriendo a estas extrañas denominaciones, no es mi intención constituir quién sabe qué mitología pedante, enteramente desprovista de sentido. Pero, ante la obligación de reunir bajo una misma etiqueta manifestaciones diversas, me ha parecido que el medio más económico de lograrlo consistía en tomar de tal o cual otra lengua el vocablo a la vez más significativo y más amplio posible, con el fin de evitar que cada conjunto que examinemos se vea marcado de manera uniforme por la cualidad particular de uno de los elementos que reúne, lo que no dejaría de ocurrir si el nombre de éste sirviera para designar a todo el grupo. Por lo demás, a medida que trate yo de establecer la clasificación en la que me he empeñado, cada cual tendrá la ocasión de darse cuenta por sí mismo de la necesidad en que me vi de utilizar una nomenclatura que no remita demasiado directamente a la experiencia concreta, a la que en parte está destinada a distribuir de acuerdo con un principio inédito.

Con la misma intención, me he esforzado por

llenar cada sección con los juegos al parecer más diferentes, a fin de hacer resaltar mejor su parentesco fundamental. Mezclé los juegos corporales y los juegos intelectuales, los que se apoyan en la fuerza y los que recurren a la habilidad o al cálculo. En el interior de cada clase, tampoco distinguí entre los juegos infantiles y los juegos para adultos; además, cada vez que pude, busqué en el mundo animal conductas homólogas. Al hacerlo, se trataba de subrayar el principio mismo de la clasificación propuesta: ésta tendría menos alcance si no nos diéramos cuenta de que las divisiones que establece corresponden a impulsos esenciales e irreducibles.

a) CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

Agon. Todo un grupo de juegos aparece como competencia, es decir, como una lucha en que la igualdad de oportunidades se crea artificialmente para que los antagonistas se enfrenten en condiciones ideales, con posibilidad de dar un valor preciso e indiscutible al triunfo del vencedor. Por tanto, siempre se trata de una rivalidad en torno de una sola cualidad (rapidez, resistencia, vigor, memoria, habilidad, ingenio, etc.), que se ejerce dentro de límites definidos y sin ninguna ayuda exterior, de tal suerte que el ganador aparezca como el mejor en cierta categoría de proezas. Esa es la regla de las competencias deportivas y la razón de ser de sus múltiples subdivisiones, ya opongán a dos individuos o a dos equipos (polo, tenis, fútbol, box, esgrima).

ma, etc.), ya se disputen entre un número indeterminado de concursantes (carreras de toda especie, competencias de tiro, de golf, de atletismo, etc.). A la misma clase pertenecen además los juegos en que los adversarios disponen al principio de elementos exactamente del mismo valor y en el mismo número. El juego de damas, el ajedrez, el billar, son ejemplos perfectos. La búsqueda de la igualdad de oportunidades al principiar constituye de manera tan manifiesta el principio esencial de la rivalidad que se la restablece por medio de una *ventaja* entre dos jugadores de fuerzas diferentes, es decir, que dentro de la igualdad de oportunidades establecida en un principio, se prepara una desigualdad secundaria, proporcional a la fuerza relativa supuesta en los participantes. Es significativo que ese uso exista tanto para el *agon* de carácter muscular (los encuentros deportivos) como para el *agon* de tipo más cerebral (las partidas de ajedrez, por ejemplo, en las que se da al jugador más débil la ventaja de un peón, de un caballo o de una torre).

Por cuidadosamente que se trate de conservarla, una igualdad absoluta no parece sin embargo del todo alcanzable. En ocasiones, como en las damas o el ajedrez, el hecho de jugar primero da cierta ventaja, pues esa prioridad permite al jugador favorecido ocupar posiciones clave o imponer su estrategia. Por el contrario, en los juegos de puja, quien ofrece al último aprovecha las indicaciones que le dan los anuncios de sus adversarios. Asimismo, en el croquet, salir en último término multiplica

los recursos del jugador. En los encuentros deportivos, la exposición, el hecho de tener el sol de frente o a la espalda; el viento que ayuda o que estorba a uno de los dos campos; en las carreras disputadas sobre una pista cerrada, el hecho de encontrarse en el interior o en el exterior de la curva, constituyen, dado el caso, otras tantas ventajas o inconvenientes cuya influencia no necesariamente es ínfima. Esos inevitables desequilibrios se anulan o se moderan mediante el sorteo de la situación inicial, y luego mediante una estricta alternancia de la situación privilegiada.

Para cada competidor, el resorte del juego es el deseo de ver reconocida su excelencia en un terreno determinado. La práctica del *agon* supone por ello una atención sostenida, un entrenamiento apropiado, esfuerzos asiduos y la voluntad de vencer. Implica disciplina y perseverancia. Deja al competidor solo con sus recursos, lo invita a sacar de ellos el mejor partido posible, lo obliga en fin a usarlos lealmente y dentro de los límites determinados que, siendo iguales para todos, conducen sin embargo a hacer indiscutible la superioridad del vencedor. El *agon* se presenta como la forma pura del mérito personal y sirve para manifestarlo.

Fuera, o en los límites del juego, se encuentra el espíritu del *agon* en otros fenómenos culturales que obedecen al mismo código: el duelo, el torneo, ciertos aspectos constantes y sorprendentes de la llamada guerra cortés.

En principio, puesto que no conciben límites ni reglas y buscan sólo en una lucha implacable una victoria brutal, parecería que los animales tuvieran que desconocer el *agon*. Es claro que no podrían invocarse ni las carreras de caballos ni las peleas de gallos; unas y otras son luchas en que los hombres hacen enfrentarse a animales adiestrados, de acuerdo con normas que sólo ellos han fijado. No obstante, considerando ciertos hechos, los animales al parecer tienen ya el gusto de oponerse en encuentros en que, si bien está ausente la regla, como es de esperar, al menos hay un límite implícitamente convenido y respetado espontáneamente. Así ocurre sobre todo con los gatos pequeños, los cachorros de perro, las focas jóvenes y los oseznos, que gustan de derribarse guardándose bien de herirse.

Más convincente aún es la costumbre de los bóvidos que, con la cabeza gacha, testuz contra testuz, tratan de hacerse recular el uno al otro. Los caballos practican el mismo tipo de duelo amistoso y además conocen otro: para medir sus fuerzas, se yerguen sobre las patas traseras y se dejan caer uno sobre otro con un vigoroso impulso oblicuo y con todo su peso, a fin de hacer perder el equilibrio al adversario. Asimismo, los observadores han señalado numerosos juegos de persecución, que tienen lugar mediante desafío o invitación. El animal alcanzado no tiene nada que temer de su vencedor. El caso más elocuente es sin duda el de los pequeños pavos reales silvestres llamados "combatientes". Escogen un campo de batalla, "un lugar un tanto

elevado", dice Karl Groos,¹ "siempre húmedo y cubierto de pasto raso, de un diámetro de metro y medio a dos metros". Allí se reúnen cotidianamente algunos machos. El que llega primero espera a un adversario y empieza la lucha. Los campeones tiemblan e inclinan la cabeza en reiteradas ocasiones. Sus plumas se erizan. Se lanzan uno contra otro, con el pico al frente, y golpean. *Nunca hay persecución ni lucha fuera del espacio delimitado para el torneo.* Por ello, en cuanto a los ejemplos anteriores, me parece legítimo pronunciar aquí la palabra *agon*: hasta ese grado es claro que la finalidad de los encuentros no es para los antagonistas infligir un daño grave a su rival, sino demostrar su propia superioridad. Los hombres sólo agregan los refinamientos y la precisión de la regla.

En cuanto se afirma su personalidad y antes de la aparición de las competencias reglamentadas, entre los niños se aprecia la frecuencia de extraños desafíos, en que los adversarios se esfuerzan por demostrar su mayor resistencia. Se les ve competir por quién mirará fijamente el sol durante más tiempo, resistirá las cosquillas, dejará de respirar, de parpadear, etc. En ocasiones, lo que está en juego es más serio, pues se trata de resistir el hambre o el dolor, en forma de azotes, de pellizcos, de piquetes y de quemaduras. Entonces, esos juegos de ascetismo, como se les ha dado en llamar, inauguran pruebas severas. Son anticipo de los malos tratos y las

¹ K. Groos, *Les jeux des animaux*, trad. francesa, París, 1902, pp. 150-151.

novatadas que los adolescentes deben soportar en la iniciación. Con ello se apartan un poco del *agon*, que no tarda en encontrar sus formas perfectas, sea con los juegos y los deportes de competencia propiamente dichos, sea con los juegos y deportes de proeza (caza, alpinismo, crucigramas, problemas de ajedrez, etc.), donde, sin enfrentarse directamente, los competidores no dejan de participar en un inmenso concurso difuso e incesante.

Alea. Es éste el nombre del juego de dados en latín. Lo tomo aquí para designar, en oposición exacta al *agon*, todos los juegos basados en una decisión que no depende del jugador, sobre la cual no podría éste tener la menor influencia y en que, por consiguiente, se trata mucho menos de vencer al adversario que de imponerse al destino. Mejor dicho, el destino es el único artífice de la victoria y, cuando existe rivalidad, ésta significa exclusivamente que el vencedor se ha visto más favorecido por la suerte que el vencido. Ejemplos puros de esa categoría de juegos son los que dan los dados, la ruleta, el cara o cruz, el bacará, la lotería, etc. Aquí, no sólo no se trata de eliminar la injusticia del azar, sino que es lo arbitrario mismo de éste lo que constituye el resorte único del juego.

A la inversa del *agon*, el *alea* niega el trabajo, la paciencia, la habilidad, la calificación; elimina el valor profesional, la regularidad, el entrenamiento. En un instante aniquila los resultados acumulados. Es desgracia total o favor absoluto. Ofrece al jugador afortunado infinitamente

más de lo que podría procurarle una vida de trabajo, de disciplina y de fatigas. Parece una insolente y soberana burla al mérito. Por parte del jugador, supone una actitud exactamente opuesta a aquella de que hace gala en el *agon*. En éste, el jugador sólo cuenta consigo mismo; en el *alea*, cuenta con todo, con el más ligero indicio, con la menor particularidad exterior que al punto toma por señal o advertencia, con cada singularidad que capta; con todo, salvo consigo mismo.

El *agon* es una reivindicación de la responsabilidad personal, el *alea* una renuncia de la voluntad, un abandono al destino. Ciertos juegos como el dominó, el chaquete y la mayor parte de los juegos de naipes combinan el *agon* y el *alea*: el azar rige la composición de las "manos" de cada jugador, luego de lo cual éste explota lo mejor posible y de acuerdo con su fuerza la parte que una suerte ciega le atribuyó. En un juego como el *bridge*, el saber y el razonamiento constituyen la defensa propia del jugador y le permiten sacar el mejor partido de las cartas que ha recibido; en un juego como el póquer, son más bien cualidades de penetración psicológica y de carácter.

En general, el papel del dinero es tanto más considerable cuanto mayor sea la parte del azar y, por consiguiente, cuanto menor sea la defensa del jugador. La razón de todo ello aparece claramente: el *alea* no tiene como función hacer ganar dinero a los más inteligentes sino, muy por el contrario, abolir las superioridades na-

turales o adquiridas de los individuos a fin de poner a cada cual en igualdad absoluta de condiciones ante el ciego veredicto de la suerte.

Como el resultado del *agon* es incierto por necesidad, y paradójicamente debe parecerse al efecto del azar puro, dado que las oportunidades de los competidores en principio son lo más equilibradas posible, de allí se sigue que todo encuentro que posea las características de una competencia reglamentada ideal puede ser objeto de apuestas, es decir, de *aleas*: así ocurre en las carreras de caballos o de lebreles, en los encuentros de fútbol o de pelota vasca, en las peleas de gallos. Incluso sucede que la tasa de apuestas varíe sin cesar durante la partida, de acuerdo con las peripecias del *agon*.²

Los juegos de azar parecen los juegos humanos por excelencia. Los animales conocen los juegos de competencia, de simulacro o de vértigo. K. Groos, principalmente, ofrece ejemplos sorprendentes para cada una de esas categorías. En cambio, demasiado metidos en lo inmediato y demasiado esclavos de sus impulsos, los ani-

² Por ejemplo, en las Islas Baleares para el juego de pelota, en Colombia y las Antillas para las peleas de gallos. Huelga decir que no es conveniente tener en cuenta los montos en especie que pueden cobrar *jockeys* o propietarios, corredores, boxeadores, jugadores de fútbol o el tipo de atletas que sea. Por considerables que se supongan, esos precios no entran en la categoría del *alea*. Recompensan una victoria disputada con pasión. Esa recompensa, otorgada al mérito, nada tiene que ver con el favor de la suerte, resultado de la fortuna que sigue siendo monopolio incierto de los apostadores. Incluso es lo contrario.

males no podrían imaginar una fuerza abstracta e insensible, a cuyo veredicto se sometieran de antemano por juego y sin reacción. Esperar pasiva y deliberadamente la decisión de una fatalidad, arriesgar en ella un bien para multiplicarlo en proporción a las probabilidades de perderlo es una actitud que exige una posibilidad de previsión, de representación y de especulación de la que sólo es capaz una reflexión objetiva y calculadora. Tal vez en la medida en que el niño aún está próximo al animal, los juegos de azar no tienen para él la importancia que cobran para el adulto. Para él, jugar es actuar. Por otra parte, privado de independencia económica y sin dinero que le pertenezca, no encuentra en los juegos de azar aquello que constituye su atractivo principal. Estos no logran hacerle estremecerse. Cierto es que las canicas son para él una moneda. Sin embargo, para ganarlas cuenta más con su habilidad que con la suerte.

El *agon* y el *alea* manifiestan actitudes opuestas y en cierto modo simétricas, pero ambos obedecen a una misma ley: la creación artificial entre los jugadores de las condiciones de igualdad pura que la realidad niega a los hombres, pues nada en la vida es claro sino que, precisamente, todo en ella es confuso en un principio, tanto las oportunidades como los méritos. Sea *agon*, sea *alea*, el juego es entonces una tentativa de sustituir la confusión normal de la existencia común por situaciones perfectas. Estas son tales que el papel del mérito o del azar se muestra en ellas de manera clara e indiscutible. También

implican que todos deben gozar exactamente de las mismas posibilidades de demostrar su valor o, en la otra escala, exactamente de las mismas oportunidades de recibir un favor. De uno u otro modo, el jugador escapa del mundo haciéndolo otro. Pero también es posible evadirse de él haciéndose otro. Que es a lo que responde la *mimicry*.

Mimicry. Todo juego supone la aceptación temporal, si no de una ilusión (aunque esta última palabra no signifique otra cosa que entrada en juego: *in-lusio*), cuando menos de un universo cerrado, convencional y, en ciertos aspectos, ficticio. El juego puede consistir, no en desplegar una actividad o en soportar un destino en un medio imaginario, sino en ser uno mismo un personaje ilusorio y conducirse en consecuencia. Nos encontramos entonces frente a una serie variada de manifestaciones que tienen como característica común apoyarse en el hecho de que el sujeto juega a creer, a hacerse creer o a hacer creer a los demás que es distinto de sí mismo. El sujeto olvida, disfraza, despoja pasajeramente su personalidad para fingir otra. He decidido designar esas manifestaciones mediante el término *mimicry*, que da nombre en inglés al mimetismo, sobre todo de los insectos, a fin de subrayar la naturaleza fundamental y elemental, casi orgánica, del impulso que las suscita.

El mundo de los insectos aparece frente al mundo humano como la solución más divergente que ofrece la naturaleza. Ese mundo se opone punto por punto al del hombre, pero no es me-

nos elaborado, complejo y sorprendente. Así, me parece legítimo tomar aquí en consideración los fenómenos de mimetismo cuyos ejemplos más perturbadores presentan los insectos. En efecto, a una conducta libre del hombre, versátil, arbitraria e imperfecta, que sobre todo acaba en una obra exterior, corresponde en el animal y, de manera más particular en el insecto, una modificación orgánica, fija y absoluta que caracteriza a la especie y se ve reproducida infinita y exactamente de generación en generación entre miles de millones de individuos: por ejemplo, las castas de las hormigas y de los termites frente a la lucha de clases, los dibujos de las alas de las mariposas frente a la historia de la pintura. Por poco que se admita esa hipótesis, acerca de cuya temeridad no abrigo ninguna ilusión, el inexplicable mimetismo de los insectos ofrece de pronto una réplica extraordinaria al gusto que el hombre encuentra en disfrazarse, en disimularse, en ponerse una máscara, en *representar [jouer] a un personaje*. Sólo que, en esta ocasión, la máscara y el disfraz forman parte del cuerpo, en vez de ser un accesorio fabricado. Pero en ambos casos sirve exactamente a los mismos fines: cambiar la apariencia del portador y dar miedo a los demás.³

³ Se encontrarán ejemplos de mímicas aterradoras de los insectos (actitud espectral de la mantis, trance de la *Smerinthus ocellata*) o de morfologías disimuladoras en mi estudio titulado: "Mimétisme et psychasténie légendaire", *Le Mythe et l'Homme*, París, 1938, pp. 101-143. Por desgracia, ese estudio aborda el problema desde una perspectiva que en la actualidad me parece de

Entre los vertebrados, la tendencia a imitar se manifiesta en primer lugar por medio de un contagio enteramente físico, casi irresistible, semejante al contagio del bostezo, de la carrera, de la claudicación, de la sonrisa y sobre todo del movimiento. Hudson creyó poder afirmar que, esporádicamente, un animal joven "sigue a todo objeto que se aleja, y huye de todo objeto que se acerca". Al grado de que un cordero se sobresalta y escapa si su madre se vuelve y se dirige hacia él, sin reconocerla, y en cambio, sigue el paso del hombre, del perro o del caballo que ve alejarse. El contagio y la simulación todavía no son simulacro, pero lo hacen posible y dan lugar a la idea y al gusto por la mímica. Entre las aves, esa tendencia culmina en los pavoneos nupciales, en las ceremonias y las exhibiciones vanidosas a las cuales, según los casos, se entregan machos y hembras con una rara aplicación y un evidente placer. En cuanto a los cangrejos oxirincos, que plantan sobre su caparacho toda alga o todo pólipo que pueden coger, su aptitud para el disfraz no ofrece lugar a duda, sea cual fuere la explicación que pueda dársele.

lo más caprichosa. En efecto, ya no haré del mimetismo un desarreglo de la percepción del espacio y una tendencia a regresar a lo inanimado, sino, como lo propongo aquí, el equivalente en el insecto de los juegos de simulacro en el hombre. Sin embargo, los ejemplos utilizados conservan todo su valor. Reproduzco algunos de ellos en el "Expediente", al final de este volumen (p. 291).

La mímica y el disfraz son así los resortes complementarios de esa clase de juegos. En el niño, antes que nada se trata de imitar a los adultos. De allí el éxito de las colecciones y de los juguetes en miniatura que reproducen los utensilios, los aparatos, las armas y las máquinas que utilizan los mayores. La niña juega a la mamá, a la cocinera, a la lavandera y a la planchadora; el niño finge ser soldado, mosquetero, agente de policía, pirata, vaquero, marciano,⁴ etc. Juega al avión abriendo los brazos y haciendo el ruido del motor. Pero las conductas de la *mimicry* pasan ampliamente de la infancia a la vida adulta. También cubren toda diversión a la que nos entreguemos, enmascarados o disfrazados, y que consiste tanto en el propio hecho de estar el jugador enmascarado o disfrazado como en sus consecuencias. Finalmente, es claro que la representación teatral y la interpretación dramática entran con todo derecho en ese grupo.

El placer consiste en ser otro o en hacerse pasar por otro. Pero, como se trata de un juego, en esencia no es cosa de engañar al espectador. El niño que juega al tren bien puede negarse al beso de su padre diciéndole que no se besa a las locomotoras, pero no trata de hacerle creer que es una verdadera locomotora. En el carnaval, el enmascarado no trata de hacer creer que es un verdadero marqués, ni un verdade-

⁴ Como se ha observado con toda razón, los juguetes de las niñas están destinados a imitar conductas cercanas, realistas y domésticas, y los de los niños evocan actividades lejanas, novelescas e inaccesibles o incluso francamente irreales.

ro torero, ni tampoco un verdadero piel roja; intenta infundir miedo y sacar provecho de la licencia ambiente, a su vez resultado del hecho de que la máscara disimula al personaje social y libera la personalidad verdadera. Tampoco el actor trata de hacer creer que es "de veras" el Rey Lear o Carlos Quinto. Sólo el espía y el fugitivo se disfrazan para engañar realmente, pero ellos no juegan.

Como actividad, imaginación e interpretación, la *mimicry* no podría tener relación alguna con el *alea*, que impone al jugador la inmovilidad y el estremecimiento de la espera, pero no queda excluido que se acomode con el *agon*. No estoy pensando en los concursos de disfraces donde la alianza es enteramente exterior. Una complicidad más íntima se deja descubrir con facilidad. Para quienes no participan en él, todo *agon* es un espectáculo. Sólo que es un espectáculo en que, para que sea válido, se excluye el simulacro. Las grandes manifestaciones deportivas no por ello dejan de ser ocasiones privilegiadas para la *mimicry*, con sólo que se recuerde que el simulacro se transfiere aquí de los actores a los espectadores: los que imitan no son los actores, sino claramente los asistentes. Por sí sola, la identificación con el campeón constituye ya una *mimicry* próxima a la que hace que el lector se reconozca en el héroe de novela, el espectador en el héroe de la película. Para convencerse de ello no hay más que considerar la función perfectamente simétrica del campeón y de la estrella, sobre la cual tendré ocasión de insistir de

manera más explícita. Los campeones, triunfadores del *agon*, son las *estrellas* de los encuentros deportivos. En cambio, las *estrellas* son las vencedoras de una competencia difusa donde se juega el favor del público. Unos y otros reciben correspondencia abundante, conceden entrevistas a una prensa ávida y firman autógrafos.

A decir verdad, la carrera ciclista, el encuentro de boxeo o de lucha, el partido de fútbol, de tenis o de polo, constituyen en sí espectáculos con trajes, inauguración solemne, liturgia apropiada y desarrollo reglamentado. En una palabra, son dramas cuyas diferentes peripecias hacen al público contener el aliento y llegan a un desenlace que exalta a unos y decepciona a otros. La naturaleza de esos espectáculos sigue siendo la del *agon*, pero aparecen con las características exteriores de una representación. Los asistentes no se contentan con alentar con la voz y los ademanes el esfuerzo de los atletas de su preferencia sino también, en el hipódromo, el de los caballos de su elección. Un contagio físico los lleva a esbozar la actitud de los hombres o de los animales, para ayudarlos, a la manera en que se sabe que un jugador de bolos inclina el cuerpo de manera imperceptible en la dirección que quisiera ver tomar a la pesada bola al término de su recorrido. En esas condiciones, además del espectáculo, entre el público se suscita una competencia con *mimicry*, que duplica el verdadero *agon* del campo o de la pista.

Con excepción de una sola, la *mimicry* presenta todas las características del juego: libertad, convención, suspensión de la realidad, es-

pacio y tiempo delimitados. No obstante, la continua sumisión a reglas imperativas y precisas no se deja apreciar en ella. Ya lo hemos visto: ocupan su lugar la disimulación de la realidad y la simulación de una segunda realidad. La *mimicry* es invención incesante. La regla del juego es única: para el actor, consiste en fascinar al espectador, evitando que un error conduzca a éste a rechazar la ilusión; para el espectador, consiste en prestarse a la ilusión sin recusar desde un principio la escenografía, la máscara, el artificio al que se le invita a dar crédito, durante un tiempo determinado, como a una realidad más real que la realidad.

Ilinx. Un último tipo de juegos reúne a los que se basan en buscar el vértigo, y consisten en un intento de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso. En cualquier caso, se trata de alcanzar una especie de espasmo, de trance o de aturdimiento que provoca la aniquilación de la realidad con una brusquedad soberana.

Es sumamente común que la perturbación provocada por el vértigo se busque por sí misma: no citaré más ejemplo que el de los ejercicios de los derviches bailarines y de los voladores mexicanos. Los escojo a propósito, pues los primeros, mediante la técnica empleada, se vinculan a ciertos juegos infantiles, mientras que los segundos evocan más bien los recursos refinados de la acrobacia y de la cuerda floja: de ese modo alcanzan los dos polos de los juegos

de vértigo. Los derviches buscan el éxtasis girando sobre sí mismos, de acuerdo con un movimiento que aceleran toques de tambor cada vez más precipitados. El pánico y la hipnosis de la conciencia se alcanzan mediante el paroxismo de una rotación frenética contagiosa y compartida.⁵ En México, los voladores —huastecos o totonacas— se izan hasta lo alto de un poste de veinte a treinta metros de altura. Falsas alas suspendidas de sus muñecas los disfrazan de águilas. Se atan de la cintura al extremo de una cuerda. Luego, ésta pasa entre los dedos de sus pies, de manera que puedan efectuar el descenso entero cabeza abajo y con los brazos abiertos. Antes de llegar al suelo, dan varias vueltas completas, trece según Torquemada, describiendo una espiral que va ensanchándose. La ceremonia, que incluye varios vuelos y empieza al mediodía, se interpreta con gusto como una danza del sol poniente, al que acompañan aves, muertos divinizados. La frecuencia de los accidentes ha llevado a las autoridades mexicanas a prohibir ese peligroso ejercicio.⁶

Por lo demás, casi no resulta necesario invocar esos ejemplos raros y prestigiosos. Girando

⁵ O. Depont y X. Coppolani, *Les Confréries religieuses musulmanes*, Argel, 1887, pp. 156-159, 329-339.

⁶ Descripción y fotografías en Helga Larsen, "Notes on the volador and its associated ceremonies and superstitions", *Ethnos*, vol. II, núm. 4, julio de 1937, pp. 179-192, y en Guy Stresser-Péan, "Les origines du volador et du comelagatoaxte", *Actes du XXVIII^e Congrès International des Américanistes*, Paris, 1947, pp. 327-334. En el "Expediente", p. 298, reproduzco una parte de la descripción hecha en este último trabajo.

rápidamente sobre sí mismo, todo niño conoce también el modo de llegar a un estado centrífugo de huida y de escape, en que el cuerpo tiene dificultad en recobrar su equilibrio y la percepción su claridad. No cabe duda de que el niño lo hace por juego y se complace en ello. Así ocurre en el juego de la perinola en que gira sobre un talón lo más rápido que puede. De una manera análoga, en el juego haitiano del *maíz de oro*, dos niños se toman de las manos, frente a frente, extendiendo los brazos. Con el cuerpo rígido e inclinado hacia atrás, los pies juntos y encontrados, giran hasta perder el aliento por el solo placer de vacilar después de detenerse. Gritar a voz en cuello, precipitarse por una pendiente, resbalar por el tobogán, el tiovivo, siempre que gire lo suficientemente rápido, el sube y baja, si se eleva lo bastante, procuran sensaciones análogas.

También las provocan tratamientos físicos diversos: la pirueta, la caída o la proyección en el espacio, la rotación rápida, el deslizamiento, la velocidad, la aceleración de un movimiento rectilíneo o su combinación con un movimiento giratorio. Paralelamente, existe un vértigo de orden moral, un arrebató que de pronto hace presa del individuo. Ese vértigo se compara de buen grado con el gusto normalmente reprimido por el desorden y la destrucción. Manifiesta formas toscas y brutales de la afirmación de la personalidad. Entre los niños, se aprecia sobre todo en ocasión de los juegos de mano caliente, de prendas y del salto de rana, que de pronto se precipitan y degeneran en simple barahúnda. En

tre los adultos, nada más revelador en ese terreno que la extraña excitación que continúan experimentando al segar con una vara las flores altas de una pradera o hacer caer en avalancha la nieve de un techo, o incluso la embriaguez que llegan a conocer en las carpas de feria, por ejemplo, destrozando ruidosamente montones de vajilla de desecho.

Para cubrir las diversas variedades de esos arrebatos que al mismo tiempo son un desconcierto, ya orgánico, ya físico, propongo el término *ilinx*, nombre griego del remolino de agua, de donde se deriva precisamente en la misma lengua el nombre del vértigo (*ilingos*).

Ese placer tampoco es privilegio del hombre. Antes que nada, es conveniente evocar el *mareo* de ciertos mamíferos, en particular de las ovejas. Aun cuando en ese caso se trate de una manifestación patológica, es demasiado significativa para no mencionarla. Por lo demás, no faltan los ejemplos cuyo carácter de juego no deja lugar a dudas. Los perros giran sobre sí mismos para atraparse la cola, hasta caer. Otras veces, son presas de una fiebre de correr que sólo los abandona cuando se agotan. Los antílopes, las gacelas y los caballos salvajes son víctimas con frecuencia de un pánico que no corresponde a ningún peligro real, ni tampoco al menor asomo de peligro, pánico que refleja más bien el efecto de un contagio imperioso y de una complacencia inmediata a entregarse a él.¹ Las ratas de

¹ Karl Groos, *op. cit.*, p. 208.

agua se divierten rodando sobre sí mismas, como si fueran arrastradas por los movimientos de la corriente. El caso de las gamuzas es aún más notable. Según Karl Groos, suben a los nevados y, allí, tomando cada cual impulso, se desliza a su vez a lo largo de una abrupta pendiente, mientras que las demás la ven hacer.

El gibón escoge una rama flexible, la curva con su peso hasta que se afloja, proyectándolo por los aires. Se recupera como puede y vuelve a empezar interminablemente ese ejercicio inútil e inexplicable si no es por su seducción íntima. Pero las aves, sobre todo, son amantes de los juegos de vértigo. Se dejan caer como una piedra desde gran altura y no abren las alas sino a unos cuantos metros del suelo, dando la impresión de que se estrellarán contra él. Luego vuelven a subir, y de nuevo se dejan caer. En la época de celo, utilizan ese vuelo de proeza para seducir a la hembra. El halcón nocturno de América, descrito por Audubon, es un virtuoso aficionado a esa impresionante acrobacia.*

Después de la perinola, el maíz de oro, la resbaladilla, el tiovivo y el columpio de la infancia, los hombres disponen antes que nada de los efectos de la embriaguez y de numerosas danzas, desde el torbellino mundano pero insidioso del vals, hasta diversas gesticulaciones obsesivas, trepidantes y convulsas. Los mayores experimentan un placer del mismo tipo con el aturdimiento provocado por una velocidad extrema, como

* Karl Groos, *ibid.*, pp. 111, 116, 265-266.

el que se siente por ejemplo sobre esquíes, en motocicleta o en un auto convertible. Para dar a ese tipo de sensaciones la intensidad y la brutalidad capaces de aturdir los organismos adultos, ha habido que inventar máquinas potentes. Por tanto, no es sorprendente que con frecuencia se haya tenido que llegar a la era industrial para ver al vértigo constituirse en verdadera categoría de juego. Desde entonces se ofrece a una ávida multitud por medio de mil aparatos implacables instalados en las ferias y en los parques de atracciones.

Evidentemente, esos aparatos rebasarían su fin si sólo se tratara de perturbar los órganos del oído interno, de los que depende el sentido del equilibrio. Pero el cuerpo entero es sometido a tratos que todos temerían, si no vieran a los demás atropellarse para sufrirlos. A decir verdad, vale la pena observar la salida de esas máquinas de vértigo. Devuelven a las personas demacradas, tambaleantes y al borde de la náusea. Acaban de dar alaridos de terror, han tenido la respiración entrecortada y sentido la horrible impresión de que dentro de sí mismas hasta sus órganos tenían miedo y se encogían para escapar de un terrible asalto. Sin embargo, en su mayoría e incluso antes de tranquilizarse, se precipitan ya a la taquilla para comprar el derecho de experimentar una vez más el mismo suplicio, del que esperan un goce.

Fuerza es decir goce, pues vacilamos en llamar distracción a semejante arrebatado, que se acerca más al espasmo que a la diversión. Por otra parte, es importante observar que la vio-

lencia de la impresión sentida es tal que los propietarios de los aparatos, en casos extremos, hacen esfuerzos por seducir a los ingenuos mediante el carácter gratuito de la atracción. Falsamente anuncian que "todavía esta vez" no cuesta nada, cuando en realidad así ocurre sistemáticamente. En cambio, se hace pagar a los espectadores su privilegio de considerar tranquilamente desde lo alto de una galería las angustias de las víctimas voluntarias o sorprendidas, expuestas a fuerzas temibles o a extraños caprichos.

Sería temerario sacar conclusiones demasiado precisas respecto de esa curiosa y cruel distribución de papeles. Esta no es característica de una sola clase de juegos: se encuentra en el boxeo, en la lucha libre y en las peleas de gladiadores. Aquí, lo esencial reside en la búsqueda de ese desconcierto específico, de ese pánico momentáneo definido por el término del vértigo y de las indudables características de juego que van asociadas a él: libertad de aceptar o de rechazar la prueba, límites estrictos e invariables, separación del resto de la realidad. Que la prueba dé además materia de espectáculo no disminuye sino que refuerza su naturaleza de juego.

b) DE LA TURBULENCIA A LA REGLA

Las reglas son inseparables del juego en cuanto éste adquiere lo que yo llamaré una existencia institucional. A partir de ese momento, forman parte de su naturaleza. Son ellas las que lo trans-

forman en instrumento de cultura fecundo y decisivo. Pero sigue siendo cierto que en el origen del juego reside una libertad primordial, una necesidad de relajamiento, y en general de distracción y fantasía. Esa libertad es su motor indispensable y permanece en el origen de sus formas más complejas y más estrictamente organizadas. Su capacidad primaria de improvisación y de alegría, a la que yo llamo *paidia*, se conjuga con el gusto por la dificultad gratuita, a la que propongo llamar *ludus*, para llegar a los diferentes juegos a los que sin exagerar se puede atribuir una virtud civilizadora. En efecto, esos juegos ejemplifican los valores morales e intelectuales de una cultura. Además, contribuyen a precisarlos y a desarrollarlos.

He escogido la palabra *paidia* por tener como raíz el nombre del niño y en segundo lugar por la preocupación de no desconcertar inútilmente al lector recurriendo a un término tomado de una lengua de las antípodas. Pero el sánscrito *kredati* y el chino *wan* parecen a la vez más ricos y más reveladores, por la variedad y la naturaleza de sus significados anexos. Ciertamente también presentan los inconvenientes de una riqueza demasiado grande, entre otros, cierto peligro de confusión. *Kredati* designa el juego de los adultos, de los niños y de los animales. Se aplica de manera más exclusiva al brinco, es decir, a los movimientos bruscos y caprichosos provocados por una superabundancia de alegría o de vitalidad. Se emplea también para las relaciones eróticas ilícitas, para el vaivén de las olas y para cualquier otra cosa que ondule de acuer-

do con el viento. La palabra *wan* es todavía más explícita, tanto por lo que nombra como por lo que descarta, es decir, los juegos de habilidad, de competencia, de simulacro y de azar. En cambio, manifiesta numerosos desarrollos de sentido en los cuales tendré ocasión de insistir.

A la luz de esas comparaciones y de esas exclusivas semánticas, ¿cuáles pueden ser la extensión y la significación del término *paidia*? Por mi parte, lo definiré como el vocablo que incluye las manifestaciones espontáneas del instinto de juego: el gato enredado en una pelota de lana, el perro que se sacude, el lactante que ríe a su sonaja, representan los primeros ejemplos identificables de esa clase de actividad. Interviene en toda exuberancia dichosa que manifiesta una agitación inmediata y desordenada, una recreación espontánea y relajada, naturalmente excesiva, cuyo carácter improvisado y descompuesto sigue siendo la esencia, si no es que la única razón de ser. De la voltereta al garabato, de la pelotera a la batahola, no faltan ejemplos perfectamente claros de semejantes pruritos de movimientos, de colores o de ruidos.

Esa necesidad elemental de agitación y de estruendo aparece antes que nada como un impulso de tocarlo todo, de asir, de probar, de olfatear y luego de olvidarse de todo objeto accesible. Fácilmente se constituye en gusto de destruir o de romper. Explica el placer de cortar interminablemente papel con tijeras, de hacer trizas una tela, de hacer que se derrumbe un montaje, de atravesar una fila, de llevar el desorden a un juego o a la ocupación de los demás, etc.

Pronto viene el deseo de engañar o de desafiar, sacando la lengua, haciendo muecas, fingiendo tocar o tirar el objeto prohibido. Para el niño, se trata de afirmarse, de sentirse *causa*, de obligar a los demás a prestarle atención. De ese modo, K. Groos informa del caso de un simio al que le gustaba tirar de la cola a un perro que vivía con él, cada vez que éste simulaba dormir. La alegría primitiva de destruir y de tirar fue observada en un mono capuchino por la hermana de C. J. Romanes, con una precisión de detalles de lo más significativa.⁹

El niño no se limita a eso. Le gusta jugar con su propio dolor, por ejemplo, irritándose con la lengua una muela enferma. También le gusta que lo asusten. Así, busca ora un dolor físico, pero limitado, y dirigido, cuya causa es él, ora una angustia psíquica, pero solicitada por él, que hace cesar a su antojo. Tanto aquí como allá son reconocibles los aspectos fundamentales del juego: actividad voluntaria, convenida, separada y gobernada.

Pronto nace el gusto de inventar reglas y de plegarse a ellas con obstinación, cueste lo que cueste: el niño hace entonces consigo mismo o con sus compañeros todo tipo de apuestas que son, como ya hemos visto, las formas elementales del *agon*: camina a la pata coja, hacia atrás, cerrando los ojos, o juega a quién mirará el sol, soportará un dolor o permanecerá en una posición molesta el mayor tiempo posible.

⁹ Observación citada por Karl Groos, *op. cit.*, pp. 88-89, y reproducida en el "Expediente" (p. 299).

En general, las primeras manifestaciones de la *paidia* no tienen nombre y no podrían tenerlo, precisamente porque permanecen aquende toda estabilidad, todo signo distintivo y toda existencia claramente diferenciada, que permitiría al vocabulario consagrar su autonomía mediante una denominación específica. Pero en cuanto aparecen las convenciones, las técnicas, los utensilios, aparecen con ellos los primeros juegos caracterizados: salto de rana, escondidillas, el cometa, la perinola, la resbaladilla, la gallina ciega, la muñeca. Aquí empiezan a bifurcarse las vías contradictorias del *agon*, del *alea*, de la *mimicry* y del *ilinx*. Aquí interviene también el placer que se siente al resolver una dificultad creada, a voluntad, definida arbitrariamente, de tal modo, a la postre, que el hecho de salvarla no da ninguna otra ventaja que la satisfacción íntima de haberla resuelto.

Esta esfera, que es propiamente el *ludus*, también se puede descubrir en las diferentes categorías de juegos, salvo en aquellos que se basan íntegramente en una pura decisión de la suerte. Aparece como complemento y como educación de la *paidia*, a la cual disciplina y enriquece. El *ludus* da ocasión a un entrenamiento, y normalmente desemboca en la conquista de una habilidad determinada, en la adquisición de una maestría particular, en el manejo de tal o cual aparato o en la aptitud de descubrir una respuesta satisfactoria a problemas de orden estrictamente convencional.

La diferencia con el *agon* es que en el *ludus*, la tensión y el talento del jugador se ejercen

fuera de todo sentimiento explícito de emulación o de rivalidad: se lucha contra el obstáculo y no contra uno o varios competidores. En el aspecto de la habilidad manual, se pueden citar los juegos del balero, del diábolo y del yoyo. Esos simples instrumentos utilizan de buena gana las leyes naturales básicas; por ejemplo, la gravedad y la rotación en el caso del yoyo, en que se trata de transformar un movimiento rectilíneo alternativo en movimiento circular continuo. La cometa se basa en cambio en la explotación de una situación atmosférica concreta. Gracias a él, el jugador efectúa a distancia una especie de auscultación del cielo. Proyecta su presencia más allá de los límites de su cuerpo. Asimismo, el juego de la gallina ciega ofrece la ocasión de poner a prueba los recursos de la percepción sin recurrir a la vista.¹⁰ Fácilmente se aprecia que las posibilidades del *ludus* son casi infinitas.

Juegos como el solitario y el rompecabezas pertenecen ya, dentro de la misma especie, a otro grupo de juegos: constantemente apelan al espíritu de cálculo y de combinación. En fin, los crucigramas, las diversiones matemáticas, los anagramas, los palindromas y los logogrifos de diversos tipos, la lectura activa de novelas policíacas (es decir tratando de identificar al culpable), los problemas de ajedrez o de *bridge* constituyen, sin instrumentos, otras tantas variedades de la forma más difundida y más pura del *ludus*.

¹⁰ Kant había hecho ya esa observación. Véase Y. Hirn, *Les jeux d'enfants*, trad. francesa, Paris, 1926, p. 63.

Siempre se aprecia una situación inicial que puede repetirse indefinidamente, pero con base en la cual se pueden producir combinaciones siempre nuevas. Estas suscitan así en el jugador una emulación de sí mismo y le permiten apreciar las etapas de un avance del cual se enorgullece ante aquellos que comparten su gusto. La relación del *ludus* con el *agon* es manifiesta. Por lo demás, como en el caso de los problemas de ajedrez o de *bridge*, bien puede suceder que el mismo juego aparezca ya como *agon*, ya como *ludus*.

La combinación de *ludus* y de *alea* no es menos frecuente: se le reconoce sobre todo en los "solitarios", en que el ingenio de las maniobras influye aunque en menor grado en el resultado, y en las máquinas tragamonedas [pin-ball], en que el jugador puede, en mínima proporción, calcular el impulso dado a la canica que marca los puntos y dirigir su recorrido. Lo cual no impide que, en esos dos ejemplos, sea el azar el que decida en lo esencial. Sin embargo, el hecho de que el jugador no esté completamente desarmado y sepa que, así fuese en mínima parte, puede contar con su habilidad o su talento, basta aquí para combinar la naturaleza del *ludus* con la naturaleza del *alea*.¹¹

Asimismo, el *ludus* se combina gustosamente con la *mimicry*. En el caso más simple, da los juegos de construcciones que siempre son jue-

¹¹ Sobre el sorprendente desarrollo cobrado por las máquinas tragamonedas en el mundo moderno y sobre las conductas fascinadas u obsesivas que provocan, véase el "Expediente" (p. 300).

gos de ilusión, trátase de los animales fabricados con tallos de mijo por los niños de la tribu dogona; de las grúas o de los automóviles contruidos articulando láminas de acero perforadas y poleas de algún *meccano*; o de los modelos a escala, de avión o de barco, que los adultos no desdeñan construir minuciosamente. Pero, ofreciendo la conjunción esencial, la representación de teatro es la que disciplina la *mimicry* hasta hacer de ella un arte rico en mil convencionalismos distintos, en técnicas refinadas y en recursos sutiles y complejos. Por medio de esa feliz complicidad, el juego demuestra plenamente su fecundidad cultural.

En cambio, así como no podría haber alianza entre la *paidia*, que es tumulto y exuberancia, y el *alea*, que es espera pasiva de la decisión de la suerte, estremecimiento inmóvil y mudo, tampoco podría haberla entre el *ludus*, que es cálculo y combinación, y el *ilinx*, que es arrebato puro. El gusto por la dificultad vencida no puede intervenir aquí sino para combatir el vértigo e impedirle constituirse en desconcierto o pánico. Es entonces escuela del dominio de sí, esfuerzo difícil por conservar la sangre fría o el equilibrio. Lejos de combinarse con el *ilinx*, procura, como en el alpinismo y el trapecio, la disciplina propia para neutralizar sus peligrosos efectos.

Reducido a sí mismo, el *ludus* al parecer sigue siendo incompleto, una especie de mal menor destinado a combatir el hastío. Muchos no se resignan a él sino en espera de algo mejor, hasta

la llegada de compañeros que les permitan intercambiar, mediante un juego disputado, ese placer sin eco. Empero, incluso en el caso de los juegos de habilidad o de combinación (solitarios, crucigramas, acertijos, etc.) que excluyen la intervención de otra persona o la hacen indeseable, el *ludus* no deja de alentar en el jugador la esperanza de acertar en el siguiente intento allí donde acaba de fracasar, o de obtener un número de puntos más elevado que el que acaba de alcanzar. De ese modo, se manifiesta de nuevo la influencia del *agon*. A decir verdad, da color a la atmósfera general del placer obtenido al vencer una dificultad arbitraria. En efecto, si un hombre solitario practica cada uno de esos juegos y no da lugar a ninguna competencia, en cualquier momento es fácil hacer un concurso, dotado o no de premio, que los diarios, llegado el caso, no pierden oportunidad de organizar. Tampoco por casualidad los aparatos tragamonedas se encuentran en los cafés: es decir, en los lugares donde el usuario puede agrupar en torno suyo un público en ciernes.

Por lo demás, hay una característica del *ludus* (explicable, a mi modo de ver, por la obsesión del *agon*) que no deja de pesar sobre él: y es que depende eminentemente de la moda. El yoyo, el balero, el diábolo y el rompecabezas de anillos han aparecido y desaparecido como por arte de magia. Se han beneficiado de un entusiasmo que no ha dejado huella y que fue sustituido inmediatamente por otro. Pero siendo más es-

table, la boga de las diversiones de naturaleza intelectual no deja de estar delimitada por el tiempo: el rebus, el anagrama, el acróstico y la charada han tenido cada cual su momento. Es probable que los crucigramas y la novela policiaca correrán la misma suerte. Un fenómeno de ese tipo seguiría siendo enigmático si el *ludus* constituyera una distracción tan individual como parece. En realidad, lo baña una atmósfera de concurso. Sólo se mantiene en la medida en que el fervor de algunos apasionados lo transforma en un *agon* virtual. Cuando le falta éste, es impotente para subsistir por sí mismo. En efecto, queda sostenido de manera insuficiente por el espíritu de competencia organizada, que a pesar de todo no le es esencial; y no es materia de ningún espectáculo capaz de atraer multitudes. Permanece flotante y difuso o corre el riesgo de constituirse en idea fija para el maniaco aislado que se consagra a él por entero y que, para hacerlo, descuida cada vez más sus relaciones con el prójimo.

La civilización industrial ha hecho nacer una forma particular de *ludus*: es el *hobby*, actividad secundaria, gratuita, emprendida y continuada por gusto: colección, arte por placer, alegrías del *bricolage* o del pequeño invento; en una palabra, toda ocupación que aparece en primer lugar como compensadora de la mutilación de la personalidad que trae consigo el trabajo en serie, de naturaleza automática y fragmentaria. Está comprobado que, en el obrero, constituido de nuevo en artesano, el *hobby* tomaba

la forma de construcción de modelos a escala pero *completos*, de las máquinas en la construcción de las cuales está condenado a no cooperar sino mediante un mismo ademán que se repite siempre, que no exige de su parte ni habilidad ni inteligencia. El desquite contra la realidad es aquí evidente: por lo demás, es positivo y fecundo. Responde a una de las funciones más altas del espíritu de juego. No es sorprendente que la civilización técnica contribuya a desarrollarlo, incluso a título de contrapeso de sus aspectos más ingratos. El *hobby* es la imagen de las raras cualidades que hacen posible el desarrollo.

De una manera general, el *ludus* propone al deseo primitivo de retozar y divertirse unos obstáculos arbitrarios renovados perpetuamente; inventa mil ocasiones y mil estructuras donde encuentran satisfacción a la vez el deseo de relajamiento y la necesidad de que el hombre no parece poder librarse: la de utilizar como puro desperdicio el saber, la aplicación, la habilidad y la inteligencia de que dispone, sin el dominio de sí, sin la capacidad de resistir el sufrimiento, la fatiga, el pánico o la embriaguez.

Por ese motivo, lo que yo llamo *ludus* representa en el juego el elemento cuyo alcance y cuya fecundidad culturales aparecen como los más sorprendentes. No revela una actitud psicológica tan clara como el *agon*, el *alea*, la *micry* o el *ilinx* pero, disciplinando a la *paidia*, trabaja indistintamente para dar a las categorías fundamentales del juego su pureza y su excelencia.

Por lo demás, el *ludus* no es la única metamorfosis concebible de la *paidia*. Una civilización como la de la China clásica inventó para ella un destino diferente. Hecha toda de sabiduría y de circunspección, la cultura china se orienta menos hacia la innovación como idea preconcebida. La necesidad de progreso y el espíritu emprendedor le parecen fácilmente una especie de comezón sin fertilidad decisiva. En esas condiciones, orienta naturalmente la turbulencia, el exceso de energía de la *paidia* en una dirección más acorde con sus valores supremos. Y éste es el momento de volver sobre el término *wan*. Según algunos, designaría etimológicamente la acción de acariciar de manera indefinida un trozo de jade para pulirlo, para sentir su suavidad o para acompañar un ensueño. Tal vez a causa de ese origen, saca a la luz otro destino de la *paidia*. La reserva de agitación libre que la define en un principio, al parecer deriva en ese caso, no hacia la proeza, el cálculo y la dificultad vencida, sino hacia la calma, la paciencia y el sueño vano. En efecto, el carácter *wan* designa en esencia toda clase de ocupaciones semimaquinales que dejan al espíritu distraído y vagabundo, ciertos juegos complejos que lo emparentan con el *ludus* y, al mismo tiempo, la meditación despreocupada y la contemplación perezosa.

El tumulto y el estruendo se designan mediante la expresión *jeou-nao*, literalmente "ardiente-desorden". Compuesto con ese mismo término *nao*, el carácter *wan* evoca toda conducta exuberante y alegre. Pero debe combinarse con

El ejemplo de la palabra *wan* demuestra ya que el destino de las culturas se lee también en los juegos. Dar preferencia al *agon*, al *alea*, a la *mimicry* o al *ilinx* contribuye a decidir el porvenir de una civilización. Asimismo, desviar la reserva de energía que representa la *paidia* hacia la invención o hacia el ensueño manifiesta una elección, sin duda implícita, pero fundamental y de alcance indiscutible.

CUADRO I. Distribución de los juegos

	AGON (competencia)	ALEA (suerte)	MIMICRY (simulación)	ILINX (vértigo)
PAIDIA estruendo agitación risa loca	carreras luchas. etc. atletismo	rondas infantiles cara o cruz	imitaciones infantiles juegos de ilusión muñeca, panoplias máscara disfráz	"mareo" infantil flóvivo sube y baja vals
cometa solitario solitarios crucigramas	boxeo esgrima fútbol competencias deportivas en general	apuesta ruleta loterías simples compuestas o de aplaza- miento	teatro artes del espectáculo en general	volador atracciones de feria esquí alpinismo cuerda floja
↑ LUDIC				

Nota. En cada columna vertical, los juegos se clasifican de manera muy aproximativa en un orden tal que el elemento *paidia* decrezca constantemente, en tanto que el elemento *ludic* crece de manera también constante.

III. LA VOCACIÓN SOCIAL DE LOS JUEGOS

EL JUEGO no sólo es distracción individual. Tal vez lo sea, incluso, con mucho menor frecuencia de lo que se cree. Ciertamente existen algunos juegos, sobre todo juegos de destreza, en que se manifiesta una habilidad enteramente personal y donde no sería sorprendente que se jugara solo. Pero los juegos de destreza pronto aparecen como juegos de competencia en la destreza y de ello hay una prueba evidente. Por individual que imaginemos el artefacto con el cual se juega: cometa, trompo, yoyo, diábolo, balero o aro, pronto nos cansaríamos de jugarlo si no hubiera ni competidores ni espectadores, cuando menos virtuales. Un elemento de rivalidad aparece en esos diversos ejercicios y cada quien trata de deslumbrar a los rivales, tal vez invisibles o ausentes, realizando proezas sin precedentes, sobrepujando en la dificultad, estableciendo marcas precarias de duración, de rapidez, de precisión, de altura, en una palabra, obteniendo gloria, aunque sea a sus propios ojos, de cualquier realización difícil de igualar. De manera general, el poseedor de un trompo ya no se divierte en medio de apasionados del balero, ni el aficionado a la cometa entre un grupo ocupado en jugar al aro. Los propietarios de los

mismos juguetes se reúnen en un lugar consagrado por la costumbre o simplemente cómodo: allí miden su habilidad. Con frecuencia, en ello consiste lo esencial de su placer.

La proclividad a la competencia no permanece mucho tiempo implícita y espontánea. Acaba por precisar un reglamento, adoptado de común acuerdo. Así, en Suiza se conocen concursos de cometas en toda regla. Se proclama vencedor al artefacto que vuela más alto. En Oriente, la lucha adopta el aspecto de un torneo caracterizado: durante cierta distancia a partir del velamen, la cuerda del aparato se unta con pez al que se pegan pedazos de vidrio de aristas cortantes. Se trata de cortar, cruzándola con virtuosismo, la cuerda de los demás planeadores: encanada competencia ésta, surgida de una recreación que no parece prestarse a ella en principio.

Otro ejemplo sorprendente del paso de una diversión solitaria a un placer de competencia e incluso de espectáculo es el balero. El de los esquimales representa de manera muy esquemática un animal: un oso o un pez. Está horadado con múltiples perforaciones. El jugador debe ensartarlas todas en un orden determinado, con el estilete en toda la mano. Luego, vuelve a empezar la serie con el estilete sostenido en el índice cerrado; después, con el estilete saliendo del pliegue del codo, luego sujeto entre los dientes, mientras el cuerpo del instrumento describe figuras cada vez más complicadas. Cada jugada fallida obliga al jugador torpe a pasar el artefacto a un rival. Éste emprende la misma progresión, trata de compensar su retraso o de to-

mar ventaja. Al tiempo que lanza y atrapa el balero, el jugador mima una aventura o analiza una acción. Cuenta un viaje, alguna cacería o un combate, enumera las diferentes fases del destazado de la presa, operación que es monopolio de las mujeres. A cada nuevo hoyo, anuncia triunfante:

Ella toma su cuchillo
Corta la foca
Le quita la piel
Saca los intestinos
Abre el pecho
Saca las entrañas
Saca las costillas
Saca la columna vertebral
Quita la pelvis
Quita los miembros posteriores
Quita la cabeza
Quita la grasa
Dobra la piel en dos
La empapa en la orina
La pone a secar al sol, etcétera.

En ocasiones, el jugador la emprende con su rival y en la imaginación emprende la tarea de cortarlo en pedazos:

Te asesto un golpe
Te mato
Te corto la cabeza
Te corto un brazo
Y luego el otro
Te corto una pierna
Luego la otra

Los pedazos a los perros
Los perros comen...

Y no sólo los perros, sino también los zorros, los cuervos, los cangrejos y todo lo que se le ocurre. Antes de volver a la lucha, el otro previamente tendrá que reconstruir su cuerpo en el orden inverso. Esa persecución ideal va subrayada por los clamores de los asistentes, que siguen con pasión los episodios del duelo.

En ese estadio, el juego de destreza evidentemente es fenómeno de cultura: apoyo de la comunicación y de alegría colectiva en el frío y la larga oscuridad de la noche ártica. Y ese caso extremo no es ninguna excepción, aunque ofrece la ventaja de sugerir hasta qué punto el juego más individual por su naturaleza o su destino se presta fácilmente a toda clase de desarrollos y de enriquecimientos que, dado el caso, no se hallan lejos de hacer de él una especie de institución. Se diría que algo le falta a la actividad del juego cuando queda reducida a un simple ejercicio solitario.

Por lo general, los juegos no alcanzan su plenitud sino en el momento en que suscitan una resonancia cómplice. Incluso cuando, en principio, los jugadores podrían sin ningún inconveniente entregarse a ellos aisladamente y cada cual por su lado, los juegos pronto se constituyen en pretextos de concurso o de espectáculos, como acabamos de comprobarlo en el caso de la cometa y del balero. En efecto, la mayor parte de ellos aparecen como pregunta y respuesta, como desafío y réplica, provocación y conta-

gio, efervescencia o tensión compartida. Tienen necesidad de presencias atentas y simpatizantes. Es posible que ninguna de las categorías de juegos se libere de esa ley. Incluso los juegos de azar parecen ser más atractivos en la multitud, si no es que en el barullo. Nada impide a los jugadores comunicar sus apuestas por teléfono o arriesgarlas cómodamente en casa de uno de ellos, en algún salón discreto. Pero no, prefieren estar allí, apretujados por la afluencia que atesta el hipódromo o el casino, ya que su placer y su excitación aumentan con el estrechamiento fraterno de una multitud de desconocidos.

Asimismo, es penoso encontrarse solo en una sala de espectáculos, incluso en el cine, pese a la ausencia de actores que sufran por ese vacío. Por otra parte, es claro que nos disfrazamos y nos enmascaramos para los demás. En fin, los juegos de vértigo caben bajo el mismo apartado: el sube y baja, el ti vivo y el tobogán exigen por su parte una efervescencia y una fiebre colectivas que sostienen y alientan el aturdimiento que provocan.

Así, las diferentes categorías de juegos, el *agon* (por definición), el *alea*, la *mimicry*, el *ilinx* suponen, no la soledad sino la compañía. Sin embargo, las más de las veces se trata de un círculo necesariamente restringido. Como cada cual debe jugar cuando le toca, llevar su juego a la vez según su entender y como lo ordenan las reglas, el número de jugadores no podría multiplicarse al infinito, por poco que todos intervengan activamente. Una partida no soporta sino

un grupo limitado de compañeros, asociados o no. Entonces, el juego aparece gustosamente como una ocupación de pequeños grupos de iniciados o de aficionados, que se entregan aparte y por unos instantes a su diversión favorita. Sin embargo, una multitud de espectadores favorece la *mimicry*, exactamente como una turbulencia colectiva estimula el *ilinx* y a su vez se alimenta de él.

En determinadas circunstancias, incluso los juegos cuya naturaleza parecía destinarlos a ser jugados entre pocos jugadores rebasan ese límite y se manifiestan en formas que, a pesar de seguir perteneciendo sin duda alguna al terreno del juego, no dejan de reclamar de él una organización desarrollada, un aparato complejo y un personal especializado y jerarquizado. En una palabra, suscitan estructuras permanentes y delicadas, que hacen del juego una institución de carácter oficioso, privado y marginal, a veces clandestino, pero cuyo *status* aparece notablemente seguro y durable.

Cada una de esas categorías fundamentales del juego presenta de ese modo aspectos socializados que, por su amplitud y su estabilidad, han adquirido carta de naturalización en la vida colectiva. Para el *agon*, esa forma socializada es en esencia el deporte, al cual se agregan pruebas impuras que mezclan insidiosamente el mérito y la suerte, como los juegos radiofónicos y los concursos que dependen de la publicidad comercial; para el *alea*, son los casinos, los campos de carreras, las loterías de Estado y la variedad de juegos administrados por grandes so-

ciudades de apuestas; para la *mimicry*, las artes del espectáculo, desde la ópera hasta las marionetas y el guiñol y, de una manera más equívoca, orientada ya hacia el vértigo, el carnaval y el baile de disfraces; finalmente, para el *ilinx*, la feria ambulante y las ocasiones anuales cíclicas, de francachela y de júbilo populares.

Todo un capítulo del estudio de los juegos debe examinar esas manifestaciones mediante las cuales los juegos encajan directamente en las costumbres cotidianas. Esas manifestaciones contribuyen en efecto a dar a las diferentes culturas algunos de sus usos y de sus instituciones más fácilmente identificables.

IV. LA CORRUPCIÓN DE LOS JUEGOS

CUANDO se trató de enumerar las características que definen el juego, éste apareció como una actividad: 1º, libre; 2º, separada; 3º, incierta; 4º, improductiva; 5º, reglamentada; 6º, ficticia, quedando entendido que las dos últimas características suelen excluirse una a otra.

Puramente formales, esas seis cualidades revelan bastante poco sobre las diferentes actitudes psicológicas que rigen los juegos. Oponiendo fuertemente el mundo del juego al mundo de la realidad, y subrayando que el juego es en esencia una actividad *aparte*, permiten prever que toda contaminación con la vida corriente amenaza con corromper y arruinar su propia naturaleza.

Desde ese momento, puede ser interesante preguntarse qué ocurre con los juegos cuando la división rigurosa que separa sus reglas ideales de las leyes difusas e insidiosas de la existencia cotidiana pierde su claridad necesaria. Ciertamente, no podrían extenderse tal cual más allá del terreno (tablero de ajedrez o de damas, liza, pista, estadio o escenario) que les está reservado, o del tiempo que se les ha concedido y cuyo fin significa de manera inexorable el cierre de un paréntesis. Por necesidad, los juegos adoptarán formas bastante distintas y sin duda a veces inesperadas.

Además, en el juego, un código estricto y absoluto gobierna por sí solo a aficionados cuya aceptación previa aparece como la condición misma de su participación en una actividad aislada y enteramente convencional. Pero, ¿y si de pronto la convención ya no se acepta o no se siente como tal? ¿Y si el aislamiento ya no se respeta? Con toda seguridad, ni las formas ni la libertad del juego pueden subsistir. Tiránica y apremiante, sólo queda la actitud psicológica que impulsaba a adoptar tal juego o tal especie de juego de preferencia sobre algún otro. Se recordará que esas actitudes distintivas son cuatro: la ambición de triunfar gracias al solo mérito en una competencia reglamentada (*agon*), la renuncia de la voluntad en beneficio de una espera ansiosa y pasiva del fallo del destino (*alea*), el gusto por adoptar una personalidad ajena (*mimicry*) y, finalmente, la búsqueda del vértigo (*ilinx*). En el *agon*, el jugador sólo cuenta consigo mismo, se esfuerza y se empeña; en el *alea*, cuenta con todo salvo consigo mismo y se abandona a fuerzas que se le escapan; en la *mimicry*, imagina que es otro distinto de sí e inventa un universo ficticio; en el *ilinx*, satisface el deseo de ver estropeados pasajeramente la estabilidad y el equilibrio de su cuerpo, de escapar de la tiranía de su percepción y de provocar la derrota de su conciencia.

Si el juego consiste en ofrecer a esos poderosos instintos una satisfacción formal, ideal, limitada y mantenida al margen de la vida corriente, ¿qué ocurre con él cuando se recusa toda convención? ¿Cuando el universo del juego

ya no es estanco? ¿Cuando hay contaminación con el mundo real, en donde cada movimiento trae consigo consecuencias ineluctables? A cada una de las rúbricas fundamentales responde entonces una perversión específica que es resultado de la ausencia a la vez de freno y de protección. Al volverse en absoluto el dominio del instinto, la tendencia que lograba engañar a la actividad aislada, protegida y en cierto modo neutralizada del juego se extiende a la vida corriente y es proclive a subordinarla hasta donde puede a sus exigencias propias. Lo que era placer se constituye en idea fija; lo que era evasión en obligación; lo que era diversión en pasión, en obsesión y en causa de angustia.

El principio del juego se ha corrompido. Es preciso saber aquí que no lo está por la existencia de tramposos o de jugadores profesionales, sino únicamente por el contagio con la realidad. En el fondo, no hay perversión del juego, hay extravío y desviación de uno de los cuatro impulsos primarios que rigen los juegos. El caso no es excepcional en absoluto. Se produce cada vez que el instinto considerado no encuentra en la categoría de juegos que le corresponde la disciplina y el refugio que lo fija, o cada vez que se niega a contentarse con ese engaño.

Por su parte, el tramposo permanece en el universo del juego. Si bien infringe las reglas, cuando menos lo hace fingiendo respetarlas. Trata de engañar. Es deshonesto, pero hipócrita. De suerte que cuida y proclama mediante su actitud la validez de las convenciones que viola, pues al menos tiene necesidad de que los demás las

obedezcan. Si lo descubren, lo echan. Y el universo del juego se conserva intacto. Asimismo, quien de una actividad de juego hace su oficio no cambia en modo alguno la naturaleza de aquélla. Ciertamente es que él mismo no juega: ejerce una profesión. La naturaleza de la competencia o la del espectáculo difícilmente se modifica si los atletas o los comediantes son profesionales que actúan por un salario y no aficionados que sólo pretenden darse gusto. La diferencia sólo los afecta a ellos.

Para los boxeadores, los ciclistas o los actores profesionales, el *agon*, o la *mimicry*, ha dejado de ser una distracción destinada a descansar de sus fatigas o a cambiar la monotonía de un trabajo que pesa y desgasta. Son su propio trabajo, necesarios para su subsistencia, una actividad constante y absorbente, llena de obstáculos y de problemas, de la que se distraen precisamente *jugando* a un juego que no los puede comprometer.

También para el actor, la representación teatral es un simulacro. Hace gestos, se viste, actúa, recita. Pero, cuando cae el telón y se apagan los reflectores, es devuelto a la realidad. La separación de los dos universos permanece absoluta. Asimismo, para el profesional del ciclismo, del boxeo, del tenis o del fútbol, la prueba, el partido o la carrera siguen siendo competencias reglamentadas y formales. En cuanto se terminan, el público se precipita a la salida. El campeón es devuelto a sus preocupaciones cotidianas, debe defender sus intereses, concebir y poner en marcha la política que le asegure el

mejor porvenir. Las rivalidades perfectas y precisas en las que acaba de medir su valor en las condiciones más artificiales que existan dan paso a competencias terribles por otros conceptos, en cuanto abandona el estadio, el velódromo o el cuadrilátero. Hipócritas, incesantes e implacables, éstas impregnan toda su vida. Como el comediante fuera de escena, se encuentra entonces devuelto al destino común, fuera del espacio cerrado y del tiempo privilegiado en que reinan las leyes estrictas, gratuitas e indiscutibles del juego.

Fuera de la arena, luego que suena la campana, empieza la verdadera perversión del *agon*, la más difundida de todas. Aparece en cada antagonismo que ya no atempera el rigor del espíritu de juego. Ahora bien, la competencia absoluta nunca es sólo ley de la naturaleza. En la sociedad encuentra su brutalidad original, en cuanto ve una vía libre en la red de presiones morales, sociales o legales que, como las del juego, son límites y convenciones. Por eso, en cualquier terreno que se ejerza y siempre que sea sin respetar las reglas del juego y del juego franco, la ambición desbocada y obsesiva debe denunciarse como desviación decisiva que, en el caso particular, vuelve así a la situación de partida. Por lo demás, nada muestra mejor el papel civilizador del juego que los frenos que acostumbra oponer a la avidez natural. Se da por sentado que el buen jugador es aquel que sabe considerar con cierto alejamiento, con desapego y cuando menos con cierta apariencia de

sangre fría los resultados adversos del esfuerzo más sostenido o la pérdida de una apuesta desmesurada. Aun siendo injusta, la decisión del árbitro se aprueba por principio. La corrupción del *agon* empieza allí donde no se reconoce ningún árbitro ni ningún arbitraje.

En cuanto a los juegos de azar, también hay corrupción del principio en cuanto el jugador deja de respetar el azar, es decir, cuando deja de considerarlo un resorte impersonal y neutro, sin corazón ni memoria, como un efecto puro de las leyes que rigen la distribución de las probabilidades. Con la superstición nace la corrupción del *alea*. En efecto, para quien se pone en manos del destino resulta tentador tratar de prever su fallo u obtener su favor. El jugador concede valor de señal a todo tipo de fenómenos, encuentros y prodigios que en su imaginación prefiguran su buena o su mala fortuna. Busca los talismanes que lo protegen con mayor eficacia. Se abstiene a la menor advertencia de la suerte, que conoce en sueños, mediante presagios o por presentimiento. En fin, para apartar las influencias nefastas, procede o hace proceder a los conjuros necesarios.

Por lo demás, esa actitud no hace sino exasperarse con la práctica de los juegos de azar: se le encuentra sumamente difundida en estado de trasfondo psicológico. Se halla lejos de afectar únicamente a quienes frecuentan los casinos y las pistas de carreras o a quienes compran billetes de lotería. La publicación regular de horóscopos en los diarios y los hebdomadarios trans-

forma, para la multitud de sus lectores, cada día y cada semana en una especie de promesa o de amenaza que el cielo y el oscuro poder de los astros mantienen en suspenso. Las más de las veces, esos horóscopos indican sobre todo el número favorable del día para los lectores nacidos bajo los diferentes signos del zodiaco. Cada cual puede hacer entonces la compra de billetes correspondientes: de lotería aquellos terminados en ese número, aquellos que lo contienen una o varias veces o aquellos cuyo número reducido a la unidad por adiciones sucesivas coincide con él, es decir, prácticamente todos.¹ Es significativo que, en esa forma más popular y más cándida, la superstición se muestre tan directamente vinculada a los juegos de azar. Sin embargo, fuerza es confesar que los supera.

Al salir de la cama, se supone que cada cual gana o pierde en una gigantesca lotería incesante, gratuita e inevitable que durante veinticuatro horas determina su coeficiente general de éxito o de fracaso. Este afecta también las gestiones, las nuevas empresas y las cuestiones sentimentales. El cronista tiene la precaución de advertir que la influencia de los astros se ejerce dentro de límites sumamente variables, de suerte que la profecía simplista no podría resultar enteramente falsa. Ciertamente es que la mayor parte del público se entera de esas predicciones pueriles con una sonrisa. Pero al fin y al cabo las lee. Más todavía, insiste en leerlas. Y ello al grado de que muchos que se dicen escép-

¹ Véase el "Expediente" (p. 310).

ticos empiezan la lectura del diario por la sección de astrología. Al parecer, las publicaciones de gran tiraje no se arriesgan con gusto a privar a su clientela de esa satisfacción, cuya importancia y cuya difusión no es conveniente subestimar.

Los más crédulos no se contentan con las indicaciones sumarias de las gacetas y de las revistas. Ellos recurren a las publicaciones especializadas. En París, una de ellas tira más de cien mil ejemplares. Con frecuencia, el adepto visita de manera más o menos regular a un exegeta patentado. Algunas cifras son aquí reveladoras: cien mil parisienses consultan día tras día a seis mil adivinos, videntes o cartománticas; según el Instituto Nacional de Estadística, en Francia se gastan anualmente treinta y cuatro mil millones de francos [antiguos]³ en astrólogos, magos y otros "fakires". Tan sólo para la astrología, una encuesta hecha en 1953 ha encontrado en los Estados Unidos treinta mil profesionales establecidos, veinte revistas especializadas, una de las cuales tira quinientos mil ejemplares, además de dos mil periódicos que publican una sección de horóscopos. En la misma encuesta se ha evaluado en doscientos millones de dólares las sumas gastadas anualmente tan sólo para interrogar a los astros, sin perjuicio de los demás métodos de adivinación.

No sería difícil descubrir numerosos indicios de la connivencia de los juegos de azar y de

³ Todas las cantidades que figuran en la obra corresponden al tipo de cambio del año de 1958, fecha de aparición de la primera edición.

la adivinación: uno de los más visibles y de los más inmediatos tal vez sea que las mismas barajas sirven tanto a los jugadores para probar suerte como a las videntes para predecir el porvenir. Éstas sólo utilizan juegos especializados para mayor prestigio. Y aun así, sólo se trata de láminas comunes, complementadas tardíamente por medio de leyendas ingenuas, ilustraciones parlantes o alegorías tradicionales. Los propios tarots fueron y son empleados con ambos fines. Por todos conceptos, existe cierto deslizamiento como natural entre el riesgo y la superstición.

En cuanto a la avidez en la búsqueda del favor de la suerte que se aprecia en la actualidad, al parecer compensa la tensión continua exigida por la competencia en la vida moderna. Quien desespera de sus propios recursos se ve llevado a contar con el destino. Un rigor excesivo de la competencia desalienta al pusilánime y lo invita a ponerse en manos de las potencias exteriores. Mediante el conocimiento y la utilización de las ocasiones que le prepara el cielo, trata de obtener la recompensa que duda conquistar por sus cualidades, gracias a un esfuerzo empeñoso y una aplicación paciente. Antes que obstinarse en una labor ingrata, pide a las cartas o a las estrellas señalarle el momento propicio para el éxito de su empresa.

La superstición aparece así como la perversión, es decir, la aplicación a la realidad de aquel principio del juego, el *alea*, que hace no esperar nada de sí y esperarlo todo del azar. La corrup-

ción de la *mimicry* sigue un camino paralelo: se produce cuando el simulacro ya no se considera tal y cuando el que se disfraza cree en la realidad del papel, del disfraz y de la máscara. Ya no *interpreta* [*joue*] a *esc otro* que representa. Convencido de que es el *otro*, se conduce en consecuencia y olvida el ser que es. La pérdida de su identidad profunda representa el castigo de quien no sabe limitar al juego el gusto que tiene por adoptar una personalidad ajena. Sería correcto hablar de *enajenación*.

Una vez más, aquí el juego protege del peligro. El papel del actor está delimitado tajantemente por el espacio escénico y por la duración del espectáculo. Una vez abandonado el espacio mágico, terminada la fantasmagoría, el histrión más vanidoso y el intérprete más ferviente son obligados brutalmente por las propias condiciones del teatro a pasar por el vestidor para recobrar en él su personalidad. Los aplausos no sólo son una aprobación y una recompensa. Marcan el fin de la ilusión y del juego. Asimismo, el baile de máscaras termina al alba y el carnaval tiene una fecha. El traje vuelve al almacén o al armario. Cada cual reencuentra al hombre de antes. La precisión de los límites impide la enajenación. Ésta sobreviene al término de un trabajo subterráneo y continuo. Se produce cuando no ha habido división franca entre la magia y la realidad, cuando, lentamente, el sujeto ha podido adoptar a sus propios ojos una personalidad segunda, quimérica y apremiante que reivindica derechos exorbitantes respecto de una realidad necesariamente incompatible con ella.

Llega el momento en que el *enajenado* —el constituido en otro— se empeña desesperadamente en negar, en someter o en destruir esa decoración demasiado resistente y para él inconcebible y provocadora.

Es sorprendente que, en cuanto al *agon*, al *alea* o a la *mimicry*, en ningún caso la intensidad del juego sea causa de la desviación funesta. Ésta surge siempre de una contaminación con la vida ordinaria. Se produce cuando el instinto que rige el juego se despliega fuera de los límites estrictos de tiempo y de lugar, sin convenciones previas e imperiosas. Es lícito jugar tan seriamente como se pueda, desgastarse en ello al extremo y arriesgar toda la fortuna y la vida misma, pero es preciso poder detenerse al término fijado de antemano y poder regresar a la condición ordinaria, allí donde las reglas del juego, a la vez liberadoras y aislantes, ya no tienen vigencia.

La competencia es una ley de la vida corriente. El azar tampoco es contrario a la realidad. El simulacro desempeña un papel en ella, como se ve con los estafadores, los espías y los fugitivos. En cambio, el vértigo está prácticamente eliminado de ella, a menos que se trate de algunas raras profesiones, en que todo el valor del hombre de este oficio consiste por lo demás en dominarlo. Además, casi al punto implica un peligro de muerte. En los terrenos de ferias, en los aparatos que sirven para provocarlo artificialmente, se toman severas precauciones para eliminar todo riesgo de accidente. Pero aun así

llegan a producirse, incluso en máquinas concebidas y construidas para brindar seguridad perfecta a quienes las alquilan, máquinas que también son sometidas a minuciosas revisiones periódicas. El vértigo físico, estado extremo que priva al paciente de todo medio de defensa, es tan difícil de obtener como peligroso de sentir. Por eso la búsqueda del extravío de la conciencia o de la desorientación de la percepción para esparcirse en la vida cotidiana debe adoptar formas muy distintas de aquellas que se le ven adoptar en los aparatos giratorios, de velocidad, de caída y de propulsión inventados para provocar el vértigo en el universo cerrado y protegido del juego.

Costosas, complejas y estorbosas, esas instalaciones no existen sino en los parques de diversiones de las capitales o sólo se montan periódicamente en ocasión de las ferias. Por su atmósfera, pertenecen ya al universo del juego. Además, la naturaleza de los sacudimientos que procuran corresponde punto por punto a la definición de éste: son breves, intermitentes, calculadas y discontinuas como partidas o encuentros sucesivos. Por último, permanecen independientes del mundo real. Su acción se limita a su propia duración. Cesa en cuanto la máquina se detiene y no dejan en el aficionado más huella que cierto aturdimiento fugaz, antes de restituirlo a su equilibrio acostumbrado.

Para aclimatar el vértigo a la vida cotidiana, es necesario pasar de los prontos efectos de la física a los poderes sospechosos y confusos de la química. Entonces se pide a las drogas o al

alcohol la excitación deseada o el pánico voluptuoso que dispensan de manera brutal y brusca los artefactos de la feria. Pero, esta vez, el torbellino ya no está fuera de la realidad ni tampoco separado de ella: está instalado allí y allí se desarrolla. Aunque como el vértigo físico, esas embriagueces y esas euforias también pueden destruir durante algún tiempo la estabilidad de la visión y la coordinación de los movimientos, liberar del peso del recuerdo, de las angustias de la responsabilidad y de la presión del mundo, no por ello su influencia termina con el acceso. Lenta pero duraderamente alteran el organismo. Suelen crear, con cierta necesidad permanente, una ansiedad insoportable. Entonces nos encontramos en las antípodas del juego, actividad siempre contingente y gratuita. Mediante la embriaguez y la intoxicación, la búsqueda de un vértigo hace irrupción creciente en la realidad, y es tanto más extensa y perniciosa cuanto que suscita un hábito que constantemente aleja el umbral a partir del cual se experimenta el desconcierto buscado.

Una vez más, el caso de los insectos resulta instructivo al respecto. Hay algunos que gustan de los juegos de vértigo como lo demuestran, si no las mariposas que danzan alrededor de la llama, cuando menos la manía giratoria de los girinos, que transforman la superficie de la más ínfima charca en un carrusel plateado. Ahora bien, los insectos sociales también conocen la "corrupción del vértigo" en forma de una embriaguez de consecuencias desastrosas.

Así, una hormiga de las más comunes, la *for-*

mica sanguinea, lame con avidez los exudados odorantes formados de éteres grasos que segregan las glándulas abdominales de un pequeño coleóptero llamado *lochemusa strumosa*. Las hormigas introducen en sus nidos las larvas de éste y las alimentan con tanto cuidado que descuidan las suyas. Pronto las larvas de la *lochemusa* devoran a las crías de las hormigas. Mal atendidas, las reinas de éstas ya no engendran sino pseudóginos estériles. El hormiguero decae y desaparece. La *formica fusca* que, en libertad, mata a la *lochemusa*, la deja vivir cuando es esclava de la *formica sanguinea*. Por ese mismo gusto de una grasa perfumada, mantiene con ella al *ate-meles e marginatus* que también la arrastra a su pérdida. No obstante, destruye a este parásito cuando es esclava de la *formica rufa*, que no lo tolera. No se trata entonces de ninguna influencia irresistible, sino de una especie de vicio que puede desaparecer en determinadas circunstancias: en particular, la servidumbre tanto lo suscita como permite resistir a él. Los amos imponen sus costumbres a sus prisioneros.³

Esos casos de intoxicación voluntaria no son aislados. Otra especie de hormiga, la *iridomyrmex sanguineus* de Queensland, busca las orugas de una pequeña falena gris para beber el líquido embriagador que emiten. Presiona con sus mandíbulas la carne jugosa de esas larvas para hacerle soltar el líquido que contiene. Cuando ha agotado una oruga, pasa a otra. La desgracia

³ Henri Piéron, "Les instincts nuisibles à l'espèce devant les théories transformistes", *Scientia*, t. IX, 1911, pp. 199-203.

es que las orugas de la falena devoran los huevecillos de la *iridomyrmex*. En ocasiones, el insecto que produce el exudado odorante "conoce" su poder e incita a la hormiga al vicio. La oruga del *lycaena arion*, estudiado por Chapman y por Frohawk, está provista de una bolsa de miel. Cuando encuentra una obrera de la especie *myrmica laevinodis*, levanta los segmentos anteriores de su cuerpo, invitando a la hormiga a transportarla a su nido. Pues bien, el *lycaena* se alimenta de las larvas de la *myrmica*. Esta última no se interesa por la oruga durante los periodos en que no produce miel. Finalmente, un hemíptero de Java, el *ptilocerus ochraceus*, descrito por Kirkaldy y Jacobson, lleva en medio de su cara ventral una glándula con un líquido tóxico que ofrece a las hormigas, a las cuales les gusta mucho. De inmediato acuden a lamerlo. El líquido las paraliza y entonces son presa fácil del ptilócero.⁴

Los comportamientos aberrantes de las hormigas tal vez no demuestren, como se ha dicho, la existencia de instintos nocivos a la especie. Antes bien, prueban que la atracción irresistible por un producto paralizante logra neutralizar los instintos más fuertes, en particular el instinto de conservación que impele al individuo a velar por su propia seguridad y le ordena proteger y alimentar a su descendencia. Podría decirse que las hormigas lo "olvidan" todo por la droga. Adoptan las conductas más funestas, ellas

⁴ W. Morton-Weeler, *Les Sociétés d'Insectes*, trad. francesa, 1926, pp. 312-317. En el "Expediente" (p. 311) cito el proceder característico del ptilócero.

mismas se entregan al enemigo o le abandonan sus huevecillos y sus larvas.

De manera extrañamente análoga, el embotamiento, la ebriedad y la intoxicación provocados por el alcohol llevan al hombre por un camino en que se destruye a sí mismo de una manera solapada e irremediable. Al final, privado de la libertad de querer otra cosa que su veneno, se ve presa de una perturbación orgánica continua, singularmente más peligrosa que el vértigo físico, pues éste al menos no compromete sino momentáneamente en él la capacidad de resistir la fascinación del vacío.

En cuanto al *ludus* y a la *paidia*, que no son categorías del juego sino maneras de jugar, pasan a la existencia ordinaria con su contraste inmutable: el que opone el barullo a una sinfonía, el garabato a la sabia aplicación de las leyes de la perspectiva. Esta oposición sigue existiendo por el hecho de que una empresa concertada, en la que los diversos recursos disponibles reciben su mejor empleo, no tiene nada en común con una agitación pura y desordenada, que sólo busca su propio paroxismo.

Lo que se trataba de examinar era la corrupción de los principios de los juegos o, si se prefiere, su libre expansión sin límite ni convención. Se ha visto que se produce de modo idéntico. Trae consigo consecuencias que tal vez sólo en apariencia sean de desigual gravedad. La locura o la intoxicación parecen sanciones desproporcionadas al simple desahogo de uno de los instintos del juego fuera del terreno en

que podría alcanzar su plenitud sin desgracia irreparable. En cambio, la superstición ocasionada por la desviación del *alea* parece benigna. Aún más, la ambición sin freno en que acaba el espíritu de competencia libre de las reglas de equilibrio y de lealtad con frecuencia parece superar al audaz que se abandona a ella. Sin embargo, la tentación de someterse para la conducta de la vida a las potencias inaccesibles y al prestigio de los signos, aplicando mecánicamente un sistema de correspondencias ficticias, no alienta al hombre a obtener el mejor partido de sus privilegios esenciales. Lo empuja al fatalismo. Lo hace incapaz de una apreciación perspicaz de las relaciones entre los fenómenos. Lo desalienta de perseverar y de esforzarse para el triunfo pese a las circunstancias adversas.

Traspuesto a la realidad, el *agon* ya no tiene más finalidad que el éxito. Se olvidan y se desprecian las reglas de una rivalidad cortés. Aparecen como simples convenciones molestas e hipócritas. Se establece una competencia implacable. El triunfo justifica los golpes bajos. Si el individuo aún se contiene a causa de los tribunales o de la opinión, para las naciones parecería permitido, si no meritorio, hacer la guerra de manera ilimitada e implacable. Las diversas restricciones impuestas a la violencia caen en desuso. Las operaciones ya no se limitan a las provincias limítrofes, a las plazas fuertes y a los militares. Ya no se conducen de acuerdo con una estrategia que en ocasiones ha hecho que la propia guerra parezca un juego. Ésta se aleja entonces del torneo y del duelo, en pocas

palabras, de la lucha reglamentada en campo cerrado, para encontrar su forma total en las destrucciones masivas y las matanzas de las poblaciones.

Toda corrupción de los principios del juego se manifiesta en un abandono de esas convenciones precarias y dudosas que siempre seguirá siendo posible, si no es que provechoso, negar, pero cuya difícil adopción ha dejado sin embargo marcas en el desarrollo de la civilización. Si los principios de los juegos corresponden en efecto a instintos poderosos (competencias, búsqueda de la suerte, simulacro, vértigo), fácilmente se comprende que no pueden recibir una satisfacción positiva y creadora sino en condiciones ideales y circunscritas, las que proponen en cada caso las reglas de los juegos. Abandonados a sí mismos, frenéticos y ruinosos como todos los instintos, esos impulsos elementales difícilmente podrían tener sino funestas consecuencias. Los juegos disciplinan los instintos y les imponen una existencia institucional. En el momento en que les conceden una satisfacción formal y limitada, los educan, los fertilizan y vacunan el alma contra su virulencia. Al mismo tiempo, los hacen apropiados para contribuir útilmente al enriquecimiento y a la fijación de los estilos de las culturas.

CUADRO II

	<i>Formas culturales que permanecen al margen del mecanicismo social</i>	<i>Formas institucionales integradas a la vida social</i>	<i>Corrupción</i>
<i>Agon</i> (Competencia)	deportes	competencia comercial exámenes y concursos	violencia, desco de poder, astucia
<i>Alea</i> (Suerte)	loterías, casinos, hipódromos, quinielas	especulación bursátil	superstición, astrología, etc.
<i>Mimicry</i> (Simulacro)	carnaval teatro cine culto a la estrella	uniforme, etiqueta ceremonial, oficinas de representación	enajenación, desdoblamiento de la personalidad
<i>Ilinx</i> (Vértigo)	alpinismo esquí, cuerda floja, embriaguez de la velocidad	profesiones cuyo ejercicio implica dominio del vértigo	alcoholismo y drogas

V. POR UNA SOCIOLOGÍA A PARTIR DE LOS JUEGOS

DURANTE mucho tiempo, el estudio de los juegos sólo ha sido la historia de los juguetes. Se ha puesto mucho más atención en los instrumentos o en los accesorios de los juegos que en su naturaleza, en sus características, en sus leyes, en los instintos que suponen y en el género de satisfacción que procuran. En general, se les consideraba simples e insignificantes diversiones infantiles. Por tanto, no se soñaba en atribuirles el menor valor cultural. Las investigaciones emprendidas sobre el origen de los juegos o de los juguetes no han hecho sino confirmar esa primera impresión de que los juguetes son utensilios y los juegos comportamientos divertidos y sin envergadura, abandonados a los niños cuando los adultos han encontrado algo mejor. Así, las armas caídas en desuso se constituyen en juguetes: el arco, el escudo, la cerbatana, la honda. El balero y el trompo fueron en un principio artefactos mágicos. Diversos juegos se basan también en creencias perdidas o reproducen en el vacío ritos desprovistos de significado. Las rondas y las canciones infantiles aparecen igualmente como antiguos encantamientos fuera de uso.

"Todo viene a menos en el juego", se ve lle-

vado a concluir el lector de Hirn, de Groos, de lady Gomme, de Carrington Bolton y de tantos otros.¹

Sin embargo, en 1938 Huizinga sostiene exactamente la tesis opuesta, en su obra capital *Homo ludens*: la cultura proviene del juego. El juego es libertad e invención, fantasía y disciplina a un mismo tiempo. Todas las manifestaciones importantes de la cultura están calcadadas de él. Son tributarias del espíritu de investigación, del respeto a la regla, del desape-

¹ Esta tesis es la más difundida y la más popular; goza del favor público. De ese modo es la que viene a la mente de un escritor tan poco avezado en ese terreno como Jean Giraudoux. De improviso, hace de ella un resumen gráfico, caprichoso en el detalle, pero en general significativo. Según él, los hombres habrían "imitado mediante el juego las ocupaciones corporales — y a veces también las morales— a que la vida los obligaba a renunciar". Así, con ayuda de la imaginación, todo se explica fácilmente: "El corredor, siendo perseguido por su competidor, persigue una pieza de caza o a un enemigo imaginario. El hombre de los aparejos trepa a cortar frutos prehistóricos. El esgrimista se bate con el duque de Guisa o con Cyrano y el lanzador de jabalina con los medas y con los persas. En el pillapilla el niño trepa fuera del alcance del saurio. El jugador de hockey evita piedras bizantinas y el jugador de póquer se vale de la última reserva de brujería dada a los ciudadanos en traje de calle para hipnotizar y sugerir. De cada una de nuestras ocupaciones de muerte ha quedado un testimonio que es el juego: es la historia imitada de los primeros tiempos del mundo, y el deporte, que es la pantomima de las épocas difíciles de lucha, se escoge entonces especialmente para que el cuerpo conserve su flexibilidad y su fuerza primitivas." Jean Giraudoux, *Sans Pouvoirs*, 1946, pp. 112-113.

go que crea y que mantiene. En ciertos aspectos, las reglas del derecho, las de la prosodia, del contrapunto y de la perspectiva, las de la puesta en escena y de la liturgia, las de la táctica militar, las de la controversia filosófica son otras tantas reglas de juegos. Constituyen convenciones que es preciso respetar. Sus redes sutiles fundan nada menos que la civilización.

"¿Habrán salido todo del juego?", nos preguntamos al cerrar *Homo ludens*.

Las dos tesis se contradicen casi absolutamente. No creo que nunca se las haya confrontado todavía, sea para decidir entre ellas, sea para articularlas una a otra. Fuerza es aceptar que parecen lejos de concordar fácilmente. En un caso, los juegos se presentan de manera sistemática como degradaciones de aquellas actividades de los adultos que, habiendo perdido su seriedad, caen al nivel de distracciones anodinas. En el otro, el espíritu de juego está en el origen de las convenciones fecundas que permiten el desarrollo de las culturas. Estimula el ingenio, el refinamiento y la invención. Al mismo tiempo, enseña la lealtad respecto del adversario y da un ejemplo de competencias en que la rivalidad no sobrevive al encuentro. Por el camino del juego, el hombre está en posibilidad de derrotar la monotonía, el determinismo, la ceguera y la brutalidad de la naturaleza. Aprende a construir un orden, a concebir una economía, a establecer una equidad.

Sin embargo, por mi parte no creo imposible resolver la antinomia. El espíritu de juego es

esencial para la cultura, pero, en el transcurso de la historia, juegos y juguetes son residuos de ella. Como supervivencias incomprendidas de un estado caduco o préstamos tomados de una cultura ajena, privados de sentido en aquella en que se les introduce, los juegos siempre aparecen fuera del funcionamiento de la sociedad en que se les encuentra. En ella ya sólo se les tolera, mientras que en una fase anterior o en la sociedad de que han surgido eran parte integrante de sus instituciones fundamentales, laicas o sagradas. Entonces, ciertamente no eran juegos en absoluto, en el sentido en que se habla de juegos de niños, pero no por ello dejaban de participar ya de la esencia del juego, tal como la define precisamente Huizinga. Su función social ha cambiado, pero no su naturaleza. La transferencia y la degradación sufrida los despojaron de su significación política o religiosa. Pero esa decadencia no ha recho sino revelar, aislándolo, aquello que contenían en sí y que no era otra cosa que estructura de juego.

Es tiempo de dar ejemplos. La máscara ofrece el principal y sin duda el más notable de ellos: un objeto sagrado, difundido universalmente y cuyo paso al estado de juguete tal vez señale una mutación capital en la historia de la civilización. Pero hay otros casos bien comprobados de ese tipo de desplazamiento. La cuchaña se vincula a los mitos de la conquista del cielo y el fútbol a la disputa del globo solar entre dos fraternidades antagónicas. Algunos juegos de cuerdas sirvieron para augurar la preeminencia de las estaciones y de los grupos sociales que les

correspondían. Antes de ser un juguete en Europa hacia fines del siglo XVIII, la cometa figuraba en el Extremo Oriente el alma exterior de su propietario que permanecía en tierra, aunque vinculado mágicamente (y en realidad, por medio de la cuerda con la cual se retiene el artefacto) a la frágil armadura de papel abandonada a los remolinos de las corrientes de aire. En Corea, la cometa hacía función de chivo expiatorio para librar de los males a una comunidad de pecadores. En China fue utilizada para medir las distancias; a manera de telégrafo rudimentario, para transmitir mensajes simples y, finalmente, para lanzar una cuerda por encima de una corriente de agua y permitir tender así un puente de barcos. En Nueva Guinea, se empleaba para remolcar embarcaciones. La rayuela probablemente representaba el laberinto en que se extraviaba en un principio el iniciado. En el juego del pillapilla, tras la inocencia y la agitación se ha reconocido la temible elección de una víctima propiciatoria: designada por un fallo del destino, antes de serlo por las sílabas sonoras y vacías de la ronda infantil, la víctima podía (o cuando menos eso se supone) deshacerse de su mancha pasándola por contacto a quien alcanzaba corriendo.

En el Egipto de los faraones, con frecuencia se representa un tablero en las tumbas. Las cinco casillas de la parte inferior derecha están adornadas de jeroglifos benéficos. Por encima del jugador, algunas inscripciones se refieren a las sentencias del juicio de los muertos, que preside Osiris. El difunto se juega la suerte en

el otro mundo y gana o pierde la eternidad bienaventurada. En la India védica, el sacrificante se mece en un columpio para ayudar al sol a subir al cielo. Se supone que el trayecto del columpio vincula al cielo y a la tierra. El columpio se asocia comúnmente a las ideas de lluvia, de fecundidad y de renovación de la naturaleza. En primavera, se mece solemnemente a Kama, dios del amor, y a Krishna, patrón de los rebaños. El columpio cósmico lleva consigo al universo en un vaivén eterno en que son arrastrados los seres y los mundos.

Los juegos periódicos celebrados en Grecia iban acompañados de sacrificios y de procesiones. Dedicados a una divinidad, constituían por sí mismos una ofrenda: la del esfuerzo, de la destreza o de la gracia. Aquellas competencias deportivas eran antes que nada una especie de culto, la liturgia de una ceremonia piadosa.

De manera general, los juegos de azar se han vinculado constantemente a la adivinación, del mismo modo que los juegos de fuerza o de destreza, o los torneos de enigmas tenían valor probatorio en los rituales de entronización en algún cargo o ministerio importante. El juego actual con frecuencia permanece mal desligado de su origen sagrado. Los esquimales sólo juegan balero en el equinoccio de primavera. Y aun entonces sólo lo hacen a condición de no tener que ir de caza al día siguiente. Ese periodo de purificación no se explicaría si el balero no hubiese sido en un principio algo más que una simple distracción. A decir verdad, da lugar a toda clase de recitaciones mnemotécnicas. En Inglá-

terra, subsiste una fecha fija para jugar trompo y es legítimo apoderarse de aquel que es bailado fuera de temporada. Sabemos que antaño aldeas, parroquias y ciudades poseían trompos gigantescos, que las cofradías hacen girar ritualmente en ocasión de ciertas fiestas. Por lo cual, una vez más, el juego infantil parece surgido de una prehistoria cargada de significación.

Por su parte, las rondas y las pantomimas parecen prolongar o reproducir liturgias olvidadas. Por ejemplo, en Francia, *La Tour prends garde*, (La torre en guardia), *Le Pont du Nord*, (El puente del norte) o *Les Chevaliers du Guet*, (Los caballeros al acecho). Lo mismo, en la Gran Bretaña, *Jenny Jones* u *Old Rogers*.

No se ha necesitado más para encontrar en el guión de esas diversiones reminiscencias del matrimonio por raptó, de diversos tabúes, de ritos funerarios y de múltiples costumbres olvidadas.

A fin de cuentas, difícilmente hay juego que no haya parecido a los historiadores especializados como el último estadio de la decadencia progresiva de una actividad solemne y decisiva que comprometía la prosperidad o el destino de los individuos o de las comunidades. Sin embargo me pregunto si esa doctrina, que consiste en considerar cada juego como metamorfosis última y humillada de una actividad seria no es errónea en lo fundamental y, para acabar pronto, una pura y simple ilusión de óptica, que no resuelve de ninguna manera el problema.

Es muy cierto que el arco, la honda y la cerbatana subsisten como juguetes, habiendo sido sustituidos por armas más poderosas. Pero los niños también juegan con pistolas de agua o de fulminantes, con rifles de aire comprimido, cuando ni la pistola ni el fusil han dejado de usarse entre los adultos. También juegan con tanques, con submarinos y con aviones en miniatura, que dejan caer simulacros de bombas atómicas. No hay ningún arma nueva que al punto no sea producida como juguete. En cambio, no es del todo seguro que los niños prehistóricos no jugaran ya con arcos, con hondas y con cerbatanas improvisados, en el momento en que sus padres los utilizaban "en serio" o "de veritas", como reza de una manera sumamente reveladora en el lenguaje infantil. Es dudoso que se haya esperado la invención del automóvil para jugar a la diligencia. El juego del *monopoli* reproduce el funcionamiento del capitalismo: pero no es su sucesor.

La observación no es menos válida para lo sagrado que para lo profano. Las kachinas son semidivindades, objeto principal de la piedad de los indios pueblos de Nuevo México: lo cual no impide que los mismos adultos que las veneran y las encarnan en el transcurso de danzas enmascaradas fabriquen muñecas a semejanza suya para diversión de sus hijos. Del mismo modo, en los países católicos, los niños juegan comúnmente a la misa, a la confirmación, al matrimonio y al entierro. Sus padres los dejan hacer, al menos mientras la imitación sea respetuosa. En el África negra, los niños fabrican de

manera análoga máscaras y rombos, pero por otra parte se les castiga por las mismas razones si la imitación rebasa los límites y cobra un carácter demasiado paródico o sacrilego.

En una palabra, los niños imitan corrientemente instrumentos, símbolos y rituales de la vida religiosa, comportamientos y ademanes de la vida militar. Les gusta comportarse como adultos, fingir por un momento que son adultos. Así, por poco impresionante o solemne que sea, y sobre todo si el oficiante viste para realizarla algún traje especial, toda ceremonia normalmente sirve de base a un juego que la reproduce en falso. De allí el éxito de las armas juguete y de las panoplias que, gracias a algunos accesorios característicos y a los elementos de un disfraz rudimentario, permiten al niño transformarse en oficial, en agente de policía, en *jockey*, en aviador, en marino, en vaquero, en cobrador de autobús, o en cualquier otro personaje notable que le haya llamado la atención. Y lo mismo ocurre con la muñeca que, en todas las latitudes, permite a la chiquilla imitar a su madre, ser una madre.

Nos vemos llevados a sospechar que no hay ninguna degradación de una actividad seria en la diversión infantil sino, antes bien, presencia simultánea de dos registros distintos. El niño indio se divertía ya con el columpio en el momento en que el oficiante mecía piadosamente a Kama o a Krishna en el columpio litúrgico suntuosamente adornado de pedrerías y de guirnaldas. Los niños de hoy juegan a los soldados sin que los ejércitos hayan desaparecido. ¿Cómo

imaginar que algún día desaparecerá el juego de la muñeca?

Para pasar a las ocupaciones de los adultos, el torneo es un juego, pero no la guerra. Según las épocas, en ella mueren pocos o muchos. Cierto es que se puede morir en un torneo, pero sólo por accidente, como en una carrera automovilística, en una pelea de boxeo o en un encuentro de esgrima, pues el torneo está más reglamentado, más separado de la vida real y mejor circunscrito que la guerra. Además, por su naturaleza carece de consecuencias fuera de la liza: es una pura ocasión de proezas prestigiosas que hace olvidar la hazaña siguiente, a la manera en que una nueva marca borra la actuación anterior. Asimismo, la ruleta es un juego, pero no la especulación, en que sin embargo el riesgo no es menor: la diferencia radica en que, en un caso, nos guardamos de influir en la suerte mientras que, en el otro, nos dedicamos en cambio a influir en la decisión final, sin más límite que el miedo al escándalo o a la prisión.

De ese modo se ve que el juego no es en absoluto residuo anodino de una ocupación de adulto abandonada, aunque posiblemente pueda perpetuar un simulacro, cuando ella misma es caduca. Antes que nada, se presenta como una actividad paralela e independiente, que se opone a los actos y a las decisiones de la vida ordinaria mediante características específicas que le son propias y que hacen que sea un juego. Son características específicas que traté de definir y de analizar antes que nada.

Así, los juegos de niños por una parte (y como algo muy natural) consisten en imitar a los adultos, de la misma manera que su educación tiene como finalidad la de prepararlos para ser a su vez adultos encargados de responsabilidades efectivas, no imaginarias ni tales que baste decir "ya no juego" para abolirlas. Pues bien, no debe olvidarse que por su parte los adultos no dejan de jugar a juegos complejos, variados y en ocasiones peligrosos, pero que no por ello dejan de ser juegos, pues se les siente como tales. Aunque la fortuna y la vida pueden comprometerse en ellos tanto como en las actividades llamadas serias o más que en ellas, todos las distinguen al punto de éstas, aun cuando parezcan al jugador mucho menos importantes para él que el juego que lo apasiona. En efecto, el juego permanece separado, cerrado y en principio sin repercusión importante en la solidez y en la continuidad de la vida colectiva e institucional.

Los numerosos autores que se han empeñado en ver en los juegos, y sobre todo en los juegos infantiles, degradaciones placenteras e insignificantes de actividades antiguamente llenas de sentido y consideradas decisivas, no han apreciado lo suficiente que el juego y la vida corriente son, de manera constante y dondequiera, campos antagónicos y simultáneos. Sin embargo, tal error de perspectiva no está exento de valiosas enseñanzas. Demuestra con seguridad que la historia vertical de los juegos, quiero decir su transformación en el transcurso del tiempo —el destino de una liturgia que acaba en ronda, de un ins-

trumento mágico o de un objeto de culto que se constituye en juguete— se halla lejos de informar sobre la naturaleza del juego al grado que han imaginado los eruditos que descubrieron esas pacientes y arriesgadas filiaciones. En cambio, como de carambola, éstas establecen que el juego es consustancial a la cultura, cuyas manifestaciones más sorprendentes y más complejas aparecen ligadas estrechamente a estructuras de juegos, si no es que como estructuras de juegos tomadas en serio, erigidas en instituciones y en legislaciones, constituidas en estructuras imperiosas, apremiantes e irremplazables, promovidas, en una palabra, a reglas del juego social y a normas de un juego que es más que un juego.

A fin de cuentas, el problema de saber quién precedió a quién, el juego o la estructura seria, se presenta como muy vano. Explicar los juegos a partir de las leyes, las costumbres y las liturgias o, por el contrario, explicar la jurisprudencia, la liturgia, las reglas de la estrategia, del silogismo o de la estética mediante el espíritu de juego, son operaciones complementarias, e igualmente fecundas, cuando no pretenden ser exclusivas. Con frecuencia, las estructuras del juego y las estructuras útiles son idénticas, pero las actividades respectivas que ordenan son irreductibles una a otra en un momento y en un lugar determinados. En todo caso, se ejercen en terrenos incompatibles.

No obstante, aquello que se expresa en los juegos no es distinto de lo que se expresa en

una cultura. Los resortes coinciden. Cierto es que, con el tiempo, cuando una cultura evoluciona, lo que era institución sin duda puede verse degradado. Un contrato otrora esencial es convencionalismo de pura forma, que cada cual respeta o menosprecia a voluntad, porque someterse a él es en adelante preocupación suntuaria y lujosa, supervivencia prestigiosa y sin repercusión en el funcionamiento actual de la sociedad considerada. Poco a poco, aquella reverencia caduca decae al nivel de una simple regla de juego. Pero el solo hecho de que en un juego se pueda reconocer un antiguo elemento importante del mecanismo social revela una extraordinaria connivencia y algunas sorprendentes posibilidades de intercambio entre dos campos.

Toda institución funciona en parte como un juego, de suerte que también se presenta como un juego que ha sido preciso instaurar, que se apoya en nuevos principios y ha debido desplazar a un juego antiguo. Ese juego inédito responde a otras necesidades, da prioridad sobre otras normas y a otras legislaciones y exige otras virtudes y otras aptitudes. Desde ese punto de vista, una revolución aparece como un cambio de las reglas del juego: por ejemplo, las ventajas o las responsabilidades poco antes reservadas a cada cual por azares de su nacimiento en lo sucesivo se deben obtener por méritos, gracias a un concurso o a un examen. En otras palabras, los principios que rigen los distintos tipos de juego —el azar o la destreza, la suerte o la superiori-

dad demostrada— también se manifiestan fuera del universo cerrado del juego. Pero es absolutamente necesario recordar que gobiernan a éste por entero, sin resistencia y por decirlo así como un mundo ficticio sin materia ni gravedad, mientras que en el universo confuso e inextricable de las relaciones humanas reales, su acción nunca es aislada ni soberana, ni tampoco está limitada de antemano, pues trae consigo consecuencias inevitables. Para bien o para mal, posee una fecundidad natural.

Sin embargo, en ambos casos es posible identificar los mismos resortes:

La necesidad de afirmarse y la ambición de demostrar ser el mejor;

El gusto por el desafío, por la marca o simplemente por la dificultad vencida;

La espera, la búsqueda de los favores del destino;

El placer de lo secreto del fingimiento y del disfraz;

El de tener o infundir miedo;

La búsqueda de la repetición y de la simetría o, por el contrario, la alegría de improvisar, de inventar y de variar al infinito las posibles soluciones;

El intento de elucidar un misterio o un enigma;

Las satisfacciones que procura todo arte combinatorio;

El deseo de medirse en una prueba de fuerza, de destreza, de rapidez, de resistencia, de equilibrio y de ingenio;

La puesta a punto de reglas y de jurisprudencias, el deber de respetarlas y la tentación de violarlas;

Finalmente, el embotamiento y la embriaguez, la nostalgia del éxtasis y el deseo de un pánico voluptuoso.

Difícilmente habrá alguna de esas actitudes o alguno de esos impulsos, por lo demás con frecuencia incompatibles entre sí, que no se encuentre tanto en el mundo marginal y abstracto del juego como en el mundo no protegido de la existencia social, en que los actos por lo general tienen su pleno efecto. Pero en ellos no son de igual necesidad, no desempeñan el mismo papel ni gozan del mismo crédito.

Además, es imposible mantener entre ellos el equilibrio de la balanza. En gran parte, se excluyen el uno al otro. Allí donde se favorece a algunos, se descalifica obligatoriamente a los demás. Según los casos, se obedece al legista o se escucha al furioso; se confía en el cálculo o en la inspiración; se estima la violencia o la diplomacia; se da preferencia al mérito o a la experiencia, a la sabiduría o a cierto saber no verificable (y por tanto indiscutible) que supuestamente procede de los dioses. Así, en cada cultura se efectúa un reparto implícito, inexacto e incompleto entre aquellos valores a los que se reconoce una eficacia social y los demás valores.

Estos alcanzan entonces su plenitud en los terrenos secundarios que les son abandonados y en que el juego ocupa un lugar importante. Así, cabe preguntarse si la diversidad de las culturas, los rasgos particulares que dan a cada cual su fisonomía particular, no tienen relación con

la naturaleza de algunos de los juegos que se ven prosperar en ellas y que no gozan en otras partes de la misma popularidad.

Es evidente que pretender definir una cultura únicamente a partir de sus juegos sería una operación temeraria y probablemente falaz. En efecto, cada cultura conoce y practica simultáneamente un gran número de juegos de especies distintas. Sobre todo, no es posible determinar sin un análisis previo cuáles concuerdan con los valores institucionales, cuáles los confirman y los fortalecen y, por el contrario, cuáles los contradicen, los ridiculizan y representan de ese modo, en la sociedad considerada, compensaciones o válvulas de escape. Para tomar un ejemplo, es claro que, en la Grecia clásica, los juegos de estadio ejemplifican el ideal de la ciudad y contribuyen a realizarlo; en cambio, en algunos Estados modernos, las loterías nacionales o las quinielas en las carreras de caballos se oponen al ideal proclamado: pero no por ello dejan de tener un papel significativo, y tal vez indispensable, en la medida en que, precisamente, ofrecen una contrapartida de naturaleza aleatoria a las recompensas que, en principio, sólo deberían brindar el trabajo y el mérito.

De todos modos, puesto que el juego ocupa un terreno propio cuyo contenido es variable y a veces incluso intercambiable con el de la vida corriente, antes que nada era importante determinar lo mejor posible las características específicas de esa ocupación que se considera propia del niño, pero que no deja de seducir al adulto

con otras formas. Lo cual constituye mi preocupación primordial.

Al mismo tiempo, he debido comprobar que, en el momento en que el adulto se entrega a él, ese supuesto solaz no es menos absorbente que su actividad profesional. Con frecuencia le interesa más. A veces exige de él mayor gasto de energía, de destreza, de inteligencia o de atención. Esa libertad, esa intensidad y el hecho de que la conducta se vea exaltada por ellas y se desarrolle en un mundo separado e ideal, al abrigo de toda consecuencia fatal, explican, según creo, la fertilidad cultural de los juegos y permiten comprender cómo la elección de que dan testimonio revela por su parte el rostro, el estilo y los valores de cada sociedad.

Así, convencido de que necesariamente existen entre los juegos, las costumbres y las instituciones estrechas relaciones de compensación o de connivencia, no me parece por encima de toda conjetura razonable averiguar si el destino mismo de las culturas, su posibilidad de éxito, su peligro de estancamiento no se encuentran inscritos también en la preferencia que conceden a una u otra de las categorías elementales entre las cuales creí poder repartir los juegos y que no tienen por igual la misma fecundidad. En otras palabras, no sólo emprendo una sociología de los juegos. Tengo la idea de establecer las bases de una sociología *a partir* de los juegos.

SEGUNDA PARTE

VI. LA TEORÍA AMPLIADA DE LOS JUEGOS

LAS ACTITUDES elementales que rigen los juegos —competencia, suerte, simulacro, vértigo— no siempre se encuentran aisladas. En repetidas ocasiones se ha podido comprobar que eran aptas para conjugar sus seducciones. Numerosos juegos se basan incluso en su capacidad de asociación. Sin embargo, aún falta que principios tan marcados concuerden indistintamente. Tomándolas sólo de dos en dos, las cuatro actitudes fundamentales permiten en teoría seis conjunciones posibles y sólo seis. Una a una, cada cual se conjuga con una de las otras tres:

- Competencia-suerte (*agon-alea*);
- Competencia-simulacro (*agon-mimicry*);
- Competencia-vértigo (*agon-ilinx*);
- Suerte-simulacro (*alea-mimicry*);
- Suerte-vértigo (*alea-ilinx*);
- Simulacro-vértigo (*mimicry-ilinx*).

Cierto es que se podrían prever combinaciones ternarias, pero es visible que casi siempre constituyen sólo yuxtaposiciones ocasionales que no influyen en el carácter de los juegos en que se les observa: así, una carrera de caballos, *agon* típico para los *jockeys*, es al mismo tiempo un

espectáculo que como tal se vincula a la *mimicry* y un pretexto para las apuestas, mediante las cuales la competencia es base del *alea*. Sin embargo, no por ello los tres campos dejan de ser relativamente autónomos. El principio de la carrera no se modifica porque se apueste a los caballos. No hay alianza, sino simplemente coincidencia que, por lo demás, no obedece en absoluto al azar sino que se explica por la naturaleza misma de los principios de los juegos.

Estos no pueden conjugarse siquiera de dos en dos con igual facilidad. Su contenido da a las seis conjunciones teóricamente posibles un nivel de probabilidad y de eficacia muy distinto. En ciertos casos, la naturaleza de esos contenidos o bien hace su alianza inconcebible desde un principio o bien la suprime del universo del juego. Algunas otras combinaciones, que no están prohibidas por la naturaleza de las cosas, siguen siendo puramente accidentales. No corresponden a afinidades imperiosas. Puede suceder finalmente que entre las grandes tendencias se manifiesten solidaridades constitucionales que oponen las diversas especies de juegos. Bruscamente sale a la luz una complicidad decisiva.

Por eso, luego de un examen, de las seis conjunciones previsibles entre los principios de los juegos dos parecen antinaturales, dos más, simplemente viables, mientras que las dos últimas reflejan connivencias esenciales.

Es importante apreciar con mayor detenimiento cómo se articula esa sintaxis.

I. CONJUNCIONES PROHIBIDAS

En primer lugar, es claro que el vértigo no podría llegar a asociarse con la rivalidad reglamentada, sin desnaturalizarla al punto. Tanto la parálisis que provoca como la furia ciega que desarrolla en otros casos constituyen la negación estricta de un esfuerzo controlado. Ambas destruyen las condiciones que definen el *agon*: el recurso eficaz a la destreza, a la fuerza y al cálculo; el dominio de sí; el respeto a la regla; el deseo de medirse con armas iguales; la sumisión previa al veredicto de un árbitro; la obligación reconocida de antemano de circunscribir la lucha a los límites convenidos, etc. De ello no subsiste nada.

Decididamente, la regla y el vértigo son incompatibles. Tampoco el simulacro y la suerte parecen adecuados ni para la menor connivencia. En efecto, toda astucia deja sin objeto la consulta de la suerte. Tratar de engañar al azar no tiene sentido. El jugador pide un fallo que le asegure el favor incondicional del destino. En el momento en que lo solicita, no podría imitar a un personaje extraño ni tampoco creer o hacer creer que es alguien distinto de sí mismo. Por lo demás, ningún simulacro puede por definición engañar a la fatalidad. El *alea* supone un abandono pleno y entero al capricho de la suerte, renuncia ésta que se opone al disfraz o al subterfugio. De otro modo, se entra en el terreno de la magia: de lo que se trata es de forzar al destino. Como hace un momento lo fue el principio del *agon* por el vértigo, ahora es destruido

el principio del *alea* y deja de haber juego propiamente dicho.

2. CONJUNCIÓNES CONTINGENTES

En cambio, el *alea* se asocia sin menoscabo con el vértigo y la competencia con la *mimicry*. En efecto, es de sobra conocido que, en los juegos de azar, un vértigo particular hace presa tanto del jugador favorecido por la buena suerte como de aquel que es perseguido por la mala. Ya no sienten la fatiga y apenas tienen conciencia de lo que ocurre a su alrededor. Están como alucinados por la bola que va a detenerse o por la carta que van a descubrir. Pierden la sangre fría y en ocasiones arriesgan por encima de su haber. El folclor de los casinos abunda en anécdotas significativas a ese respecto. Pero es importante señalar que el *ilinx*, que destruía al *agon*, no hace al *alea* imposible en absoluto. Paraliza al jugador, lo fascina, lo enloquece, pero de ningún modo lo hace violar las reglas del juego. Incluso se puede afirmar que lo somete más a las decisiones de la suerte y lo convence de abandonarse a ella de una manera más completa. El *alea* supone una renuncia a la voluntad y es comprensible que ésta produzca o desarrolle un estado de trance, de posesión o de hipnosis. En ese aspecto hay una verdadera combinación de las dos tendencias.

Una combinación análoga existe entre el *agon* y la *mimicry*. Ya antes he tenido la ocasión de subrayarlo: toda competencia es en sí un es-

pectáculo. Se desarrolla según reglas idénticas y en la misma espera del desenlace. Pide la presencia de un público que se precipita a las taquillas del estadio o del velódromo, como lo hace a las del teatro o del cine.

Los antagonistas son aplaudidos a cada tanto que se apuntan. Su lucha tiene peripecias que corresponden a los distintos actos o a los episodios de un drama. En fin, éste es el momento de recordar hasta qué grado son personajes intercambiables el campeón y la estrella. Una vez más, hay aquí una combinación de dos tendencias, pues la *mimicry* no sólo no es nociva para el principio del *agon*, sino que lo refuerza por la necesidad en que está cada competidor de no defraudar a un público que lo aclama y lo domina a la vez. Se siente en una representación, está obligado a jugar lo mejor posible, es decir, por un lado con perfecta corrección y, por el otro, esforzándose al máximo por obtener la victoria.

3. CONJUNCIÓNES FUNDAMENTALES

Quedan por examinar los casos en que se comprueba una convivencia esencial entre los principios de los juegos. A ese respecto, nada más sorprendente que la exacta simetría que aparece entre la naturaleza del *agon* y la del *alea*: éstas son paralelas y complementarias. Una y otra exigen una equidad absoluta, una igualdad de oportunidades matemática que, al menos, se acerque en lo posible a un rigor impecable. Reglas de una precisión admirable, medidas minucio-

sas y sapientes cálculos por dondequiera. Dicho lo cual, el modo de designación del vencedor es estrictamente opuesto en los dos tipos de juegos: ya hemos visto que, en uno, el jugador sólo cuenta consigo mismo y, en el otro, con todo salvo consigo. Una aplicación de todos los recursos personales contrasta con la deliberada negativa a emplearlos. Pero, entre ambos extremos que representan por ejemplo el ajedrez y los dados, el fútbol y la lotería, se despliega la gama de una multitud de juegos que combinan en proporción variable ambas actitudes: los juegos de cartas que no son puro azar, el dominó, el golf y tantos otros en que el placer para el jugador nace de tener que sacar el mejor partido posible de una situación que él no ha creado o de peripecias que sólo puede dirigir parcialmente. La suerte representa la resistencia opuesta por la naturaleza, por el mundo exterior o por la voluntad de los dioses a la fuerza, a la destreza o al saber del jugador. El juego aparece como la imagen misma de la vida, pero como una imagen ficticia, ideal, ordenada, separada y limitada. Y no podría ser de otro modo, puesto que esas son las características inmutables del juego.

En ese universo, el *agon* y el *alea* ocupan el terreno de la regla. Sin regla, no hay ni competencias ni juegos de azar. En el otro polo, la *mimicry* y el *ilinx* también suponen un mundo desordenado en que el jugador improvisa constantemente, fiándose en una fantasía desbordante o en una inspiración soberana y ni una ni otra reconocen ningún código. Hace un mo-

mento, el jugador recurría en el *agon* a su voluntad, mientras que renunciaba a ella en el *alea*. Ahora, la *mimicry* supone por parte de quien se entrega a ella la conciencia del fingimiento y del simulacro, mientras que lo propio del vértigo y del éxtasis es abolir toda conciencia.

En otras palabras, con la simulación se observa una especie de desdoblamiento de la conciencia del actor entre su propia persona y el papel que representa; en cambio, con el vértigo hay desconcierto y pánico, si no es que eclipse absoluto de la conciencia. Mas por el hecho de que, de suyo, el simulacro sea generador de vértigo y el desdoblamiento fuente de pánico se crea una situación fatal. Fingir que se es otro enajena y transporta. Llevar una máscara embriaga y libera. De suerte que, en ese terreno peligroso donde la percepción se trastorna, la conjunción de la máscara y del trance resulta de lo más temible. Provoca tales accesos, alcanza tales paroxismos que el mundo real resulta aniquilado pasajera y en la conciencia alucinada del poseído.

Las combinaciones del *alea* y del *agon* son un libre juego de la voluntad a partir de la satisfacción que se siente al vencer una dificultad concebida de manera arbitraria y aceptada por voluntad propia. La alianza de la *mimicry* y del *ilinx* da lugar a un desencadenamiento irremisible y total que, en sus formas más claras, aparece como lo contrario del juego, quiero decir como una metamorfosis indecible de las condiciones de la vida: por carecer de orientación

imaginable, la epilepsia provocada de ese modo parece imponerse por tan amplio margen en autoridad, en valor y en intensidad al mundo real como el mundo real se impone a las actividades formales y jurídicas, protegidas de antemano, que constituyen los juegos sometidos a las reglas complementarias del *agon* y del *alea* y que están, por su parte, enteramente orientados. La alianza del simulacro y del vértigo es tan fuerte y tan irremediable que pertenece naturalmente a la esfera de lo sagrado y tal vez constituya uno de los resortes principales de la mezcla de horror y de fascinación que lo determina.

La virtud de ese sortilegio me parece invencible, al grado de que no me asombra que el hombre haya necesitado milenios para librarse del espejismo. Algo se gana alcanzando lo que comúnmente se llama civilización. Considero al advenimiento de ésta como la consecuencia de una apuesta más o menos análoga en todas partes, pero que no por ello dejó de hacerse en condiciones siempre distintas. En esta segunda parte trataré de conjeturar las grandes líneas de esa revolución decisiva. Al final, y por un camino imprevisto, trataré de determinar cómo se produjo el divorcio, la fisura que condenó en secreto la conjura del vértigo y del simulacro, que casi todo hacía imaginar de una permanencia inquebrantable.

Sin embargo, antes de empezar el examen de la sustitución capital que remplaza el mundo de la máscara y del éxtasis por el del mérito

y de la suerte, en estas páginas preliminares me falta indicar brevemente una simetría. Acabamos de ver que el *alea* se combina eminentemente con el *agon* y la *mimicry* con el *ilinx*. Pero al mismo tiempo y en el interior de la alianza, es sorprendente que uno de los componentes presente siempre un factor activo y fecundo y el otro un elemento pasivo y ruinoso.

La competencia y el simulacro pueden crear, y efectivamente crean, formas de cultura a las que de buen grado se reconoce un valor ya educativo, ya estético. De ellas surgen instituciones estables, prestigiosas, frecuentes y casi inevitables. En efecto, la competencia reglamentada no es otra cosa que el deporte; y el simulacro concebido como juego, no otra que el teatro. En cambio, salvo raras excepciones la búsqueda de la suerte y la persecución del vértigo no conducen a nada, no crean nada capaz de desarrollarse o de establecerse. Con mayor frecuencia ocurre que engendren pasiones que paralizan, que interrumpen o devastan.

La raíz de semejante desigualdad no parece difícil de descubrir. En la primera coalición, la que rige el mundo de la regla, el *alea* y el *agon* expresan actitudes diametralmente opuestas respecto de la voluntad. El *agon*, desecho de victoria y esfuerzo para obtenerla, implica que el competidor cuenta con sus propios recursos. Quiere triunfar, dar prueba de su excelencia. Nada más fértil que esa ambición. En cambio, el *alea* aparece como una aceptación previa e incondicional del veredicto del destino. Ese desistimiento significa que el jugador se abandona a una jugada

de dados, que no hará otra cosa que arrojarlos y leer el resultado. La regla es que se abstenga de actuar, con el fin de no falsear o forzar la decisión de la suerte.

Cierto, son dos maneras claramente simétricas de asegurar un equilibrio perfecto, una equidad absoluta entre los competidores. Pero una es lucha de la voluntad contra los obstáculos exteriores y la otra es la renuncia de la voluntad ante una señal supuesta. Así, la emulación es ejercicio perpetuo y entrenamiento eficaz para las facultades y las virtudes humanas, mientras que el fatalismo es pereza fundamental. La primera actitud ordena desarrollar toda superioridad personal; la otra, aguardar inmóvil y mudo una consagración o una condena enteramente externa. En esas condiciones, no es sorprendente que el saber y la técnica asistan y recompensen al *agon*, mientras que la magia y la superstición, el estudio de los prodigios y de las coincidencias acompañen infaliblemente a las incertidumbres del *alea*.¹

En el universo caótico del simulacro y del vértigo, se puede comprobar una polaridad idéntica.

¹ Esas actitudes opuestas —¿es necesario decirlo?— rara vez son puras. Los campeones se proveen de fetiches (aunque no por ello dejan de contar con sus músculos, con su destreza o con su inteligencia), los jugadores se entregan antes de apostar a sapientes cálculos casi vanos (pero presienten, sin haber leído ni a Poncaire ni a Borel, que el azar no tiene corazón ni memoria). El hombre no podría estar por entero ni del lado del *agon* ni del lado del *alea*. Eligiendo a uno, al punto consiente al otro una especie de vergonzosa contrapartida.

ca. La *mimicry* consiste en representar deliberadamente a un personaje, lo que con facilidad se constituye en obra de arte, de cálculo, de astucia. El actor debe acomodarse a su papel y crear la ilusión dramática. Se ve forzado a estar atento y obligado a una agilidad mental continua: igual que quien disputa una competencia. En cambio, en el *ilinx*, semejante en ese aspecto al *alea*, hay renuncia, y ya no sólo renuncia de la voluntad, sino también renuncia de la conciencia. El paciente la deja ir a la deriva y se embriaga con sentirla dirigida, dominada y poseída por fuerzas extrañas. Para lograrlo, sólo necesita abandonarse, lo que no exige ni ejercita ninguna aptitud particular.

Como el peligro en los juegos de azar consiste en no poder limitar la apuesta, aquí radica en no poder terminar con el desconcierto aceptado. De esos juegos negativos, al parecer debe surgir cuando menos una capacidad creciente de resistir a una fascinación determinada. Mas lo cierto es lo contrario. Pues esa aptitud sólo tiene sentido respecto de la tentación obsesiva, de suerte que constantemente se pone en duda y está como destinada por naturaleza a la derrota. No se la educa. Se la expone hasta que sucumbe. Los juegos de simulacro conducen a las artes del espectáculo, expresión y manifestación de una cultura. La búsqueda del trance y del pánico íntimo subyuga en el hombre el discernimiento y la voluntad. Hace de él un prisionero de éxtasis equívocos y exaltantes en los que se cree dios y que lo dispensan de ser hombre, y lo aniquilan.

Así, dentro de las dos grandes coaliciones, sólo una categoría de juegos es verdaderamente creadora: la *mimicry*, en la conjura de la máscara y del vértigo; el *agon*, en aquella de la rivalidad reglamentada y de la suerte. Las demás pronto son devastadoras. Manifiestan una solicitud desmesurada, inhumana y sin remedio, una especie de atracción horrible y funesta, cuya seducción se debe neutralizar. En las sociedades donde reinan el simulacro y la hipnosis, a veces se encuentra la solución en el momento en que el espectáculo se impone al trance, es decir, cuando la máscara de hechicero se constituye en máscara de teatro. En las sociedades basadas en la combinación del mérito y de la suerte, también existe un esfuerzo incesante, desigualmente feliz y rápido, por aumentar la participación de la justicia en detrimento del azar. A ese esfuerzo se le llama progreso.

Ahora es tiempo de examinar el juego de la doble relación (por una parte el simulacro y el vértigo y, por la otra, la suerte y el mérito), a lo largo de las presuntas peripecias de la aventura humana, tal como la muestran en la actualidad la etnografía y la historia.

VII. EL SIMULACRO Y EL VÉRTIGO

LA ESTABILIDAD de los juegos es sorprendente. Los imperios y las instituciones desaparecen, pero los juegos persisten, con las mismas reglas y a veces con los mismos accesorios. Y es, antes que nada, porque no son importantes y poseen la permanencia de lo insignificante. Es ése un primer misterio. Pues, para gozar de esa especie de continuidad a la vez fluida y obstinada, es preciso que se parezcan a las hojas de los árboles que mueren de una estación a otra y sin embargo se perpetúan idénticas a sí mismas; es preciso que se asemejen a la perennidad del pelaje de los animales, del dibujo de las alas de las mariposas y de la curva de las espirales de las conchas marinas, que se transmiten imperturbables de generación en generación. Los juegos no gozan de esa identidad hereditaria. Son innumerables y cambiantes. Adoptan mil formas distribuidas desigualmente, como las especies vegetales; pero, infinitamente más aclimatables, emigran y se adaptan con una rapidez y una facilidad también desconcertantes. Existen pocos juegos que hayan sido durante mucho tiempo propiedad exclusiva de un área de difusión determinada. ¿Qué queda cuando se ha citado el trompo, decididamente occidental, y la cometa que, al parecer, seguía siendo desconocido en Europa hasta el siglo XVIII? Los demás juegos

se extendieron en fecha remota y en una u otra forma por el mundo entero. Son prueba de la identidad de la naturaleza humana. Si en ocasiones se pudo localizar su origen, se ha tenido que desistir de limitar su expansión. Cada cual seduce por doquier: nos vemos obligados a convenir en una singular universalidad de los principios, de las reglas, de los artefactos y de las proezas.

a) INTERDEPENDENCIA DE LOS JUEGOS Y DE LAS CULTURAS

La estabilidad y la universalidad se complementan. Aparecen tanto más significativas cuanto que los juegos dependen en gran parte de las culturas en que se les practica. Revelan las preferencias, prolongan los usos y reflejan las creencias de esas culturas. En la antigüedad, la rayuela era un laberinto en que se empujaba una piedra —es decir, el alma— hacia la salida. Con el cristianismo, el diseño se alarga y se simplifica. Reproduce el plano de una basílica: se trata de hacer llegar el alma, de empujar el guijarro, hasta el Cielo, el Paraíso, la Corona o la Gloria, que coinciden con el altar mayor al de la iglesia, representado esquemáticamente en el suelo mediante una sucesión de rectángulos. En la India, se jugaba al ajedrez con cuatro reyes. El juego pasó al Occidente medieval. Bajo la doble influencia del culto a la Virgen y del amor cortés, uno de los reyes se transformó en reina o en dama, que llegó a ser la pieza más fuerte,

mientras que el rey se veía confinado al papel de pieza ideal pero casi pasiva de la partida. Sin embargo, lo importante es que esas vicisitudes no han afectado la continuidad esencial del juego de la rayuela o del juego de ajedrez.

Se puede ir más lejos y denunciar por otra parte una verdadera solidaridad entre toda sociedad y los juegos que en ella se practican con predilección. En efecto, existe una afinidad que no puede sino aumentar entre sus reglas y las cualidades o defectos ordinarios de los miembros de la colectividad. Esos juegos preferidos y más difundidos manifiestan por una parte las tendencias, los gustos, los modos de razonar más comunes y, al mismo tiempo, educan y entrenan a los jugadores en esas mismas virtudes o en esos mismos defectos, y los confirman insidiosamente en sus hábitos o en sus preferencias. De suerte que un juego goza del favor de un pueblo al mismo tiempo que puede servir para definir algunas de sus características morales o intelectuales, dar prueba de la exactitud de la descripción y contribuir a hacerla más cierta al acentuar esas características entre quienes se dedican a él.

No es absurdo intentar el diagnóstico de una civilización a partir de los juegos que en especial prosperan en ella. En efecto, si los juegos son factores e imágenes de cultura, de ello se sigue que en cierta medida una civilización, y en el seno de una civilización una época, puede ser caracterizada mediante sus juegos. Ellos muestran necesariamente su fisonomía general y ofrecen indicaciones útiles sobre las preferen-

cias, las debilidades y las fuerzas de una sociedad dada en algún momento de su evolución. Para una inteligencia infinita, para el demonio que imaginó Maxwell, el destino de Esparta tal vez era legible en el rigor militar de los juegos de la palestra, el de Atenas en las aporías de los sofistas, la caída de Roma en los combates de los gladiadores y la decadencia de Bizancio en las disputas del hipódromo. Los juegos crean hábitos, provocan reflejos. Hacen esperar cierto tipo de reacciones y por consiguiente invitan a considerar las reacciones opuestas como brutales o hipócritas, como provocadoras o como desleales. El contraste de los juegos preferidos entre pueblos vecinos ciertamente no ofrece la manera más segura de determinar los orígenes de una desavenencia psicológica, pero puede, *a posteriori*, dar una explicación contundente al respecto.

Para considerar un ejemplo, no es indiferente que el deporte anglosajón por excelencia sea el golf; es decir, un juego en que cada cual, en todo momento, tiene tiempo de hacer trampa a placer y como mejor lo entiende, pero en que el juego pierde estrictamente todo interés a partir del momento en que se hace la trampa. Luego, en los mismos países, es posible no sorprenderse de una correlación con la conducta del contribuyente respecto al fisco o del ciudadano respecto al Estado.

Un ejemplo no menos instructivo lo da el juego de baraja argentino del truco, en que todo es ardid e incluso, en cierto modo, triquiñuela,

pero triquiñuela codificada, reglamentada y obligatoria. En ese juego, que se deriva del póker y de la malilla, lo esencial para cada jugador es hacer saber a su compañero qué cartas y qué combinaciones de cartas tiene en mano, sin que se enteren sus adversarios. En cuanto a las cartas, dispone de los juegos de fisionomía. Una serie de mohines, de muecas, de guiños apropiados y siempre los mismos corresponden cada cual a una carta maestra diferente. Esos signos, que forman parte de la legislación del juego, deben informar al aliado sin dar luces al enemigo. El buen jugador, rápido y discreto, sabe aprovechar el menor descuido del adversario: una mímica imperceptible y el compañero está advertido. En cuanto a las combinaciones de cartas, llevan nombres como *flor*: la habilidad consiste en evocar esos nombres en el espíritu del compañero, sin pronunciarlos efectivamente, sugiriéndolos de manera bastante vaga para que sólo éste comprenda el mensaje. En lo cual, una vez más, componentes tan raros en un juego en extremo difundido y por decirlo así nacional no pueden dejar de suscitar, de mantener o de manifestar ciertos hábitos mentales, que contribuyen a dar a la vida ordinaria, si no a los asuntos públicos, su carácter original: el recurso a la alusión ingeniosa, un agudo sentido de solidaridad entre asociados, una tendencia al engaño, mitad en broma mitad en serio, por lo demás admitida y bien recibida, pero en espera del desquite, una facundia en fin en la que es difícil encontrar la palabra clave, que lleve consigo una aptitud correspondiente para descubrirla.

Con la música, la caligrafía y la pintura, los chinos ponen el juego de peones y el juego de ajedrez a la altura de las cuatro prácticas en que debe ejercitarse un letrado. Consideran que esos juegos también habitúan al espíritu a aficionarse a las múltiples respuestas, combinaciones y sorpresas que nacen a cada instante de situaciones siempre nuevas. La agresividad se ve menguada, en tanto que el alma aprende la serenidad, la armonía y la alegría de contemplar las posibilidades. Sin duda alguna, hay en ello un rasgo de civilización.

Sin embargo, es claro que diagnósticos de esa especie resultan infinitamente delicados. Conviene retocar severamente, a partir de otros elementos, aquellos que parecen más evidentes. Por lo demás, la mayoría de las veces la multitud y la variedad de los juegos favorecidos en una misma cultura los privan de antemano de toda significación. En fin, suele suceder que el juego ofrezca una compensación sin alcance, una salida agradable y ficticia a las tendencias delictuosas que la ley o la opinión reprueban y condenan. En contraste con las marionetas de hilos, naturalmente mágicas y graciosas, los títeres de mano por lo general encarnan (como ya Hirn lo había observado)¹ personajes pesados y cínicos, proclives a lo grotesco y a la inmoralidad, si no es que al sacrilegio. Así ocurre con la historia tradicional de Punch y de Judy. Punch asesina a su mujer y a su hijo, niega limosna a un mendigo al que da una paliza, co-

¹ Y. Hirn, *Les jeux d'enfants*, trad. francesa, París, 1926, pp. 165-174.

mete toda suerte de crímenes, mata a la muerte y al diablo y, para terminar, cuelga en su propia horca al verdugo que viene a castigarlo. Con toda seguridad, sería erróneo distinguir en esa carga sistemática una imagen del ideal del público británico, que aplaude tantas siniestras hazañas. No las aprueba en absoluto, pero su alegría bullanguera e inofensiva lo relaja: aclamar al muñeco escandaloso y triunfante lo venga a poco costo de mil presiones y prohibiciones que la moral le impone en la realidad.

Expresión o derivativo de los valores colectivos, los juegos necesariamente aparecen vinculados al estilo y a la vocación de las diferentes culturas. La relación es lejana o estrecha, la vinculación precisa o difusa, pero inevitable. Desde ese momento, parece abierto el camino para concebir una empresa más amplia y al parecer más temeraria, aunque tal vez menos aleatoria que la simple búsqueda de correlaciones episódicas. Es posible presumir que los principios que rigen los juegos y permiten clasificarlos deben hacer sentir su influencia fuera del campo por definición separado, reglamentado y ficticio que se asigna a éstos y gracias al cual siguen siendo juegos.

El gusto por la competencia, la búsqueda de la suerte, el placer del simulacro y la atracción del vértigo ciertamente aparecen como resortes principales de los juegos, pero su acción penetra infaliblemente en la vida entera de las sociedades. Así como los juegos son universales, aunque no dondequiera se juega a los mismos juegos en las mismas proporciones, pues aquí se

juega más beisbol y allá más ajedrez, es conveniente preguntarse si los principios de los juegos (*agon*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*) tomados afuera de esos mismos juegos, no están distribuidos también de manera bastante desigual entre las diversas sociedades, para que las acusadas diferencias en la proporción de causas tan generales no traigan consigo contrastes importantes en la vida colectiva, si no es que institucional, de los pueblos.

No pretendo en absoluto insinuar que la vida colectiva de los pueblos y sus diversas instituciones sean tipos de juegos regidos también por el *agon*, el *alea*, la *mimicry* y el *ilinx*. En cambio, sostengo que el terreno del juego no constituye al fin y al cabo sino una suerte de islote reducido, dedicado artificialmente a competencias calculadas, a riesgos limitados, a fintas sin consecuencias y a pánicos anodinos. Pero también sospecho que los principios de los juegos, resortes tenaces y difundidos de la actividad humana, tan tenaces y tan difundidos que parecen constantes y universales, deben marcar en lo profundo los tipos de sociedad. Incluso sospecho que pueden servir para clasificarlos a su vez, por poco que las normas sociales lleguen a favorecer de manera casi exclusiva a uno de ellos en detrimento de los demás. ¿Es preciso agregarlo? No se trata de descubrir que en toda sociedad existen ambiciosos, fatalistas, simuladores y frenéticos, y que cada sociedad les ofrece oportunidades desiguales de éxito o de satisfacción; además ya se sabe. Se trata de determinar la importancia que dan las diversas sociedades

a la competencia, al azar, a la mímica o al trance.

Se aprecia entonces lo extremo de un proyecto que no busca nada menos que tratar de definir los mecanismos últimos de las sociedades, sus postulados implícitos más difusos y más indistintos. Esos resortes fundamentales forzosamente son de una naturaleza y de un alcance tan estacionarios que denunciar su influencia casi no podría agregar nada a una descripción fina de la estructura de las sociedades estudiadas. Para designar a éstas, cuando mucho se puede proponer un nuevo surtido de etiquetas y de denominaciones genéricas. Sin embargo, si bien se reconoce que la nomenclatura adoptada corresponde a oposiciones capitales, por ese propio hecho suele instituir en la clasificación de las sociedades una dicotomía tan radical como aquella que, por ejemplo, separa a criptógamas y fanerógamas entre las plantas y a vertebrados e invertebrados entre los animales.

Entre las sociedades que se acostumbra llamar primitivas y las que se presentan bajo el aspecto de Estados complejos y evolucionados hay contrastes evidentes que, en éstos, no agotan el desarrollo de la ciencia, de la técnica y de la industria, el papel de la administración, de la jurisprudencia o de los archivos, la teoría, la aplicación y el uso de las matemáticas, las múltiples consecuencias de la vida urbana y de la constitución de vastos imperios, y tantas otras diferencias cuyos efectos no son menos pesados ni menos inextricables. Todo hace creer que en-

tre esos dos tipos de vida colectiva existe un antagonismo de otro orden, esta vez fundamental, que tal vez dé origen a todos los demás, que los resume, que los nutre y los explica.

Por mi parte, describiré ese antagonismo de la manera siguiente: las sociedades primitivas, que yo llamaré más bien *sociedades de confusión*, sean australianas, sean americanas o africanas, son sociedades donde reinan también la máscara y la posesión, es decir la *mimicry* y el *ilinx*; por el contrario, los incas, los asirios, los chinos o los romanos presentan sociedades ordenadas, con oficinas, con carreras, con códigos y escalas, con privilegios limitados y jerarquizados, donde el *agon* y el *alea*, es decir, en este caso, el mérito y el nacimiento, aparecen como elementos primordiales y por demás complementarios del juego social. Por oposición a las anteriores, son *sociedades de contabilidad*. Las cosas ocurren como si, en las primeras, el simulacro y el vértigo o, si se prefiere, la pantomima y el éxtasis aseguraran la intensidad y, como secuela, la cohesión de la vida colectiva, mientras que, en aquellas del segundo tipo, el contrato social consiste en un compromiso, en una cuenta implícita entre la *herencia*, es decir una especie de azar, y la *capacidad*, que supone comparación y competencia.

b) LA MÁSCARA Y EL TRANCE

Uno de los misterios principales de la etnografía reside manifiestamente en el empleo general

de las máscaras en las sociedades primitivas. En todas partes se concede a esos instrumentos de metamorfosis una importancia extrema y religiosa. Aparecen en la fiesta, interregno de vértigo, de efervescencia y de fluidez, donde todo el orden que hay en el mundo es abolido pasajeramente para resurgir revitalizado. Fabricadas siempre en secreto y luego de usadas destruidas o escondidas, las máscaras transforman a los oficiantes en Dioses, en Espíritus, en Animales-Antepasados y en toda clase de fuerzas sobrenaturales aterradoras y fecundantes.

En ocasión de un estrépito y de una algarabía sin límites, que se nutren de sí mismos y obtienen su valor de su desmesura, se supone que la acción de las máscaras revigoriza, rejuvenece y resucita a la vez a la naturaleza y a la sociedad. La irrupción de esos fantasmas es la irrupción de las potencias que el hombre teme y sobre las cuales se siente sin influencia. Entonces encarna temporalmente a las potencias aterradoras, las imita, se identifica con ellas e, inmediatamente enajenado, presa del delirio, se cree verdaderamente el dios cuya apariencia se aplicó a tomar por medio de un disfraz culto o pueril. La situación se ha invertido: es él quien da miedo, él es la potencia terrible e inhumana. Le ha bastado con cubrirse el rostro con la máscara que él mismo ha fabricado, con vestir el traje que ha cosido a semejanza supuesta del ser de su reverencia y de su temor, con producir el inconcebible zumbido auxiliado por el instrumento secreto, por el rombo, cuya existencia, cuyo aspecto, cuyo manejo y cuya función

ha aprendido tan sólo después de la iniciación. Sabe que es inofensivo, familiar y enteramente humano sólo desde que lo tiene en las manos y a su vez se vale de él para atemorizar. Es la victoria del fingimiento: la simulación desemboca en una posesión que, por su parte, no es simulada. Tras el delirio y el frenesí que provoca, el actor surge de nuevo a la conciencia en un estado de cansancio y de agotamiento que no le deja sino un recuerdo confuso y deslumbrado de lo que ocurrió en él, sin él.

El grupo es cómplice de ese elevado mal, de esas convulsiones sagradas. En ocasión de la fiesta, la danza, la ceremonia y la mímica son tan sólo una entrada en materia. El prelude inaugura una excitación que luego no puede sino aumentar. Entonces, el vértigo sustituye al simulacro. Como lo advierte la Cábala, por jugar al fantasma se es un fantasma. So pena de muerte, los niños y las mujeres no deben asistir a la confección de las máscaras, de los disfraces rituales y de los diversos artefactos utilizados en seguida para aterrorizar. Mas, ¿cómo no habrían de saber ellos que no es sino máscara y fantasmagoría en lo que se disimulan sus propios padres? Sin embargo, préstanse a ello, pues la regla social consiste en prestarse. Además, se prestan sinceramente pues, como también los propios oficiantes, imaginan que éstos se transforman, que están poseídos y son presa de las potencias que los habitan. Para poder abandonarse a espíritus que sólo existen en sus creencias y para experimentar de pronto

su imperio brutal, los intérpretes deben llamarlos, suscitarlos, empujarse a sí mismos al hundimiento final que permite la intrusión insólita. Con ese fin se valen de mil artificios, ninguno de los cuales les parece sospechoso: ayuno, drogas, hipnosis, música monótona o estridente, estruendo, paroxismos de ruido y de agitación; embriagueces, clamores y sacudimientos conjugados.

La fiesta, la dilapidación de los bienes acumulados durante un largo intermedio, el desorden constituido en regla, todas las normas invertidas por la presencia contagiosa de las máscaras, hacen del vértigo compartido el punto culminante y el nexo de la existencia colectiva. El vértigo aparece como fundamento último de una sociedad por lo demás poco consistente. Refuerza una coherencia frágil que, sombría y de poca envergadura, difícilmente se mantendría si no hubiera esa explosión periódica que acerca, reúne y hace comulgar a individuos absortos el resto del tiempo en sus preocupaciones domésticas y en inquietudes de carácter casi exclusivamente privado. Esas preocupaciones cotidianas casi no tienen repercusión inmediata en una asociación rudimentaria en que la división del trabajo es más o menos desconocida y en que, por consiguiente, cada familia está acostumbrada a velar por su subsistencia con una autonomía casi absoluta. Las Máscaras son el verdadero nexo social.

Si bien la irrupción de esos espectros, los trances, los frenesíes que propagan y la embriaguez de sentir e infundir miedo encuentran en

la fiesta la época en que triunfan de lleno, no por ello están ausentes de la vida ordinaria. Con frecuencia, las instituciones políticas o religiosas descansan en el prestigio engendrado por una fantasmagoría tan perturbadora. Los iniciados sufren severas privaciones, soportan penosos sufrimientos, se ofrecen para pruebas muy crueles a fin de obtener el sueño, la alucinación, el espasmo en que tendrán la revelación de su espíritu tutelar. De él reciben una unción indeleble. Están seguros de poder contar en lo futuro con una protección que consideran y que es considerada a su alrededor como infalible, por sobrenatural y porque trae consigo una parálisis incurable para el sacrilego.

En los detalles, las creencias sin duda varían al infinito. Se comprueba que son innumerables e inimaginables. Sin embargo, casi todas presentan en diversos grados la misma complicidad sorprendente del simulacro y del vértigo, con la conducción del uno por el otro. Que no quepa la menor duda, un resorte idéntico actúa bajo la diversidad de los mitos y de los rituales, de las leyendas y de las liturgias. Por poco que se les vea con detenimiento, una connivencia monótona asoma incansablemente.

Un ejemplo sorprendente lo constituyen los hechos reunidos bajo el nombre de chamanismo. Sabido es que con él se designa un fenómeno complejo, pero bien articulado y fácilmente identificable, cuyas manifestaciones más significativas fueron encontradas en Siberia y, de manera más general, en el círculo polar ártico. También se les encuentra a lo largo de las costas

del Pacífico, sobre todo en el noroeste norteamericano, entre los araucanos y en Indonesia.² Sean cuales fueren las diferencias locales, siempre consiste en una crisis violenta, en una pérdida provisional de la conciencia en el transcurso de la cual el chamán es receptáculo de uno o varios espíritus. Entonces realiza en el otro mundo un viaje mágico que cuenta y míma. Según los casos, el éxtasis se obtiene mediante narcóticos, gracias a un hongo alucinante (el agárico),³ por acción del canto y de la agitación convulsiva, por medio del tambor, del baño de vapor, del humo del incienso o del cañamo, e incluso por hipnosis, mirando fijamente las llamas de la chimenea hasta el aturdimiento.

Por lo demás, la mayoría de las veces se escoge al chamán a causa de sus disposiciones psicopáticas. Designado sea por herencia, sea por

² Para la descripción del chamanismo, he utilizado la obra de Mircea Eliade, *El chamanismo y las técnicas arcaicas del éxtasis*, México, FCE, 1960, donde se encontrará una exposición notablemente completa de los hechos en las diversas partes del mundo.

³ Sobre las virtudes del *Agaricus Muscarius* y en particular la macropsia: "Con las pupilas dilatadas, el sujeto ve todos los objetos que se le presentan monstruosamente grandes... Un hoyo pequeño le parece un abismo aterrador, y una cuchara llena de agua un lago", véase L. Lewin, *Les Paradis artificiels*, trad. francesa, Paris, 1928, pp. 150-155. Sobre los efectos paraloicos del peyótl y su utilización durante las fiestas y en el culto de los huicholes, de los coras, de los tepehuanos, de los tarahumaras y de los kiowas, en México y Estados Unidos, será útil remitirse a las descripciones clásicas de Carl Lumboltz (bibliografía en A. Roubier, *Le Peyotl*, Paris, 1927).

su temperamento o por algún prodigio, el chamán lleva una vida solitaria y salvaje. Entre los tungusos, se recuerda que debía alimentarse de animales que capturaba con los dientes. La revelación que lo hace chamán sobreviene después de una especie de crisis epiléptica que, por decirlo así, lo autoriza a sufrir otras y garantiza su carácter sobrenatural. Éstas se presentan como demostraciones provocadas en que, casi a una orden, se desata lo que precisamente se ha llamado una "histeria profesional". Reservada para las sesiones, es obligatoria en ellas.

En el momento de la iniciación, los Espíritus despedazan el cuerpo del chamán, luego lo reconstituyen introduciendo en él nuevos huesos y nuevas vísceras. Al punto, el personaje queda habilitado para recorrer el más allá. Mientras sus despojos yacen inanimados, él visita el mundo celeste y el mundo subterráneo. Encuentra dioses y demonios. De su frecuentación trae consigo sus poderes y su clarividencia mágicos. Cuando hay sesiones, renueva sus viajes. Por lo que toca al *ilínx*, los trances de los que es presa con frecuencia llegan hasta la catalepsia real. Y en cuanto a la *mimicry*, ésta aparece en la pantomima a que se entrega el poseído. El chamán imita el grito y el comportamiento de los animales sobrenaturales que encarnan en él: reptar por tierra como la serpiente, ruge y corre en cuatro patas como el tigre, simula la inmersión del pato o agita los brazos como el ave las alas. Su traje indica su transformación: muy rara vez utiliza máscaras de animales, pero las plumas y la cabeza de águila o de búho con que

se viste le permiten el vuelo mágico que lo lleva al firmamento. Entonces, pese a una vestimenta que pesa hasta quince kilos a causa de los adornos de hierro cosidos a ella, salta por el aire para demostrar que vuela muy alto. Grita que ve una gran parte de la tierra. Cuenta y representa las aventuras que le ocurren en el otro mundo. Hace los ademanes de la lucha que sostiene contra los malos espíritus. Bajo tierra, en el reino de las Tinieblas, siente tanto frío que tiembla y se estremece. Pide un abrigo al Espíritu de su madre: un asistente le arroja uno. Otros espectadores sacan chispas entrechocando sílice. Ellas producen y son los relámpagos que guían al viajero mágico en la oscuridad de las regiones infernales.

• Esa cooperación del oficiante y del asistente es constante en el chamanismo. Pero no le es exclusiva. Se le encuentra en el vudú y en casi toda sesión extática. Por lo demás, es casi necesaria. Pues es preciso proteger a los espectadores contra las posibles violencias del poseído, protegerlo a él mismo contra los efectos de su torpeza, de su inconciencia y de su furia, ayudarlo en fin a representar correctamente su papel. Entre los vedas de Ceilán, existe una especie de chamanismo muy significativo a ese respecto. Siempre a punto de perder la conciencia, el chamán siente náuseas y vértigo. El suelo parece hundirse a sus pies. El oficiante se mantiene en un estado de receptividad exacerbada. "Ello lo lleva", observan C. G. y Brenda Seligmann, "a ejecutar casi automática y se-

Danza
guramente sin deliberación cuidada las partes tradicionales de la danza, en su orden consagrado. Además, el asistente, quien sigue cada movimiento del danzante y está pronto a sostenerlo si cae, puede contribuir en esencia, mediante una sugestión consciente e inconsciente, a la ejecución correcta de las complicadas figuras."⁴

Todo es representación. También, todo es vértigo, éxtasis, trances, convulsiones y, para el oficiante, pérdida de la conciencia y amnesia final, pues es conveniente que ignore lo que le ocurrió o lo que gritó en el transcurso del acceso. En Siberia, el destino ordinario de una sesión de chamanismo es la curación de un enfermo. El chamán parte en pos del alma de éste, extraviada, oculta o retenida por algún demonio. Narra, representa las peripecias de la reconquista del principio vital arrebatado a su poseedor. Al final, lo trae consigo triunfalmente. Otra técnica consiste en extraer por succión

⁴ C. G. y B. Seligmann, *The Veddas*, Cambridge, 1911, p. 134. Citado por T. K. Oesterreich, *Les Possédés*, trad. francesa, Paris, 1927, p. 310. Esta última obra contiene una notable colección de descripciones originales sobre manifestaciones combinadas de *mimicry-illux*. A continuación me referiré a las de Tremearne sobre el culto bori. A ella es conveniente agregar cuando menos las de J. Warnek sobre los batakés de Sumatra, de W. W. Skeat sobre los malayos de la península de Malaca, de W. Mariner sobre los tongas, de Codrington sobre los melanesios, de J. A. Jacobsen sobre los kwakiultes del noroeste norteamericano. Los relatos de los observadores que T. K. Oesterreich tuvo la feliz inspiración de citar *in extenso* presentan las analogías más convincentes.

el mal del cuerpo del paciente. El chamán se acerca y, en estado de trance, aplica sus labios al lugar que los espíritus señalaron como asiento de la infección. A poco, extrae ésta, sacando de pronto un guijarro, un gusano, un insecto, una pluma, un pedazo de hilo blanco o negro que muestra a su alrededor, que maldice, que arroja a puntapiés o que entierra en algún agujero. Suele suceder que los asistentes se den perfecta cuenta de que, antes de la cura, el chamán tiene la precaución de disimular en su boca el objeto que exhibe a continuación, fingiendo que lo saca del organismo del enfermo. Pero lo aceptan, diciendo que esos objetos sólo sirven para captar, para fijar el veneno. Es posible, si no probable, que el hechicero comparta esa creencia.

En todo caso, credulidad y simulación aparecen, aquí como en otras partes, conjugadas extrañamente. Algunos chamanes esquimales se hacen atar con cuerdas a fin de viajar sólo *en espíritu*, sin lo cual sus cuerpos serían, según dicen, arrastrados también por los aires y desaparecerían sin remedio. ¿Lo creen ellos mismos o se trata de una ingeniosa puesta en escena para hacerlo creer? El caso es que, como resultado de su vuelo mágico, se liberan instantáneamente de sus nexos y sin ninguna ayuda de sus ligaduras, de manera tan misteriosa como los hermanos Davenport en su armario.⁵ Da fe

⁵ Es una gran lección leer, a ese respecto, en Robert Houdin (*Magie et Physique amusante*, Paris, 1877, pp. 205-264), la explicación del milagro y las reacciones de los espectadores y de la prensa. Hay casos en que,

del hecho un etnógrafo tan calificado como Franz Boas.⁶ En el mismo orden de ideas, Bogoras ha grabado en su fonógrafo las "voces separadas" de los chamanes chukches que de pronto se callan, en tanto que se dejan oír voces inhumanas, que parecen salir de todos los rincones de la tienda o surgir de las entrañas de la tierra, o bien proceder de muy lejos. Al mismo tiempo se producen diversos fenómenos de levitación, así como lluvia de piedras o de pedazos de leña.⁷

Esas manifestaciones de ventriloquia y de ilusionismo no son raras en un campo en que al mismo tiempo se manifiesta una marcada tendencia a la metapsiquia y al faquirismo: resistencia al fuego (brasas ardientes conservadas en la boca, hierros al rojo vivo tomados con las manos); ascenso con los pies descalzos por una escalera de cuchillas; cuchilladas productoras de heridas que no sangran o que se cierran al

para misiones etnográficas, sería importante agregar un prestidigitador, es decir, un hombre del oficio, a los sabios cuya credulidad, ¡ay!, es infinita y además interesada y embelesada.

⁶Franz Boas, *The Central Esquimo*, (VIth Annual Report of the Bureau of Ethnology, 1884-1885, Washington, 1888), pp. 598 ss. Citado por M. Eliade, *op. cit.*, p. 232.

⁷Cf. Mircea Eliade, *op. cit.*, pp. 205-206; para completar con G. Tchoubinov, *Beiträge zum psychologischen Verständniss des sibirischen Zaubers*, Halle, 1914, páginas 59-60: "Los sonidos se producen en algún lugar muy alto, se acercan poco a poco, parecen pasar como un huracán atravesando las paredes y al fin se desvanecen en las profundidades de la tierra." (Citado y comentado por T. K. Oesterreich, *op. cit.*, p. 380.)

punto. Con suma frecuencia, no estamos lejos de la simple prestidigitación.⁸

¡Qué importa! Lo esencial no es medir las proporciones, sin duda muy variables, del fingimiento premeditado y del acceso real, sino comprobar la estrecha y como inevitable connivencia del vértigo y de la mímica, del éxtasis y del simulacro. Por lo demás, esa connivencia no es en absoluto exclusiva del chamanismo. Se la

⁸El ilusionismo consciente y organizado puede encontrarse hasta en los pueblos donde menos sería de esperar, por ejemplo, entre los negros de Africa. Sobre todo en Nigeria, grupos de especialistas se enfrentan en un tipo de torneos de virtuosismo durante las ceremonias de iniciación: se corta y se vuelve a poner la cabeza de un compinche (cf. A. M. Vergiat, *Les Rites secrets des primitifs de l'Oubangui*, Paris, 1936, p. 153). Asimismo, Amaury Talbot, *Life in Southern Nigeria*, Londres, 1928, p. 72, informa de un curioso acto de magia cuya semejanza con el mito de Zagreo-Dioniso ha subrayado H. Jeanmaire: "Hay tales magos en nuestra ciudad", dice el jefe Abassi de Ndiya, "y los feticheros son tan versados en las ciencias ocultas, que son capaces del siguiente acto de magia: se quita un hijo a la madre, se le arroja en un mortero donde se le tritura hasta hacerlo papilla a ojos de todo el mundo. Sólo se aleja a la madre para que sus gritos no perturben la ceremonia. Entonces se designa a tres hombres y se les ordena acercarse al mortero. Al primero se le da un poco del contenido, al segundo un poco más y el tercero debe tragarse el resto. Una vez comido todo, los tres avanzan de frente al público, con el que más ha comido entre los otros dos. Al cabo de un momento empieza una danza durante la cual el danzante del centro se detiene bruscamente, extiende la pierna derecha y la golpea con violencia. Entonces, de su cadera saca al niño resucitado al que se pasea para que lo vea la concurrencia."

encuentra, por ejemplo, en los fenómenos de posesión, originarios del África y difundidos a Brasil y a las Antillas, conocidos con el nombre de vudú. Una vez más, en él las técnicas de éxtasis utilizan los ritmos del tambor y la agitación contagiosa. Sobresaltos y sacudimientos indican la partida del alma. Cambios en el rostro y en la voz, el sudor, la pérdida del equilibrio, espasmos, desmayos y rigidez cadavérica preceden a una amnesia verdadera o fingida.

Sin embargo, sea cual fuere la violencia del ataque, éste se desarrolla por entero, como la crisis del chamán, de acuerdo con una liturgia precisa y conforme a una mitología previa. La sesión aparece como una representación dramática y los poseídos están disfrazados. Llevan los atributos de los dioses que los habitan e imitan sus conductas características. Aquel en quien se encarna el dios campesino Zaka enarbola un sombrero de paja, un morral y una pipa muy corta; otro, al que "cabalga" el dios marino Agüé, agita un remo; tal otro, al que visita Dambalá, dios serpiente, ondula por tierra como un reptil. Por lo demás, ésta es una regla general de la que dan mejor testimonio otros pueblos. Los mejores documentos sobre ese aspecto de la cuestión siguen siendo los comentarios y las fotografías de Tremearne⁹ en cuanto al culto bori del África musulmana, difundido desde Tripolitania hasta Nigeria, mitad negro, mitad islámico y en

⁹ *Hausa Superstitions and Customs*, Londres, 1913, pp. 534-540, y *The Ban of the Bori*, Londres, 1919. Cf. T. K. Oesterreich, *op. cit.*, pp. 321-323

casi todos los aspectos muy próximo al vudú, si no por la mitología, al menos por la práctica. El espíritu Malam al Hadgi es un sabio peregrino. El poseído en el que habita finge ser viejo y tembloroso. Mueve los dedos como si siguiera con la mano derecha las cuentas de un rosario. Lee un libro imaginario que sostiene con la mano izquierda. Está encorvado, achacoso y con tos. Vestido de blanco asiste a las bodas. Poseído por Makada, el actor está desnudo, apenas cubierto por una piel de mono, untado de toda inmundicia, con la que parece gozarse. Salta a la pata coja y simula el acoplamiento. Para librarlo del dominio del dios, se le mete en la boca una cebolla o un tomate. Nana Ayesha Karama es causa del mal de ojo y de la viruela. Quien la representa lleva ropa blanca y roja. Tiene dos pañuelos anudados juntos en la cabeza. Aplau-de, corre de un lado a otro, se sienta en el suelo, se rasca, se toma la cabeza entre las manos, llora si no le dan azúcar, baila una especie de ronda, estornuda¹⁰ y desaparece.

En África, como en las Antillas, el público ayuda al sujeto, lo alienta, le pasa accesorios tradicionales de la divinidad que personifica, mientras que el actor hace su papel según el conocimiento que tiene del carácter y de la vida de su personaje, según los recuerdos que conserva de las sesiones a las que ha asistido. Su delirio casi no le permite la fantasía e iniciativa: se conduce como se espera que se conduzca, como sabe que debe hacerlo. Analizando, en

¹⁰ Es el procedimiento ritual para ahuyentar al espíritu poseedor.

cuanto al vudú, el progreso y la naturaleza del acceso, Alfred Métraux ha demostrado claramente que, desde un principio, hay la voluntad consciente de sufrirlo por parte del sujeto, una técnica apropiada para suscitarlo y una estilización litúrgica en su desarrollo. El papel de la sugestión, e incluso de la simulación, no está en duda; pero la mayoría de las veces éstas aparecen como surgidas a su vez de la impaciencia del futuro poseído y como un medio de su parte para apresurar la llegada de la posesión. Ellas aumentan la aptitud para sufrirla y la atraen. La pérdida de conciencia, la exaltación y el aturdimiento que traen consigo favorecen el trance verdadero, es decir la irrupción del dios. La semejanza con la *mimicry* infantil es tan manifiesta que el autor no vacila en concluir: "Observando ciertos procedimientos, se está tentado a compararlos con un niño que por ejemplo imagina ser un indio o un animal y ayuda al vuelo de su fantasía por medio de una prenda de ropa o de algún objeto."¹¹ La diferencia está en que aquí la *mimicry* no es un juego: desemboca en el vértigo, forma parte del universo religioso, y cumple una función social.

* Volvemos así al problema general que plantea el uso de la máscara. También este uso va acompañado de experiencias de posesión, de comunión con los antepasados, los espíritus y los dioses. La máscara provoca en quien la porta una exaltación pasajera y le hace creer que su-

¹¹ Alfred Métraux, "La Comédie rituelle dans la Possession", *Diogenes*, núm. 11, julio de 1955, p. 26-49.

fre alguna transformación decisiva. En todo caso, favorece el desbordamiento de los instintos, la invasión de fuerzas temidas e invencibles. Sin duda, el portador no se engaña en un principio, pero rápidamente cede a la embriaguez que lo transporta. Con la conciencia fascinada, se abandona por completo al desasosiego que suscita en él su propia mímica. "El individuo ya no se reconoce", escribe Georges Buraud, "un grito monstruoso sale de su garganta, es el grito del animal o del dios, el clamor sobrehumano, la emanación pura de la fuerza de combate, de la pasión genésica, de los poderes mágicos sin límite de los que se cree y de los que está imbuido en ese instante."¹² E inmediatamente evoca la espera ardiente de los enmascarados en el breve crepúsculo africano, el hipnótico sonido del tam-tam, luego el furioso tropel de las fantasmas, sus gigantescos pasos, cuando, subidos en zancos, acuden por encima de la hierba alta, con un rumor espantoso de ruidos insólitos: silbidos, estertores y zumbidos de los rimbombos.

No sólo hay un vértigo nacido de una participación ciega, desenfrenada y sin objeto, de energías cósmicas, una epifanía fulgurante de divinidades bestiales que al punto regresan a sus tinieblas. También hay la simple embriaguez de difundir el terror y la angustia. Sobre todo, esas apariciones del más allá actúan como un primer mecanismo de gobierno: la máscara es institucional. Se ha señalado, por ejemplo entre los dogones, una verdadera cultura de la máscara,

¹² G. Buraud, *Les Masques*, Paris, 1948, pp. 101-102.

que impregna la generalidad de la vida pública del grupo. Por otra parte, en las sociedades humanas de iniciación y de máscaras es donde conviene buscar, a ese nivel elemental de la existencia colectiva, los principios aún fluidos del poder político. La máscara es el instrumento de las cofradías secretas. Sirve para inspirar terror a los profanos, al mismo tiempo que para disimular la identidad de los fieles.

La iniciación, los ritos de paso de la pubertad con frecuencia consisten en revelar a los novicios la naturaleza puramente humana de las Máscaras. Desde ese punto de vista, la iniciación es una enseñanza atea, agnóstica y negativa. Descubre una superchería y hace cómplice de ella. Hasta entonces, los adolescentes estaban aterrorizados por las apariciones de las máscaras. Una de éstas los persigue a latigazos. Excitados por el iniciador, lo detienen, lo someten, lo desarman, le desgarran la ropa, le quitan la máscara: en él reconocen a un anciano de la tribu. En lo sucesivo, pertenecen al otro campo.¹² Infunden miedo. Untados de blanco y enmascarados a su vez, encarnan los espíritus de los muertos, asustan a los no iniciados, violentan y atracan a quienes atrapan o consideran culpables. Con frecuencia, permanecen constituidos en hermandades semisecretas o pasan por una segunda iniciación que los afilia a ellas. Como la primera, ésta va acompañada de malos tra-

¹² El mecanismo de la inversión es descrito asombrosamente por Henri Jeanmaire, *Courros et Courètes*, Lille, 1939, pp. 172-223. En el "Expediente" (p. 312) reproduzco su descripción de los bobos del Alto Volta.

tos, de pruebas dolorosas, a veces de una catalepsia real o fingida, de un simulacro de muerte o de resurrección. También como la primera, ésta enseña que los supuestos espíritus no son sino hombres disfrazados y que sus voces cavernosas salen de rimbombos particularmente poderosos. En fin, como la primera, esa segunda iniciación da el privilegio de imponer toda clase de novatadas a la multitud profana. Toda sociedad secreta posee su fetiche distintivo y su máscara protectora. Cada miembro de una cofradía inferior cree que la máscara guardiana de la sociedad superior es un ser sobrenatural, mientras que conoce demasiado bien la naturaleza del que protege la suya.¹³ Entre los *betchuanas*, una banda de ese tipo se llama *mopato* o misterio, por el nombre de la choza de iniciación. Agrupa a una juventud turbulenta, liberada de las creencias vulgares y de los temores comúnmente compartidos: los actos conminatorios y brutales de los afiliados intentan reforzar el terror supersticioso de sus víctimas. De esa manera, la alianza vertiginosa del simulacro y del trance en ocasiones se orienta hacia una mezcla perfectamente consciente de engaño y de intimidación. En ese momento emana de ello un tipo particular de poder político.¹⁴

¹³ Cf. Hans Himmelheber, *Brousse*, Léopoldville, 1939, núm. 3, pp. 17-31.

¹⁴ Cf. L. Frobenius, *Die Geheimbünde u. Masken Afrikas* (Abhandl. d. k. Leop. Carol. Akad. d. Naturforscher, t. 74), Halle, 1898; H. Webster, *Primitive Secret Societies*, Nueva York, 1908; H. Schwartz, *Alterklassen und Männerbünde*, Berlín, 1902. Desde luego es conveniente distinguir en principio la iniciación tribal de los jóve-

Cierto es que esas asociaciones conocen destinos diversos. Suele suceder que se especialicen en la celebración de un rito mágico, en una danza o un misterio, pero también se les ve encargadas de la represión de los adúlteros, de los robos, de la magia negra y de los envenenamientos. En Sierra Leona se conoce una sociedad de guerreros,¹⁶ compuesta de secciones locales, que pronuncia los fallos y los hace ejecutar. Organiza expediciones de venganza contra las ciudades rebeldes. Interviene para mantener la paz e impedir las venganzas. Entre los bambaras, el *komo*, "que lo sabe todo y lo castiga todo", especie de prefiguración africana del Ku-klux-klan, hace reinar un terror incesante. Hermandades de enmascarados mantienen así la disciplina social, de suerte que se puede afirmar sin exageración que el vértigo y el simulacro, o cuando menos sus derivados inmediatos, la mímica aterradoras y el terror supersticioso, aparecen de

nes y los ritos de agregación a las sociedades secretas, claramente intertribales. Pero cuando la hermandad es poderosa, logra incluir a casi todos los adultos de una comunidad, de suerte que los dos rituales de iniciación acaban por confundirse (H. Jeanmaire, *op. cit.*, pp. 207-209). El mismo autor (pp. 168-171) describe, según Frobenius, cómo entre los bosos, pescadores y agricultores del Níger, al suroeste de Tombuctú, la sociedad de enmascarados kumang ejerce el poder supremo de manera a la vez implacable, secreta e institucional. Jeanmaire compara la ceremonia principal del kumang con el juicio mutuo de los diez reyes de la Atlántida en Platón, *Critias* 120 B, después de la captura y del sacrificio de un toro atado a un pilar de oricalco. Reproduzco esa descripción en el "Expediente" (p. 315).

¹⁶ El *poro* de los temes, cf. Jeanmaire, *op. cit.*, p. 219.

nuevo, no como elementos adventicios de la cultura primitiva, sino en verdad como resortes fundamentales que pueden servir mejor para explicar su mecanismo. ¿Cómo comprender sin eso que la máscara y el pánico estén, como se ha visto, constantemente presentes y *presentes juntos*, apareados inextricablemente y ocupando un lugar central en las fiestas, en los paroxismos de esas sociedades, en sus prácticas mágico-religiosas o en las formas aún indecisas de su aparato político, cuando no desempeñan una función capital en esos tres campos a la vez?

¿Es eso suficiente para pretender que el paso a la civilización propiamente dicha implica la eliminación progresiva de esa primacía del *ilinx* y de la *mimicry* conjugadas y su sustitución por la preeminencia en las relaciones sociales de la pareja *agon-alea*, la competencia y la suerte? Sea como fuere, causa o consecuencia, cada vez que una cultura elevada logra surgir del caos original, se aprecia una considerable regresión de las potencias del vértigo y del simulacro. Entonces se ven desposeídas de su antigua preponderancia, desplazadas hacia la periferia de la vida pública, reducidas a papeles cada vez más modestos e intermitentes, si no es que clandestinos y culpables, o incluso confinados en el terreno limitado y reglamentado de los juegos y de la ficción, donde ellas ofrecen a los hombres las mismas satisfacciones eternas, aunque yuguladas y ya sólo buenas para distraerlos de su hastío o para reposarlos de su trabajo, esta vez sin demencia ni delirio.

VIII. LA COMPETENCIA Y EL AZAR

El uso de la máscara permite, en las sociedades de confusión, encarnar (y sentir que encarnan) las fuerzas y los espíritus, las energías y los dioses. Caracteriza a un tipo original de cultura, basado, según se ha visto, en la poderosa alianza de la pantomima y del éxtasis. Difundido sobre toda la superficie del planeta, el uso de la máscara aparece como una falsa solución, obligatoria y fascinante, anterior al lento, penoso y paciente desarrollo decisivo. La salida de esa trampa no es ni más ni menos que el nacimiento mismo de la civilización.

Lo sospechamos: una revolución de semejante envergadura no se realiza en un día. Además, como siempre se sitúa necesariamente en los siglos intermedios que abren a una cultura paso a la historia, sólo sus últimas fases son accesibles. Los documentos más antiguos que dan testimonio de ella difícilmente pueden dar cuenta de las primeras opciones que, oscuras, tal vez fortuitas y sin envergadura inmediata, no dejan de ser aquellas que han comprometido a pocos pueblos en una aventura decisiva. No obstante, la diferencia entre su estado inicial, que es absolutamente necesario imaginar según el modo de vida general del hombre primitivo, y el pun-

to de llegada, que sus monumentos permiten reconstituir, no es el único argumento apropiado para convencer de que su promoción sólo fue posible mediante una larga lucha contra los prestigios asociados del simulacro y del vértigo.

De la virulencia anterior de éstos no son huellas lo que falta. A veces, del propio combate subsisten indicios reveladores. Los vapores embriagantes del cáñamo eran utilizados por los escitas y los iraníes para provocar el éxtasis: así, no es indiferente que el *Y asht* 19-20 afirme que Ahura Mazda existe "sin trance ni cáñamo". Del mismo modo, la creencia en el vuelo mágico se comprueba mil veces en la India, pero lo importante es que haya un pasaje del *Mahabharata* (V. 160, 55 y ss.) en que se afirma: "También nosotros podemos volar a los cielos y manifestarnos en diversas formas, pero *por ilusión*." De ese modo, la verdadera ascensión mística se distingue claramente de las caminatas celestes y de las supuestas metamorfosis de los magos. Sabido es todo lo que la ascesis y sobre todo las fórmulas y las metáforas del Yoga deben a las técnicas y a la mitología de los chamanes: la analogía es tan cercana y tan continua que con frecuencia ha hecho crecer en una filiación directa. Sin embargo, aun así, el Yoga es, como todos lo subrayan, una interiorización, una transposición en el plano espiritual, de los poderes del éxtasis. Aun así también, ya no se trata de la conquista ilusoria de los espacios del mundo, sino de librarse de la ilusión que constituye el mundo. Sobre todo, hay una in-

versión total del sentido del esfuerzo. En lo sucesivo, la finalidad no es forzar el pánico de la conciencia para ser presa complaciente de toda descarga nerviosa; por el contrario, es un ejercicio metódico, una escuela del dominio de sí.

En el Tíbet y en China, las experiencias de los chamanes han dejado numerosas huellas. Los lamas rigen la atmósfera, se elevan al cielo, ejecutan danzas mágicas, vestidos de "siete adornos de hueso", usan un lenguaje ininteligible, lleno de onomatopeyas. Taoístas y alquimistas vuelan por los aires, como Liu-An y Li Chao Kun. Otros alcanzan las puertas del cielo, desvían los cometas o suben por el arco iris. Pero esa temible herencia no puede impedir el desarrollo de la reflexión crítica. Wang Ch'ung denuncia el carácter falaz de las palabras que emiten los muertos por boca de aquellos seres vivos que hacen entrar en trance o por la de los hechiceros que los evocan "pellizcando sus cuerdas negras". Ya en la antigüedad, el *Kwoh Yu* cuenta que el rey Chao (515-488 a. de c.) interroga a sus ministros en los siguientes términos: "Las escrituras de la dinastía Tcheu afirman que Chung-Li fue enviado como mensajero a las regiones inaccesibles del Cielo y de la Tierra. ¿Cómo fue posible cosa igual? ¿Tienen los hombres posibilidades de subir al Cielo?" Entonces el ministro le informa sobre el significado espiritual del fenómeno. El justo, aquel que sabe concentrarse, alcanza un modo superior de conocimiento. Tiene acceso a las altas esferas y desciende a las esferas inferiores

para distinguir en ellas "la conducta por observar y las cosas por cumplir". Como funcionario, dice el texto, se encarga entonces de velar por el orden de precedencia de los dioses, por las víctimas, por los accesorios, por los trajes litúrgicos que son convenientes de acuerdo con las estaciones.¹

El chamán, el hombre de posesión, de vértigo y de éxtasis transformado en funcionario, en mandarín, en maestro de ceremonias, apegado al protocolo y a la correcta distribución de honores y de privilegios: ¡qué ejemplo casi excesivo y caricaturesco de la revolución cumplida!

a) TRANSICIÓN

Si bien sólo existen puntos de referencia aislados para indicar cómo en la India, en Irán y en China las técnicas del vértigo evolucionaron hacia el dominio y el método, documentos más numerosos y más explícitos permiten en otras partes seguir con mayor detenimiento las diferentes etapas de la metamorfosis capital. Así, en el mundo indoeuropeo, el contraste de los dos sistemas se sigue sintiendo durante largo tiempo en la oposición de dos formas de soberanía, reveladas por los trabajos de G. Dumézil. Por una parte, el Legista, dios soberano que rige

¹ Textos en Mircea Eliade, *El chamanismo y las técnicas arcaicas del éxtasis*, pp. 327-347 y 367-374, donde se utilizan en sentido opuesto para asegurar el valor de las experiencias chamanísticas.

e impone el contrato, exacto, ponderado, minucioso, conservador, garante severo y mecánico de la norma, del derecho, de la regularidad, cuya acción está vinculada a las formas necesariamente leales y convencionales del *agon*, sea en la liza, en singular combate con armas iguales, sea en el pretorio, mediante la aplicación imparcial de la ley; por la otra, el Frenético, también dios soberano, pero inspirado y terrible, imprevisible y paralizante, extático, poderoso hechicero, maestro en prestigios y en metamorfosis, con frecuencia patrón y responsable de un grupo de máscaras desencadenadas.

Entre esos dos aspectos del poder, lo administrativo y lo fulgurante, la competencia al parecer se ha prolongado, sin pasar siempre por las mismas vicisitudes. Por ejemplo, en el mundo germánico, el dios del vértigo conserva largo tiempo la preferencia. Odín, cuyo nombre, para Adán de Bremen, es equivalente de "furor", por lo esencial de su mitología permanece como un perfecto chamán. Tiene un caballo de ocho patas, considerado hasta Siberia precisamente como montura de chamán. Se transforma en toda clase de animales, se transporta al punto a cualquier lugar, es informado por dos cuervos sobrenaturales, Huqui y Munin. Permanece nueve días y nueve noches suspendido de un árbol para obtener de él un lenguaje secreto y apremiante: las runas. Funda la necromancia, interroga a la cabeza momificada de Mimir. Aún más, practica (y por lo demás se le reprocha) la *seidhr*, que es sesión chamánica pura, con

música alucinante, ropaje ritual (abrigo azul, gorro de cordero negro, pieles de gatos blancos, bastón, cojín de plumas de gallina), viajes al otro mundo, coro de auxiliares para previsión, trances, éxtasis y profecía. Asimismo, los *berserkers* que se transforman en fieras están vinculados directamente a las sociedades de máscaras.²

En cambio, en la Grecia antigua, aunque el punto de partida sea el mismo, la rapidez y la claridad de la evolución, asombrosamente legibles gracias a la abundancia relativa de los documentos, subrayan un éxito de una amplitud y de una prontitud que lo han hecho calificar de milagro. Sin embargo, es preciso recordar que esa palabra no adquiere una significación aceptable sino cuando se tiene presente que los resultados obtenidos, es decir las ceremonias y los templos, el gusto por el orden, por la armonía, por la medida, por la idea lógica y por la ciencia, destacan contra un trasfondo legendario pletórico de hermandades mágicas de danzantes y de herreros, de cíclopes y de curetes, de cabiros, de dácilos o de coribantes, de ban-

²G. Dumézil, *Mitra-Varuna* ("Ensayo sobre dos representaciones indoeuropeas de la Soberanía"), segunda edición, París, 1948, sobre todo cap. II, pp. 38-54; una lección paralela se obtiene de *Aspects de la Fonction guerrière chez les Indo-Européens*, París, 1956; Stig Wikander, *Der arische Männerbund*, Lund, 1938; M. Eliade, *op. cit.*, pp. 294-321; sobre un resurgimiento en el siglo XIX del poder de tipo carismático (Adolfo Hitler), cf. R. Caillouis, *Instincts et Société*, París, 1964, cap. VII, pp. 152-180.

das turbulentas de enmascarados aterradores, mitad dioses, mitad bestias en los que, como en los centauros, hace mucho tiempo se ha reconocido el equivalente de las sociedades iniciáticas africanas. Los efebos espartanos se entregan a la licantropía, igual que los hombres-panteras y que los hombres-tigres del África ecuatorial.²

Durante la criptia, hagan o no cacería de ilotas, es seguro que llevan una vida de aislamiento y de emboscadas. No deben ser vistos ni sorprendidos. No se trata en ninguna medida de una especie de preparación militar: ese entrenamiento no concuerda en absoluto con el modo de combatir de los hoplitas. El hombre joven vive como lobo y ataca como lobo: solitario y de improviso, con un salto de fiera salvaje. Roba y mata impunemente, mientras sus víctimas no logren atraparlo. La prueba implica los peligros y las ventajas de una iniciación. El neófito conquista el poder y el derecho de comportarse como lobo; es engullido por un lobo y renace como lobo; corre el riesgo de ser destrozado por los lobos y se prepara para destrozarse a los hombres.

En el monte Liceo, en la Arcadia en que Zeus es el patrón de una hermandad de licántropos,

² H. Jeanmaire, *Couroi et Courètes*, Lille, 1939, ha reunido al respecto un expediente impresionante, del que he tomado los hechos citados a continuación. En esa obra, los datos esenciales se encontrarán en las pp. 540-568 con respecto a la licantropía en Esparta, y en las pp. 569-588 en cuanto a Licurgo y los cultos arcadianos.

el que come la carne de un niño mezclada a otras viandas se convierte en lobo, o bien el iniciado atraviesa a nado un estanque y queda transformado en lobo por nueve años en el lugar desértico al que llega. Licurgo de Arcadia, cuyo nombre significa "El que hace de lobo", persigue al joven Dionisos. Lo amenaza con un artefacto misterioso. Deja oír rugidos espantosos y el ruido de un "tambor subterráneo, un trueno pesadamente angustioso", dice Estrabón. No es difícil reconocer el sonido aterrador del rombo, instrumento universal de los enmascarados.*

No faltan razones para vincular al Licurgo de Esparta y al Licurgo de Arcadia; entre los siglos VI y IV, la aparición sobrenatural que provocaba el pánico se consituye en el legislador por excelencia: el hechicero que presidía la iniciación es ahora pedagogo. De la misma manera, los hombres-lobos de Lacedemonia ya no son fieras poseídas por el dios, fieras que llevan una vida feroz e inhumana en la época de su pubertad. En lo sucesivo consituyen una especie de policía política, encargada de expediciones punitivas para mantener en el temor y en la obediencia a los pueblos sometidos.

La antigua crisis extática se utiliza fríamente con fines de represión y de intimidación. La metamorfosis y el trance ya no son sino recuerdos. No hay duda de que la criptia permanece oculta; mas no por ello deja de ser uno de los mecanismos regulares de una república militar cuyas instituciones rígidas combinan sabiamen-

te la democracia y el despotismo. La minoría de los conquistadores, que ya adoptó para sí leyes de otro orden, sigue valiéndose de las viejas recetas por lo que toca a la multitud sometida.

La evolución es sorprendente y significativa. Sólo explica un caso particular. Al mismo tiempo, casi en toda Grecia los cultos orgiásticos todavía recurren a la danza, al ritmo, a la embriaguez para provocar en sus adeptos el éxtasis, la insensibilidad y la posesión por parte del dios. Pero esos vértigos y esos simulacros son vencidos. Por amplio margen, han dejado de ser los valores centrales de la ciudad. Perpetúan una antigüedad lejana. Ya sólo se recuerdan descensos a los infiernos y expediciones celestes efectuadas en espíritu, mientras que el cuerpo del viajero yace inanimado en su lecho. El alma de Aristeia de Proconeso fue "asida" por el dios y ella acompañó a Apolo en forma de cuervo. Hermótimo de Clazomene podía abandonar su cuerpo durante años enteros, en el transcurso de los cuales iba a hacer provisión de conocimiento sobre el porvenir. El ayuno y el éxtasis habían conferido a Epiménides de Creta, en la caverna divina del monte Ida, cierto número de poderes mágicos. Abaris, profeta y curandero, surcaba los aires montando una flecha de oro. Pero los más tenaces y los más desarrollados de esos relatos manifiestan ya una orientación opuesta a su sentido primitivo. Orfeo no trae consigo del mundo subterráneo a la

esposa muerta que fue a buscar. Se empieza a saber que la muerte no perdona y que no hay magia que pueda triunfar sobre ella. En la obra de Platón, el viaje de Er el panfiliano ya no es una odisea de chamán, fértil en peripecias dramáticas, sino la alegoría a la cual recurre el filósofo para exponer las leyes del Cosmos y del Destino.

La desaparición de la máscara, por una parte como medio de la metamorfosis que conduce al éxtasis y, por la otra como instrumento de poder político también se muestra lenta, desigual y difícil. La máscara era el signo por excelencia de la superioridad. En las sociedades de máscaras, todo el problema reside en estar enmascarado e infundir miedo o en no estarlo y tener miedo. En una organización más compleja, consiste en deber temer a unos y en poder asustar a otros, según el grado de iniciación. Pasar a un grado superior es estar instruido en el misterio de una máscara más secreta. Es aprender que la aterradora aparición sobrenatural no lo es tanto, sino sólo un hombre disfrazado, como alguien se disfraza para aterrorizar a los profanos o a los iniciados de nivel inferior.

Seguramente existe un problema de la decadencia de la máscara. ¿Cómo y por qué han llegado los hombres a renunciar a ella? El problema no parece haber preocupado a los etnógrafos. Sin embargo, es de suma importancia. Propongo la hipótesis siguiente, que no excluye

sino, por el contrario, exige la existencia de caminos múltiples, diversos e incompatibles, correspondientes a cada cultura y a cada situación particular, aunque propone para ellas un resorte común: el sistema de la iniciación y de la máscara sólo funciona si hay coincidencia precisa y constante entre la revelación del secreto de la máscara y el secreto de usarla a su vez para lograr el trance divinizante y para aterrozar a los novicios. Así, también el conocimiento y el empleo están vinculados estrechamente. Sólo quien conoce la verdadera naturaleza de la máscara y del enmascarado puede adoptar la apariencia formidable. Sobre todo, no se puede sufrir la influencia o cuando menos no sufrirla en el mismo registro y con la misma emoción de pánico secreto cuando se sabe que se trata de un simple disfraz. Ahora bien, en la práctica no es posible ignorarlo o, en todo caso, no se puede ignorarlo durante mucho tiempo. De allí una fisura permanente en el sistema, al que debe defenderse contra la curiosidad de los profanos mediante toda una serie de prohibiciones y de castigos, esta vez de lo más reales. En resumen: mediante la muerte, única eficaz contra un secreto sorprendido. De lo cual se sigue que, pese a la prueba íntima que ofrecen el éxtasis y la posesión, el mecanismo sigue siendo frágil. Es preciso protegerlo en todo momento contra los descubrimientos fortuitos, contra las preguntas indiscretas y contra las hipótesis o las explicaciones sacrílegas. Y es inevitable que, poco a poco, la fabricación y el uso de la más-

cara no queden ya protegidas por prohibiciones capitales, sin que por ello pierdan su carácter sagrado. Entonces, mediante transformaciones insensibles, se convierten en ornamentos litúrgicos, en accesorios de ceremonia, de danza o de teatro.

El último intento de dominación política mediante la máscara tal vez sea el de Hakim al-Moqanná, el Profeta con Velo del Korasán quien, en el siglo VIII, durante varios años, de 160 a 163 de la Hégira, mantuvo a raya a los ejércitos del Califa. Se cubría el rostro con un velo de color verde o, según algunos, se había mandado hacer una máscara de oro que nunca se quitaba. Pretendía ser Dios y afirmaba que se cubría el rostro porque ningún mortal podría verlo sin quedar ciego. Pero, precisamente, sus pretensiones fueron discutidas acerbamente por sus adversarios. Los cronistas —cierto es, historiadores todos ellos de los Califas— escriben que actuaba así por ser calvo, tuerto y de una fealdad repugnante. Sus discípulos lo conminaron a demostrar que decía la verdad y exigieron ver su rostro. Él se lo mostró. Algunos fueron quemados en efecto, y los demás quedaron convencidos. Pues bien, la historia oficial explica el milagro y descubre (o inventa) la estratagema. Este es el relato del episodio, tal como se encuentra en una de las fuentes más antiguas, la *Descripción topográfica e histórica de Bucara*, por Abú-Bak Mohamed ibn Dia' far Narshakhi, terminada en 332: *

*Reproduzco la traducción literal que Aghena ha

Cincuenta mil soldados de Moqannâ se reunieron a la puerta del castillo, se prosternaron y pidieron verlo. Pero no obtuvieron respuesta alguna. Insistieron e imploraron, diciendo que no se moverían de allí mientras no vieran el rostro de su Dios. Moqannâ tenía un criado llamado Hadjeb. Y le dijo: "Ve a decir a mis criaturas: Moisés me pidió dejarle ver mi rostro; pero no acepté presentarme a él, pues no habría soportado verme, y si alguien me ve, morirá en el acto." Pero los soldados siguieron implorando. Entonces Moqannâ les dijo: "Venid tal día y os mostraré mi rostro."

Así, a las mujeres que estaban allí (eran cien y en su mayoría hijas de campesinos de Soghd, de Kesh y de Nakshab, que conservaba con él en el castillo, donde no había a su lado sino cien mujeres y el criado personal llamado Hadjeb) les ordenó tomar cada una un espejo y subir al techo del castillo. [Les enseñó] a sostener el espejo a modo de quedar unas frente a otras con los espejos unos frente a otros, todo lo cual en el momento en que los rayos del sol queman [con mayor intensidad]. . . . Pues bien, los hombres se habían reunido. Cuando el sol se reflejó en los espejos, por efecto de aquella reflexión, todos los alrededores del lugar quedaron bañados de luz. Y Moqannâ dijo a su criado: "Di a mis criaturas: éste es vuestro Dios que se presenta ante vosotros. ¡Miradle! ¡Miradle!" Viendo el lugar ba-

accedido a hacer para mí de una redacción persa abreviada de la obra de Narshakhi (escrita en 574 de la Hégira). En la tesis de Gholam Hossein Sadighi, *Les mouvements religieux iraniens au II^e et III^e siècles de l'Hégire*, Paris, 1938, figura el listado exhaustivo y también la crítica de las fuentes tocantes a Hakim (páginas 163-186).

ñado en luz los hombres se asustaron. Y se prosternaron.

Como Empédocles, al ser Hakim vencido quiso desaparecer sin dejar huella, con el fin de hacer creer que había subido al cielo. Envenenó a sus cien mujeres, decapitó a su servidor y se arrojó desnudo en un foso lleno de cal viva (o en una caldera de mercurio, una cuba de vitriolo o un horno donde se fundía cobre, asfalto o azúcar). Al respecto, una vez más los cronistas denuncian la artimaña. Aunque siempre eficaz (los seguidores de Hakim creyeron en su divinidad, no creyeron en su muerte y el Korasán no encontró la paz por mucho tiempo), el reino de la máscara aparece en lo sucesivo como el de la impostura y del malabarismo. Ya está vencido.

Como tendencias culturales reconocidas, honradas y dominantes, el reino de la *mimicry* y del *ilinx*, en efecto, está condenado en cuanto el espíritu logra la concepción del Cosmos, es decir, de un universo ordenado y estable, sin milagros ni metamorfosis. Ese universo aparece como el terreno de la regularidad, de la necesidad, de la medida y, en una palabra, del número. En Grecia, la revolución es perceptible, incluso en aspectos muy precisos. Así, los primeros pitagóricos aún se valían de números concretos. Los concebían como si tuvieran forma y figura. Algunos números eran triangulares, otros cuadrados y otros más alargados; es decir que

eran representables mediante triángulos, cuadrados y rectángulos. Sin duda se parecían a los grupos de puntos de los dados y del dominó más que a los signos sin otro significado que el de sí mismos, como son las cifras. Además, constituían secuencias regidas por las relaciones de los tres acordes musicales básicos. En fin, estaban dotados de virtudes distintas, correspondientes al matrimonio (el 3), a la justicia (el 4), a la ocasión (el 7) o a algún otro concepto o apoyo que les atribuía la tradición o la arbitrariedad. Sin embargo, de esa numeración en parte cualitativa, pero que llama la atención hacia las sorprendentes propiedades de ciertas progresiones privilegiadas, muy pronto surgió la serie abstracta, que excluyó la aritmética y obliga al cálculo puro y puede servir así de herramienta a la ciencia.⁵

Aun siendo incompatibles con los espasmos y los paroxismos del éxtasis y del disfraz, el número y la medida, el espíritu de precisión que éstos difunden permiten en cambio el auge del *agon* y del *alea* como reglas del juego social. En el mismo momento en que Grecia se aleja de las sociedades de máscaras, sustituye el frenesí de las antiguas fiestas por la serenidad de las procesiones, fija en Delfos un protocolo incluso para el delirio profético, también da valor de institución a la competencia reglamentada e incluso al sorteo. En otras palabras, mediante la fundación de los grandes juegos (olímpicos,

⁵ E. Bréhier, *Histoire de la Philosophie*, t. I, fasc. 1, 5ª ed., París, 1948, pp. 52-54.

ístmicos, píticos y nemeanos) y con frecuencia mediante la manera en que se escogen los magistrados de las ciudades, el *agon* y, combinado con él, el *alea*, toman en la vida pública el lugar privilegiado que en las sociedades de desorden ocupa la pareja *mimicry-ilinx*.

Los juegos de estadio inventan y ofrecen como ejemplo una rivalidad limitada, reglamentada y especializada. Despojada de todo sentimiento de odio y de rencor personales, esa nueva especie de emulación inaugura una escuela de lealtad y de generosidad. Al mismo tiempo, difunde el hábito y el respeto del arbitraje. Su papel civilizador se ha señalado repetidas veces. A decir verdad, los juegos solemnes aparecen en casi todas las grandes civilizaciones. Los juegos de pelota de los aztecas constituyen fiestas rituales, a las cuales asisten el soberano y su corte. En China, los concursos de tiro al arco habilitan y preparan a los nobles, aunque menos por los resultados que por la manera correcta de disparar la flecha o de reconfortar al adversario sin suerte. En el Occidente cristiano, los torneos cumplen la misma función: enseñan que el ideal no es la victoria contra quienquiera que sea por el medio que sea, sino la proeza ganada en igualdad de oportunidades contra un concursante a quien se estima y se ayuda de ser necesario, valiéndose sólo de medios permitidos por haberse fijado de antemano, en un lugar y en un tiempo determinados.

El desarrollo de la vida administrativa no favorece menos la difusión del *agon*. Cada vez

más, el reclutamiento de funcionarios se efectúa mediante concursos y exámenes. Se trata de reunir a los más aptos y a los más competentes, con el fin de introducirlos en alguna jerarquía o mandarínato, *cursus honorum* o *chin*, en que la promoción queda sometida a ciertas normas fijas y es regulada, en lo posible, mediante jurisdicciones autónomas. De esta manera, la burocracia es factor de una especie de competencia que pone al *agon* en el principio de toda carrera administrativa, militar, universitaria o judicial.

Lo hace penetrar en las instituciones, tímidamente en un principio y sólo para funciones menores. Las demás permanecen mucho tiempo dependientes de la arbitrariedad del príncipe o de los privilegios del nacimiento o de la fortuna. Sin duda, suele suceder que, en teoría, la entrada quede reglamentada por concurso. Pero, gracias a la naturaleza de las pruebas o a la composición de los jurados, los grados más altos del ejército, los puestos importantes de la diplomacia o de la administración con frecuencia siguen siendo monopolio de una casta mal definida, pero cuyo espíritu de cuerpo se conserva celoso como su solidaridad se mantiene atenta. Sin embargo, los progresos de la democracia son precisamente los de la competencia justa, de la igualdad de derechos, luego de la igualdad relativa de las condiciones, que permite concretar en hechos, de manera sustancial, una igualdad jurídica que en ocasiones sigue siendo más abstracta que eficaz.

Por lo demás, en la Grecia antigua los primeros teóricos de la democracia resolvieron la dificultad, al parecer de un modo raro, aunque de manera que se antoja impecable, cuando hacemos el esfuerzo de representarnos el problema en su novedad. En efecto, los griegos consideraban el sorteo de los magistrados como procedimiento igualitario absoluto. Tenían a las elecciones por una especie de subterfugio o de mal menor, de inspiración aristocrática.

Aristóteles sobre todo razona de esa manera. Por lo demás, sus tesis están conformes a la práctica comúnmente admitida. En Atenas, casi todos los magistrados se sortean, con excepción de los generales y de los funcionarios de hacienda, es decir, de los técnicos. Los miembros del Consejo se sortean, luego de un examen probatorio, entre los candidatos presentados por los demos. En cambio, se eligen los delegados a la Liga beocia. La razón es clara. Se prefieren las elecciones desde el momento en que la extensión de territorio interesado o la multitud de los participantes hacen necesario un régimen representativo. Expresado por el haba blanca, el veredicto de la suerte no deja de considerarse como sistema igualitario por excelencia. En él se ve al mismo tiempo una precaución, dado el caso difícilmente sustituible, contra las intrigas y contra las maniobras de los oligarcas o de las "conjuraciones". Así, al principio la democracia vacila de manera sumamente instructiva entre el *agon* y el *alea*: dos formas opuestas de la justicia.

Esa competencia inesperada revela la relación profunda que existe entre ambos principios. Demuestra que ofrecen soluciones inversas pero complementarias a un problema único: el de la igualdad de todos en un principio, sea ante la suerte, si renuncian a hacer el menor uso de sus capacidades naturales y si consienten en una actitud rigurosamente pasiva; sea ante las condiciones de la competencia, si por el contrario se les pide movilizar sus recursos de manera extrema, para dar una prueba inobjetable de su excelencia.

A decir verdad, se impuso el espíritu de competencia. La buena regla política consiste en asegurar a cada candidato posibilidades legales idénticas de solicitar los sufragios de los electores. De una manera más general, cierta concepción de la democracia, que no es la menos difundida, ni tal vez la menos razonable, suele considerar la lucha entera de los partidos como una especie de rivalidad deportiva, que debería presentar la mayor parte de las características de los enfrentamientos de estadio, de liza o de cuadrilátero: ganancia limitada, respeto al adversario y a las decisiones arbitrales, lealtad y colaboración sincera de los rivales una vez pronunciado el veredicto.

Ampliando aún más el marco de la descripción, nos damos cuenta de que, a partir del momento en que la *mimicry* y el *ilinx* fueron perseguidos, la totalidad de la vida colectiva y no sólo su aspecto institucional se apoya en un equilibrio precario e infinitamente variable entre

el *agon* y el *alea*; es decir, entre el mérito y la suerte.

b) EL MÉRITO Y LA SUERTE

Los griegos, que todavía no tienen palabras para designar a la persona y la conciencia,⁶ fundamentos del nuevo orden, siguen disponiendo en cambio de un conjunto de conceptos precisos para designar la fortuna (*tyché*), la parte destinada a cada cual por el destino (*moira*), el momento favorable (*kairos*), es decir, la ocasión que, estando inscrita en el orden inmutable e irreversible de las cosas, y precisamente porque forma parte de él, no se reproduce. El nacimiento constituye entonces algo así como el billete de una lotería universal y obligatoria, que asigna a cada quien una suma de dones y de privilegios. De éstos, unos son innatos y los otros sociales. Semejante concepción a veces es más explícita; en todo caso, está más difundida de lo que se piensa. Entre los indios de la América Central, cristianizados sin embargo desde hace varios siglos, se admite que cada cual nace con una suerte personal. Ésta determina el carácter de cada individuo, sus talentos, sus debilidades, su categoría social, su profesión y finalmente su suerte, es decir, su predestinación al éxito y al fracaso, su aptitud a aprovechar la ocasión. Entonces no es posible ninguna ambi-

⁶ Marcel Mauss, "Une catégorie de l'esprit humain: la notion de personne, celle de moi", en *Journal of the Royal Anthropological Institute*, vol. LXVIII, julio-dic. de 1938, pp. 263-281.

ción ni concebible ninguna competencia. Cada cual nace y es lo que la suerte ha prescrito.⁷ El *agon* —deseo de triunfo— normalmente sirve de contrapeso a ese exceso de fatalismo.

Desde cierto punto de vista, la diversidad infinita de los regímenes políticos obedece a la preferencia que conceden a uno u otro de los dos órdenes de superioridad que actúan en sentido inverso. Les hace elegir entre la herencia, que es lotería, y el mérito, que es competencia. Algunos se esfuerzan por perpetuar hasta donde sea posible las desigualdades de partida por medio de un sistema de castas o de clases cerradas, de empleos reservados, de cargos hereditarios. En cambio, otros se empeñan en acelerar la circulación de las élites, es decir, en reducir el alcance del *alea* original para aumentar proporcionalmente la importancia concedida a un modo de rivalidad codificado de manera cada vez más estricta.

Ni uno ni otro de esos regímenes extremos podría ser absoluto: por aplastantes que sean los privilegios vinculados al nombre, a la riqueza o a alguna otra ventaja de nacimiento, siempre subsiste una oportunidad aunque sea infinitesimal para la audacia, la ambición y el valor. Inversamente, en las sociedades más igualitarias, en que la herencia misma no se admitiría en ninguna forma, es difícil imaginar que el azar del nacimiento tenga tan poco efecto que la posición del padre no influya en la ca-

⁷ Michael Mendelson, "Le Roi, le Traître et la Croix", *Diogenes*, núm. 21, invierno de 1938, p. 6.

rrera del hijo y no la facilite automáticamente. Será difícil eliminar la ventaja que constituye el solo hecho de que un joven haya crecido en cierto medio, de que pertenezca a él, de que por anticipado tenga allí relaciones y apoyos, de que conozca sus costumbres y sus prejuicios, de que haya podido recibir de su padre algunos consejos y una preciosa iniciación.

En efecto, en diversos grados y una vez que han cobrado cierta extensión, en todas las sociedades se oponen la opulencia y la miseria, la oscuridad y la gloria, el poder y la esclavitud. Si se proclama la igualdad de los ciudadanos, sólo se trata de una igualdad jurídica. El nacimiento sigue haciendo pesar sobre todos, como una hipoteca imposible de pagar, la ley del azar, que manifiesta la continuidad de la naturaleza y la inercia de la sociedad.

Llega a suceder que las legislaciones se esfuerzan por compensar los efectos. Las leyes, las constituciones tratan entonces de establecer entre las capacidades o las calificaciones una justa competencia destinada a hacer fracasar las ventajas de clase y a entronizar superioridades indiscutibles, demostrando ante jurado calificado y homologadas a la manera de las hazañas deportivas. Pero es demasiado evidente que los competidores no están colocados en igualdad de condiciones para tener un feliz arranque.

La riqueza, la educación, la instrucción, la situación familiar, todas ellas circunstancias externas y con frecuencia decisivas, anulan en la práctica la igualdad inscrita en la legislación. A

veces se necesitan varias generaciones para acortar la distancia entre el miserable y el privilegiado. Las reglas prometidas para el *agon* leal son burladas visiblemente. El hijo, incluso bien dotado, de un trabajador agrícola en una provincia pobre y remota no entra de pronto en competencia con el hijo mediocrementemente inteligente de un alto funcionario de la capital. El origen de los jóvenes que llegan a estudios universitarios es objeto de estadísticas, consideradas el mejor medio de medir la fluidez social. Sorprende comprobar hasta qué punto ésta es escasa, incluso en los países socialistas, pese a los adelantos indiscutibles.

Desde luego, están los exámenes, los concursos, las becas y toda clase de reconocimiento a las capacidades o a las competencias. Pero, precisamente, son reconocimientos, si no es que paliativos, que siguen siendo las más de las veces de una insuficiencia lamentable: remedios, muestras y coartadas, antes que normas y reglas generales. Es preciso mirar de frente la realidad, incluso la situación de las sociedades que pretenden ser las únicas equitativas. Entonces nos damos cuenta de que, en general, sólo hay competencia efectiva entre personas del mismo nivel, del mismo origen y del mismo medio. El régimen no tiene gran influencia. Un hijo de dignatario siempre es favorecido, sea cual fuere lo que permite alcanzar dignidades. El problema sigue siendo severo en una sociedad democrática (o socialista, o comunista): ¿cómo equilibrar eficazmente en ella el azar del nacimiento?

Cierto es que los principios de una sociedad igualitaria no sancionan en absoluto los derechos y las ventajas que ese azar lleva consigo, pero éstos muy bien pueden resultar en ella tan pesados como en los regímenes de castas. Incluso cuando se admiten mecanismos de compensaciones múltiples y rigurosos, destinados a poner a cada cual en una categoría ideal única y a favorecer sólo el mérito verdadero y la eficiencia comprobada, incluso entonces subsiste la suerte.

Subsiste antes que nada en el *alea* misma de la herencia, que distribuye desigualmente los dones y las taras. Luego interviene infaliblemente en las pruebas organizadas para asegurar el triunfo del más merecedor. En efecto, no es posible que la suerte no favorezca a un candidato al que toca la única pregunta que ha estudiado a conciencia, cuando compromete el éxito del desdichado al que se interroga precisamente sobre el punto que ha descuidado. De golpe, he aquí la introducción de un elemento aleatorio en el corazón mismo del *agon*.

A decir verdad, la suerte, la ocasión y la aptitud para aprovecharla desempeñan un papel constante y considerable en las sociedades reales. En ellas, son complejas e innumerables las interferencias entre las ventajas surgidas del nacimiento tanto físico como social (y que pueden consistir ya en honores o en bienes, ya en belleza, salud o, en raras disposiciones) y las conquistas de la voluntad y de la paciencia, de la competencia y del trabajo (que son patrimonio del mérito). Por una parte, el don de los dioses

o de la coyuntura; por otra, la recompensa del esfuerzo, de la obstinación y de la habilidad. De la misma manera, en el juego de baraja, la victoria sanciona una superioridad mixta en que se combinan la "mano" y la ciencia del jugador. Así, el *alea* y el *agon* son contradictorios, pero solidarios. Los opone un conflicto permanente, y los une una alianza esencial.

Por sus principios, y cada vez más por sus instituciones, las sociedades modernas suelen ampliar el campo de la competencia reglamentada, es decir, del mérito, a expensas del campo del nacimiento o de la herencia, es decir, del azar. Semejante evolución satisface a la vez la justicia, la razón y la necesidad de emplear al máximo los talentos. Por eso los reformadores políticos hacen esfuerzos incesantes por concebir una competencia más equitativa y por apresurar su advenimiento. Pero los resultados de su acción siguen siendo pobres y decepcionantes. Además, parecen lejanos e improbables.

Entre tanto, desde que llega a la edad de reflexión, cada cual comprende fácilmente que para él ya es tarde y que la suerte está echada. Es prisionero de su condición. Su mérito tal vez le permita mejorar, pero no salir. No le hace cambiar radicalmente de nivel de vida. De allí nace el afán de cortar camino, de las soluciones inmediatas que ofrecen la perspectiva de un éxito repentino, incluso relativo. Es preciso pedirlo a la suerte, puesto que el trabajo y la preparación son en verdad impotentes para conseguirlo.

Además, muchos se dan cuenta de que no pueden esperar gran cosa de su propio mérito. Ven claramente que otros tienen más que ellos, que son más hábiles, más vigorosos, más inteligentes, más trabajadores o más ambiciosos, que tienen mejor salud o mejor memoria, que gustan más o que convencen mejor. Así, conscientes de su inferioridad, no ponen sus esperanzas en una comparación exacta, imparcial y como cifra. También se vuelven hacia la suerte y buscan un principio de discriminación que les sea más clemente. Desesperando de ganar en los torneos del *agon*, se dirigen a las loterías, a cualquier sorteo en que el menos dotado, en que el imbécil y el lisiado, en que el torpe y el perezoso, ante la maravillosa ceguera de una nueva especie de justicia, al fin son iguales a los hombres de recursos y de perspicacia.

En esas condiciones, el *alea* aparece de nuevo como la compensación necesaria, como el complemento natural del *agon*. Una clasificación única y definitiva cerraría todo porvenir a quienes condena. Es necesaria una prueba de repuesto. El recurso a la suerte ayuda a soportar la injusticia de la competencia falseada o demasiado ruda. Al mismo tiempo, deja una esperanza a los desheredados a quienes un concurso franco mantendría en malos puestos, que son necesariamente los más numerosos. Por eso, a medida que el *alea* del nacimiento pierde su antigua supremacía y que la competencia reglamentada pierde su influencia, vemos desarrollarse y proliferar junto a ella mil mecanismos secundarios destinados a otorgar de pronto a

un raro vencedor estupefacto y encantado una promoción fuera de serie.

A esa finalidad responden antes que nada los juegos de azar, pero también numerosas pruebas, juegos de azar disfrazados, cuyo carácter común consiste en presentarse como competencias, aunque en ellas desempeñe un papel esencial el elemento de apuesta, de riesgo y de suerte simple o compuesta. Esas pruebas, esas loterías permiten al jugador feliz una fortuna más modesta en la que no cree, pero cuya perspectiva basta para deslumbrar. Cualquiera puede ser el elegido. Esa posibilidad, casi ilusoria, no allienta menos a los humildes a soportar mejor la mediocridad de una condición de la que prácticamente no tienen ningún otro medio de escapar jamás. Se necesitaría una suerte extraordinaria: un milagro. Ahora bien, la función del *alea* consiste en proponer ese milagro permanente. A esto se debe la prosperidad continua de los juegos de azar. El propio Estado tiene algo que ver. Creando, pese a las protestas de los moralistas, loterías oficiales, busca beneficiarse generosamente con una fuente de ingresos que, por excepción, le son concedidos con entusiasmo. Si renuncia a ese expediente y si deja a la iniciativa privada el beneficio de su explotación, al menos grava con fuertes impuestos las diversas operaciones que presentan el carácter de una apuesta a la suerte.

Jugar es renunciar al trabajo, a la paciencia, al ahorro, por el golpe de suerte que en un segundo procura lo que una vida agotadora de trabajo y de privaciones no concede, si no in-

terviene la suerte y si no se recurre a la especulación que, precisamente, en parte depende de la suerte. Para atraer mejor, los premios, o al menos los mayores, deben ser considerables.

Por el contrario, los billetes deben costar lo menos posible, además de ser conveniente que se puedan dividir con facilidad, a fin de ponerlos al alcance de la multitud de aficionados impacientes. De lo cual se sigue que los grandes ganadores son raros. Pero no importa: la suma que recompensa al más favorecido sólo es por ello más prestigiosa.

Para tomar el primer ejemplo a la mano, que sin duda no es el más convincente, en el *Sweepstakes* del Gran Premio de París, el monto del premio mayor es de cien millones de francos, es decir, consiste en una suma que simplemente deben considerar fabulosa la enorme mayoría de compradores de billetes, que difícilmente ganan algunas decenas de miles de [antiguos] francos al mes. En efecto, si se calcula en cuatrocientos mil francos el salario anual del obrero medio, esa suma representa aproximadamente el valor de doscientos cincuenta años de trabajo. Vendido en dieciocho mil quinientos francos, un poco más del salario mensual, el billete está por demás fuera del alcance de la mayoría de los asalariados. Éstos se contentan entonces con adquirir "décimos" que, por dos mil francos, les hacen relucir la perspectiva de un premio de diez millones, equivalente instantáneo y total de un cuarto de siglo de trabajo. El atractivo de esa súbita opulencia inevitablemente

es embriagante, pues en realidad significa un cambio radical de condición, prácticamente inconcebible por los caminos normales: un puro favor del destino.*

La magia creada resulta eficaz: según las últimas estadísticas publicadas, los franceses gastaron en 1955 ciento quince mil millones tan sólo en los juegos de azar administrados por el Estado. De ese total, los ingresos brutos de la Lotería Nacional ascienden a cuarenta y seis mil millones, o sean mil francos por cada francés. El mismo año, se distribuyeron alrededor de veinticinco mil millones en premios. Los premios principales, cuya importancia relativa respecto del total de primas no deja de crecer, con toda evidencia están calculados para suscitar la esperanza de un enriquecimiento que la clientela manifiestamente es alentada a representarse como valor de ejemplo.

Como prueba de ello sólo tomo la publicidad oficiosa más o menos impuesta a los beneficiarios de esas fortunas súbitas aunque, si así lo desean, se les puede mantener en el anonimato. Pero la costumbre quiere que los periódicos informen en detalle a la opinión sobre su vida cotidiana y sobre sus proyectos. Se diría que se trata de invitar a la multitud de lectores a probar suerte una vez más.

*Cifras dadas al tipo de cambio de 1956 (fecha de la primera edición), es decir en antiguos francos. En la actualidad han sido superadas considerablemente por las sumas jugadas al *tiercé*, lotería que da al apostador la ilusión de que puede, en parte, defenderse contra la suerte.

No en todos los países se organizan los juegos de azar como gigantescos sorteos que funcionan en escala nacional. Privados de carácter oficial y del apoyo del Estado, rápidamente ven disminuir su amplitud. El valor absoluto de los premios disminuye con el número de jugadores. Ya no hay desproporción casi infinita entre la suma arriesgada y la suma codiciada. Pero del volumen más modesto de apuestas no resulta que el total de apuestas finalmente sea menos considerable.

Todo lo contrario, pues el sorteo ya no es entonces una operación solemne y relativamente rara. El ritmo de los sorteos suple generosamente el volumen de los premios. En las horas de apertura del casino, en varias decenas de mesas y de acuerdo con un ritmo determinado por la dirección, los *croupiers* no dejan de lanzar la bolita de la ruleta ni de anunciar los resultados. En las capitales mundiales del juego, en Deauville, en Montecarlo, en Macao o en Las Vegas, por ejemplo, las sumas en circulación continua pueden no alcanzar las cifras fantásticas que imaginamos con complacencia, pero la ley de los grandes números garantiza un beneficio casi invariable en operaciones rápidas e ininterrumpidas. Con eso basta para que la ciudad o el Estado logre una prosperidad evidente y escandalosa que se manifiesta en el esplendor de las fiestas, en un lujo agresivo, en el relajamiento de las costumbres y en todas las seducciones que tienen un aspecto publicitario y que, por lo demás, abiertamente están destinadas a enganchar clientes para la práctica.

Cierto es que esas metrópolis especializadas atraen sobre todo a una clientela de paso que llega a disiparse unos días en un ambiente excitante de placer y de facilidad, pero que pronto regresa a un modo de existencia más laborioso y más austero. Toda proporción guardada, las ciudades que procuran a la pasión por el juego un refugio y un paraíso semejan inmensas casas de tolerancia o fumadores de opio desmesurados. Son objeto de una tolerancia regulada y redituable. Un pueblo nómada de curiosos, de ociosos o de maniacos las atraviesa sin establecerse en ellas. Siete millones de turistas dejan cada año en Las Vegas sesenta millones de dólares que representan alrededor del 40% del presupuesto de Nevada. El tiempo que pasan en aquel lugar los numerosos visitantes no deja de ser como un paréntesis en el transcurso ordinario de sus vidas. El estilo de la civilización no resulta afectado en proporción verdaderamente considerable.

La existencia de grandes ciudades cuya razón de ser y cuyo recurso casi exclusivo son los juegos de azar manifiesta sin duda la fuerza del instinto que se expresa en la búsqueda de la suerte. Sin embargo, no es en esas ciudades anormales donde ese instinto se muestra más temible. En las demás, las quinielas urbanas permiten a todos jugar a las carreras sin siquiera asistir al hipódromo. Algunos sociólogos han señalado la proclividad de los obreros de fábrica a constituir especies de clubes donde apuestan sumas relativamente importantes, si no es que desproporcionadas a su salario, al resultado

de los encuentros de fútbol;⁹ en lo que, una vez más, se manifiesta un rasgo de civilización.¹⁰

Las loterías de Estado, los casinos, los hipódromos y las quinielas de todo tipo se encuentran dentro de los límites del *alea* puro, cuyas leyes de justicia matemática observan estrictamente.

En efecto, deducidos los gastos generales y la retención efectuada por la administración, por desmesurada que parezca, la ganancia se mantiene rigurosamente proporcional a la apuesta y a lo que arriesga cada uno de los jugadores. Una innovación más sorprendente del mundo moderno consiste en lo que yo con gusto llamaría loterías disfrazadas: aquellas que no exigen ninguna apuesta y que optan por la apariencia de

⁹Cf. Georges Friedmann, *Où va le travail humain*, París, 1956, pp. 147-151. En Estados Unidos, se apuesta sobre todo a los *numbers*, es decir, a los "tres últimos dígitos del total de títulos negociados cada día en Wall Street". De ahí los *rackets* o las fortunas considerables, aunque consideradas de origen dudoso, *ibid.*, p. 149, núm. 1; *Le travail en miettes*, París, 1956, pp. 183-185.

¹⁰La influencia de los juegos de azar daña en extremo cuando la gran mayoría de una población trabaja poco y juega mucho, y sobre todo cuando juega todos los días. Pero, para que ese caso se produzca, es preciso una coincidencia bastante excepcional de clima y régimen social. Entonces se modifica la economía general y aparecen formas particulares de cultura, vinculadas, como ya era de esperar, al desarrollo concomitante de la superstición, de lo cual describo algunos ejemplos en el complemento titulado: "La importancia de los juegos de azar". Véanse también las cifras dadas en el "Expediente" (p. 304), sobre cantidades gastadas en las máquinas tragamonedas en los Estados Unidos y en Japón.

recompensar el talento, la erudición gratuita, el ingenio o algún otro merecimiento, que por su naturaleza escapa de la apreciación objetiva o a la sanción legal. Algunos grandes premios literarios verdaderamente ofrecen a un escritor la fortuna y la gloria, al menos por unos años. Esos premios han suscitado miles más que no ofrecen gran cosa pero que se turnan y en cierto modo comercializan el prestigio de los más importantes. Luego de enfrentarse victoriosamente a rivales cada vez más temibles, una muchacha es declarada al fin Miss Universo: se hace estrella de cine o casa con un millonario. Innumerables e imprevisibles Reinas, Damas de Honor, Musas, Sirenas, etc., se eligen a ejemplo suyo y, en el mejor de los casos, disfrutan durante una temporada de una notoriedad embriagante pero discutida, de una vida brillante pero sin base, en alguno de los palacios de una playa de moda. Todo grupo quiere tener la suya. No hay límites. Hasta los radiólogos han hecho una *Miss Esqueleto* de la señorita (Lois Conway, de dieciocho años) que con rayos X reveló poseer la más linda estructura ósea.

En ocasiones, es preciso prepararse para la prueba. En televisión vemos ofrecer una pequeña fortuna a quien logra responder preguntas cada vez más difíciles en un terreno determinado. Un personal escogido y accesorios impresionantes dan cierta solemnidad a esa representación hebdomadaria: un orador experto entretiene al público; una joven fotogénica a más no poder hace las veces de secretaria; guardias de

uniforme fingen vigilar el cheque expuesto a la codicia pública; una máquina electrónica garantiza una selección indiscutible de las preguntas; una cabina permite en fin a los candidatos recogerse, preparar, solos y ante todos, la respuesta fatídica. De condición modesta, éstos comparecen temblando ante un tribunal insensible. Cientos de miles de espectadores lejanos participan en su angustia y al mismo tiempo se sienten halagados de regular esa prueba.

En apariencia, se trata de un examen en que las preguntas están graduadas a voluntad para evaluar la amplitud de los conocimientos del sujeto: un *agon*. En realidad, se propone una serie de apuestas en que la oportunidad de ganar disminuye a medida que crece el valor de la recompensa ofrecida. El nombre de *todo o nada* que con frecuencia se da a ese juego no deja la menor duda al respecto. También denuncia la rapidez de la progresión. Menos de diez preguntas bastan para hacer extremo el riesgo y fascinante la recompensa. Quienes llegan al final de la carrera son considerados durante algún tiempo héroes nacionales: en Estados Unidos, la prensa y la opinión se apasionaron sucesivamente por un zapatero especialista en ópera italiana, por una escolar negra de impecable ortografía, por un agente de policía apasionado por Shakespeare, por una anciana lectora atenta de la Biblia y por un militar gastrónomo. Cada semana trae consigo ejemplos frescos.¹¹

¹¹ No está de más dar algunas cifras. Un joven profesor al que se califica de tímido gana 51 millones de

El entusiasmo que suscitan esas apuestas sucesivas y el éxito de la emisión indican claramente que la fórmula corresponde a una necesidad experimentada en general. En todo caso, su explotación es redituable, como la de los concursos de belleza y sin duda por las mismas razones. Esas fortunas rápidas y sin embargo puras, puesto que parecen debidas al mérito, ofrecen una compensación a la falta de amplitud de la rivalidad social que, al fin y al cabo, sólo se

francos (129 mil dólares) respondiendo durante catorce semanas preguntas sobre beisbol, modas de la antigüedad, sinfonías de los grandes músicos, matemáticas, ciencias naturales, exploraciones, medicina, Shakespeare, y la historia de la revolución norteamericana. Los niños ocupan un lugar importante en los premios. Lenny Ross, de 11 años, gana 64 mil dólares (o sea unos 30 millones de francos) durante un interrogatorio sobre electrónica, fisiología y astronomía. En Estocolmo, en febrero de 1957, la televisión sueca pone en duda la respuesta del joven Ulf Hannerz, de 14 años, quien designa a la *Umbra Kramerii* como al pez que tiene párpados. El Museo de Stuttgart envía al punto por avión dos especímenes vivos y el Instituto Británico de Ciencias Naturales una película rodada en las profundidades. Los contradictores del niño son vencidos. El joven héroe cobra 700 mil francos y la televisión norteamericana lo hace ir a Nueva York. La opinión pública se apasiona. La fiebre se mantiene adecuadamente. "Treinta segundos para hacer fortuna" anuncian los diarios, que dedican una columna casi permanente a esos concursos y publican la fotografía de los ganadores, con los números de la fabulosa cantidad ganada según ellos en un abrir y cerrar de ojos, en grandes caracteres. El teórico más ingenioso y más aplicado difícilmente habría imaginado una combinación tan sorprendente de los recursos de la preparación y de la fascinación del reto.

ejerce entre personas de la misma clase, del mismo nivel de vida o de instrucción. Por una parte, la competencia cotidiana es severa y, por la otra, monótona y cansadora. No sólo no divierte, sino que acumula rencores. Desgasta y desalienta. Pues en la práctica casi no deja ninguna esperanza de salir de una condición mediante el solo salario que procura el oficio. Así, todos aspiran a un desquite. Sueñan con una actividad dotada de poderes opuestos, que apasione y que al mismo tiempo, de golpe, ofrezca oportunidad de una verdadera promoción. Ciertamente es que quien reflexiona no puede engañarse: el consuelo que ofrecen esos concursos es irrisorio, pero como la publicidad multiplica su resonancia, el minúsculo número de ganadores cuenta menos que la enorme masa de aficionados que siguen desde casa las peripecias de la prueba. Más o menos se identifican con los competidores. Por *delegación*, se embriagan con el triunfo del vencedor.

c) LA DELEGACIÓN

Aparece aquí un hecho nuevo, cuyo significado y cuyo alcance es importante comprender claramente. La *delegación* es una forma degradada y diluida de la *mimicry*, única que puede prosperar en un mundo regido por los principios acoplados del mérito y de la suerte. La mayoría fracasa en los concursos o no está en posibilidad de presentarse a ellos. O no tienen entrada o no tienen éxito. Todo soldado puede

llevar en su cartuchera el bastón de mariscal y ganarlo el más digno, lo que no impide que nunca haya más que un solo mariscal para mandar varios batallones de soldados rasos. Como el mérito, la suerte sólo favorece a rarísimos elegidos. La multitud queda frustrada. Todos desean ser los primeros: la justicia y el código dan ese derecho. Pero cada quien sabe o sospecha que muy bien pudiera no serlo, por la sencilla razón de que sólo hay un primero. Así, se escoge ser vencedor por terceras personas, por delegación, que es la única manera de que todos triunfen al mismo tiempo y que triunfen sin esfuerzo ni riesgo de fracaso.

De allí el culto, eminentemente característico de la sociedad moderna, de la estrella o del campeón. Con toda razón, ese culto puede considerarse inevitable en un mundo en que el deporte y el cine ocupan un lugar tan importante. Y sin embargo, para ese homenaje unánime y espontáneo hay un motivo menos aparente pero no menos persuasivo. La estrella y el campeón proponen imágenes fascinantes de los únicos éxitos grandiosos que pueden tocar, con la ayuda de la suerte, al más oscuro y al más pobre. Una devoción sin igual saluda la apoteosis fulgurante de quien sólo tenía para triunfar sus recursos personales: músculos, voz o encanto, armas naturales e inalienables, de hombre sin apoyo social.

La consagración es rara y, aún más, invariablemente implica una parte imprevisible. No interviene al final de una carrera de peldaños inmutables. Recompensa una convergencia ex-

traordinaria y misteriosa, a la que se agregan y se combinan los presentes de las hadas al nacer, una perseverancia que no ha desalentado ningún obstáculo y la prueba última que constituye la ocasión peligrosa pero decisiva, encontrada y aprovechada sin vacilación. Por otra parte, el ídolo ha triunfado visiblemente en una competencia solapada, confusa y tanto más implacable cuanto que es preciso que el éxito se produzca rápidamente. Pues esos recursos que el más humilde puede haber recibido como herencia y constituyen la suerte precaria del pobre sólo tienen su momento. La belleza se marchita, la voz se quiebra, los músculos se oxidan y la flexibilidad se anquilosa. Por otra parte, ¿quién no sueña vagamente en disfrutar de la posibilidad mágica, que sin embargo parece cercana, de alcanzar el improbable emporio del lujo y de la gloria? ¿Quién no desea ser estrella o campeón? Mas, ¿cuántos entre esa multitud de soñadores no se desalientan desde las primeras dificultades? ¿Cuántos las abordan efectivamente? ¿Cuántos sueñan realmente con hacerles frente algún día?

Por eso, casi todos prefieren triunfar por *poder*, por medio de los héroes de película o de novela o, mejor todavía, por intermediación de los personajes reales y fraternales que son las estrellas y los campeones. A pesar de todo, se sienten representados por la manicurista elegida Reina de la Belleza, por la vendedora a quien se ha confiado un primer papel en una superproducción, por el hijo del tendero que ha ganado la "Vuelta de Francia", por el mecá-

nico que viste el traje de luces y se convierte en torero de mucha clase.

Sin duda no existe combinación más inextricable entre el *agon* y el *alea*. Un mérito al que cada quien cree poder aspirar se combina con la suerte inaudita del premio mayor para asegurar, al parecer a cualquiera, un éxito tan excepcional que parece milagroso. Entonces interviene la *mimicry*. Cada quien participa por medio de otra persona en un triunfo desmesurado que en apariencia puede tocarle pero a propósito del cual nadie ignora en el fondo que sólo surge un elegido entre millones. De suerte que cada cual se siente al mismo tiempo autorizado a la ilusión y exento de los esfuerzos que tendría que desplegar, si en verdad quisiera probar suerte y tratar de ser ese elegido.

Esa identificación superficial y vaga pero permanente, tenaz y universal, constituye una de las reservas de compensación esenciales de la sociedad democrática. La mayoría no tiene sino esa ilusión para engañarse, para distraerse de una existencia descolorida, monótona y agotadora.¹²

Esa delegación, tal vez debería yo decir esa

¹² Sobre las modalidades, el alcance y la intensidad de la identificación, véase un excelente capítulo de Edgar Morin en *Les Stars*, París, 1957, pp. 69-145, y principalmente las respuestas a los cuestionarios especializados y a las encuestas realizadas en la Gran Bretaña y Estados Unidos sobre el fetichismo de que son objeto las estrellas. El fenómeno de delegación tiene dos posibilidades: la idolatría por una estrella del otro sexo; la identificación con una estrella del mismo sexo y de la misma edad. Esta última forma es la más fre-

enajenación, va tan lejos que comúnmente resulta en actos individuales dramáticos o en una suerte de histeria contagiosa que de pronto se apodera de toda una juventud. Por lo demás, la prensa, el cine, la radio y la televisión favorecen la fascinación. El cartel y el semanario ilustrado hacen presente por todas partes el rostro, inevitable y seductor, del campeón o de la estrella. Hay una ósmosis continua entre esas divinidades de estación y la multitud de sus admiradores. Se mantiene a éstos al corriente de sus gustos, de sus manías, de sus supersticiones y de los detalles más insignificantes de su vida. Los imitan, copian su peinado, adoptan sus modales, su manera de vestir y de maquillarse, su régimen alimenticio. Viven por ellos y en ellos, a tal grado que algunos no se consuelan de su muerte y se niegan a sobrevivirles. Pues esas devociones apasionadas no excluyen ni el frenesí colectivo ni las epidemias de suicidios.¹³

Es evidente que no dan la clave de esos fanatismos la proeza del atleta ni el arte del intérprete, sino antes bien una especie de necesidad general de identificación con el campeón o con la estrella. Una costumbre de ese tipo se constituye rápidamente en una segunda naturaleza.

La estrella representa el éxito personificado, la victoria, la venganza contra la aplastante y sór-

cuento: el 65% según las estadísticas de la *Motion Picture Research Bureau* (op. cit., p. 93).

¹³ Véase el "Expediente" (p. 317).

dida inercia cotidiana, contra los obstáculos que la sociedad opone al valor. La desmesura de la gloria del ídolo muestra la posibilidad permanente de un triunfo que es, ya, un poco el bien y, en todo caso, un poco obra de todos y de cada uno de quienes lo aplauden. Esa elevación que al parecer consagra a cualquiera, hombre o mujer, se mofa de la jerarquía establecida, suprime de manera visible y radical la fatalidad que su condición hace pesar sobre cada cual.¹⁴ Por eso, naturalmente, se presupone algo sucio, impuro o irregular en esa carrera. El residuo de envidia que subsiste en la adoración no deja

¹⁴ Nada más significativo al respecto que el entusiasmo suscitado no hace mucho en Argentina por Eva Perón, quien en su personalidad reunía por lo demás tres prestigios fundamentales, el de la estrella (había surgido del mundo del *music-hall* y de los estudios), el del poder (como esposa e inspiradora del presidente de la República) y el de una especie de providencia encarnada de los humildes y los sacrificados (papel que a ella le gustaba representar y a cuyo éxito dedicaba una parte de los fondos públicos en forma de caridad individual). Para desacreditarla a ojos del pueblo, sus enemigos le reprochaban sus abrigos de pieles, sus perlas y sus esmeraldas. Yo le oí responder a esa acusación durante un inmenso mitin en el Teatro Colón de Buenos Aires, donde se apretaban millares de seguidores. Ella no negó ni las pieles ni los diamantes, que además mostraba. Dijo lo siguiente: "¿Acaso nosotros los pobres no tenemos el mismo derecho que los ricos de llevar abrigos de pieles y collares de perlas?" La multitud estalló en largos y ardientes aplausos. Cada insignificante empleada se sentía cubierta también de las pieles más ricas y de las joyas más preciosas, en la persona de aquella que tenía ante los ojos y que la "representaba" en aquel instante.

de percibir un turbio éxito de la ambición y de la intriga, del impudor o de la publicidad.

Los reyes están exentos de esa sospecha, pero, lejos de contradecir la desigualdad social, su condición procura por el contrario el ejemplo más patente. Pues bien, no menos que por estrellas, se ve a la prensa y al público apasionarse por la persona de los monarcas, por el ceremonial de las cortes, por los amores de las princesas y la abdicación de los soberanos.

La majestad hereditaria, la legitimidad garantizada por generaciones de poder absoluto procuran la imagen de una grandeza simétrica que toma del pasado y de la historia un prestigio más estable que el que confiere un éxito repentino y pasajero. Se gusta repetir que, para gozar de esa superioridad decisiva, los monarcas sólo se toman la molestia de nacer. Se considera que su mérito es nulo. Se admite que cargan con el peso de privilegios excepcionales, con los que ellos nada tienen que ver y ni siquiera tuvieron que desear o escoger: fue un veredicto puro de un *alea* absoluto.

La identificación es entonces mucho menor. Por definición, los reyes pertenecen a un mundo prohibido en el que sólo el nacimiento permite entrar. No representan la movilidad de la sociedad ni las oportunidades que ésta ofrece sino todo lo contrario, su peso y su coherencia, con los límites y los obstáculos que ambos oponen a la vez al mérito y a la justicia. La legitimidad de los príncipes aparece como encarnación suprema casi escandalosa de la ley natural. Esa ley corona (al pie de la letra), destina

al trono a un ser que nada salvo la suerte distingue de la multitud de aquellos sobre los que, en virtud de un fallo ciego de la fortuna, se ve llamado a reinar.

Desde ese momento, la imaginación popular siente la necesidad de acercar en lo posible a la condición común a aquel de quien una distancia infranqueable lo separa. Se quiere que sea sencillo, sensible y sobre todo abrumado por la pompa y los honores a los que está condenado. Para tener menos celos, se le compadece. Se da por sentado que le están prohibidas las alegrías más simples y se repite con insistencia que no conoce la libertad de amar, que se debe a la corona, a la etiqueta y a sus obligaciones de Estado. Una extraña mezcla de envidia y de compasión rodea así a la dignidad suprema y atrae al paso de los reyes y de las reinas a un pueblo que, aclamándolos, trata de convencerse de que no están hechos de otro modo que él y de que el cetro da menos felicidad y poder que hastío y tristeza, fatiga y servidumbre.

A reyes y reinas se les pinta ávidos de afecto, de sinceridad, de soledad, de fantasía y sobre todo de libertad. "Ni siquiera soy libre de comprar un periódico", habría dicho la reina de Inglaterra en ocasión de su visita a París, en 1957. En efecto, es exactamente el tipo de declaraciones que la opinión pública atribuye a los soberanos y tiene necesidad de creer correspondientes a una realidad esencial.

La prensa trata como estrellas a las reinas y a las princesas, pero como estrellas prisioneras de un papel único, aplastante e inmutable que

ellas sólo aspiran a abandonar. Como estrellas involuntarias cogidas en la trampa de su personaje.

Aun siendo igualitaria, una sociedad difícilmente da esperanzas a los humildes de salir de su existencia decepcionante. Casi a todos los condena a permanecer de por vida dentro del marco estrecho que los vio nacer. Para engañar una ambición que la escuela les enseña que tienen derecho de tener y que la vida pronto les demuestra como quimérica, los arrulla con imágenes radiantes: mientras que el campeón y la estrella les hacen brillar el ascenso deslumbrante permitido al más desheredado, el protocolo despótico de las cortes les recuerda que la vida de los monarcas no es feliz sino en la medida en que conserva algo en común con la propia, de suerte que no es de tanto provecho haber recibido de la suerte la investidura más desmesurada.

Esas creencias son extrañamente contradictorias. Mas, por falaces que sean, manifiestan una especie de engaño indispensable: proclaman una confianza en los dones de la suerte cuando favorecen a los humildes, y niegan las ventajas que ofrecen, cuando garantizan desde la cuna un destino soberbio a los hijos de los poderosos.

Esas actitudes (sin embargo, de las más difundidas) no dejan de parecer extrañas. Para entenderlas, se necesita una explicación a la medida de su amplitud y de su estabilidad. Ocupan un lugar entre los mecanismos permanentes de una sociedad determinada. Como ya se ha visto,

el nuevo *juego* social está definido por el debate entre el nacimiento y el mérito, entre la victoria lograda por el mejor y el golpe de suerte que exalta a los más afortunados. Sin embargo, mientras que la sociedad se apoya en la igualdad de todos y la proclama, sólo un reducidísimo número nace para los primeros lugares o los alcanza, pues es obvio que no todos podrían ocuparlos sin alguna inconcebible alternancia. De ahí el subterfugio de la delegación.

Un mimetismo larvario y benigno ofrece una inofensiva compensación a una multitud resignada, sin esperanza ni firme propósito de alcanzar el universo de lujo y de gloria que deslumbra. La *mimicry* es difusa y bastarda. Privada de la máscara, ya no termina en la posesión ni en la hipnosis, sino en el más vano de los sueños. Éste nace en el entorpecimiento de la sala oscura o en el estadio soleado, cuando todas las miradas se fijan en los movimientos de un luminoso héroe. Repercute sin fin en la publicidad en la prensa y en la radio. Identifica de lejos a miles de presas paralizadas con sus ídolos favoritos. Les hace vivir, en la imaginación, la vida suntuosa y plena cuyo marco y cuyos dramas se les describen día tras día. Aunque la máscara ya no se lleve sino en contadas ocasiones y casi esté fuera de uso, la *mimicry*, infinitamente distribuida, sirve de apoyo o de contrapeso a las normas nuevas que rigen a la sociedad.

Al mismo tiempo, el *vértigo*, aún más desposeído, sólo ejerce su permanente y poderosa atracción mediante la corrupción que le corres-

ponde, es decir mediante la embriaguez que procuran el alcohol o las drogas. Como la máscara y como el disfraz, él mismo ya no es sino juego propiamente dicho, en otras palabras, una actividad reglamentada, circunscrita y separada de la vida real. Sin duda, esos papeles episódicos se hallan lejos de agotar la virulencia de las formas al fin sumisas del simulacro y del trance. Por eso resurgen bajo formas hipócritas y pervertidas en el corazón de un mundo que las mantiene al margen y normalmente no les concede casi ningún derecho.

Es tiempo de concluir. Al fin y al cabo sólo se trataba de demostrar cómo se aparejan los resortes fundamentales de los juegos. De allí los resultados de un doble análisis. Por una parte, el vértigo y el simulacro, que tienden concertadamente a la enajenación de la personalidad, tienen preponderancia en cierto tipo de sociedad, de la que, por lo demás, no se excluyen ni la emulación ni la suerte. Pero la emulación no está codificada en ella y sólo ocupa un lugar limitado en las instituciones, cuando ocupa alguno, y aun así las más de las veces en forma de simple prueba de fuerza o sobrepuja de prestigio. Y además, ese propio prestigio con la mayor frecuencia sigue siendo de origen mágico y de naturaleza fascinante: obtenido mediante el trance y el espasmo, garantizado por la máscara y por la mímica. En cuanto a la suerte, no es la expresión abstracta de un coeficiente estadístico, sino también la marca sagrada del favor de los dioses.

En el extremo opuesto, la competencia reglamentada y el veredicto del azar, que implican sin excepción cálculos precisos, especulaciones destinadas a repartir equitativamente los riesgos y los premios, constituyen los principios complementarios de otro tipo de sociedad. Ellos crean el derecho, es decir un código fijo, abstracto y coherente, con lo cual modifican tan profundamente las normas de la vida en común que el adagio romano *Ubi societas, ibi jus*, al tiempo que presupone una correlación absoluta entre la sociedad y el derecho, parece admitir que la sociedad misma empieza con esa revolución. En ese universo no son desconocidos ni el éxtasis ni la pantomima, pero se encuentran por decirlo así desclasados. En tiempos normales, incluso aparecen allí sólo destituidos, desahogados, si no es que domesticados, como lo demuestran diversos fenómenos abundantes pero a pesar de todo subalternos e inofensivos. Sin embargo, su virtud de arrastre sigue siendo lo bastante grande para precipitar en todo momento a una multitud en algún monstruoso frenesí. La historia nos da suficientes ejemplos singulares y terribles, desde las Cruzadas de niños de la Edad Media hasta el vértigo orquestado de los Congresos de Nuremberg en el Tercer Reich, pasando por numerosas epidemias de saltarines y de bailarines, de convulsionarios y de flagelados, por los anabaptistas de Munster en el siglo XVI, por el movimiento conocido con el nombre de *Ghost-Dance Religion* entre los sioux de fines del siglo XIX, aún mal adaptados al nuevo estilo de vida, por "el despertar" del País de

Gales en 1904-1905, y por tantos otros contagios inmediatos, irresistibles, en ocasiones devastadores y contradictorios con las normas fundamentales de las civilizaciones que los soportan.¹⁵ Un ejemplo reciente, característico aunque de menor amplitud, lo ofrecen las manifestaciones de violencia a las que se entregaron los adolescentes de Estocolmo hacia el Año Nuevo de 1957, incomprensible explosión de una locura de destrucción muda y tenaz.¹⁶

Aquellos excesos, que también son accesos, no podrían en lo sucesivo constituir la regla, ni aparecer como tiempo y signo de favor, como la explosión esperada y reverenciada. La posesión y la mímica ya no llevan sino a un extravío incomprensible y pasajero que da horror, como la guerra, a la que precisamente me tocó presentar como equivalente de la francachela primitiva. Al loco ya no se le considera intérprete perdido de un dios que lo habita. No se imagina que profetice y tenga la facultad de curar. De común acuerdo, la autoridad es cosa de calma y de razón, no de frenesí. Fue preciso absorber también la demencia y la fiesta: todo barullo prestigioso, nacido del delirio de un espíritu o de la efervescencia de una multitud. La ciudad

¹⁵ Ph. de Felice reunió a ese respecto una documentación incompleta, pero sorprendente, en su obra: *Foules en délire, Extases collectives*, París, 1947.

¹⁶ Véase el artículo (reproducido en el "Expediente" [p. 319]) de Eva Freden, publicado en *Le Monde* del 5 de enero de 1957. Esas manifestaciones probablemente deban vincularse con el éxito de algunas películas norteamericanas como *Angeles negros* y *Rebelde sin causa*.

pudo nacer y crecer a ese costo, los hombres pasar del ilusorio dominio mágico del universo, repentino, total y vano, a la lenta pero efectiva domesticación técnica de las energías naturales.

El problema se halla lejos de estar resuelto. Se sigue desconociendo la serie feliz de opciones decisivas que permitieron a algunas raras culturas franquear la puerta más estrecha, ganar la apuesta más improbable, la que introduce en la historia, que a la vez autoriza una ambición indefinida y gracias a la cual la autoridad del pasado deja de ser pura parálisis para transformarse en poder de innovación y condición indispensable de progreso: patrimonio en vez de obsesión.

El grupo que puede cumplir ese reto escapa del tiempo sin memoria ni porvenir, donde sólo esperaba el retorno cíclico y pasmoso de las Máscaras Creadoras, que él mismo imitaba a intervalos fijos en una total y despavorida renuncia de conciencia. Se compromete en una empresa audaz y fecunda por otros conceptos, empresa lineal, que no vuelve periódicamente al mismo umbral, que prueba y que explora, que no tiene fin y que es la aventura misma de la civilización.

Cierto que sería irrazonable concluir que, para poder intentar la prueba, haya bastado alguna vez rechazar la influencia de la pareja *minicry-ilinx*, para sustituirla por un universo cuyo gobierno habrían compartido el mérito y la suerte, el *agon* y el *alea*. Eso es pura especulación. Pero difícilmente veo cómo se puede negar que tal ruptura acompañe a la revolución decisiva y

que deba entrar en su descripción correcta, aun cuando esa repulsa sólo produzca en un principio efectos imperceptibles que tal vez parecerán demasiado evidentes, y se considerará superfluo señalarlos.

IX. RESURGIMIENTOS EN EL MUNDO MODERNO

Si LA *mimicry* y el *ilinx* verdaderamente son para el hombre tentaciones permanentes, no debe ser fácil eliminarlos de la vida colectiva al grado de que en ella ya no subsistan sino en el estado de diversiones infantiles o de comportamientos aberrantes. Por minuciosamente que se desacredite la virtud, que se enrarezca su empleo, que se domestiquen o se neutralicen sus efectos, la máscara y la posesión corresponden a pesar de todo a instintos lo bastante amenazadores para que sea necesario concederles algunas satisfacciones, sin duda limitadas e inofensivas, pero que son estruendosas y cuando menos entreabren la puerta a los placeres ambiguos del misterio y del escalofrío, del pánico, del estupor y del frenesí.

De ese modo se desencadenan energías salvajes, explosivas, prontas a llegar muy repentinamente a un peligroso paroxismo. Sin embargo, su fuerza principal proviene de su alianza: para dominarlas con mayor facilidad, nada mejor que dividir sus poderes y prohibir su complicidad. El simulacro y el vértigo, la máscara y el éxtasis se asociaban constantemente en el universo visceral y alucinado que su colusión mantuvo durante tanto tiempo. En lo sucesivo ya sólo

aparecen desunidos, empobrecidos y aislados, en un mundo que los rechaza y que por lo demás sólo prospera en la medida en que logra contener o engañar su violencia disponible.

En efecto, en una sociedad libre del embrujo de la pareja *mimicry-ilinx*, la máscara necesariamente pierde su virtud de metamorfosis. Quien la lleva ya no siente encarnar los poderes monstruosos con que ha investido el rostro inhumano. Aquellos a los que asusta tampoco se dejan engañar por la aparición irreconocible. La propia máscara ha cambiado de apariencia. En gran parte, también ha cambiado de destino. Pues, en efecto, adquiere una nueva función, estrictamente utilitaria. Instrumento de disimulo en el caso del malhechor que trata de esconder sus rasgos, no impone una presencia: protege una identidad. Por lo demás, ¿para qué sirve una máscara? Basta un pañuelo. Máscara es más bien el objeto que aísla las vías respiratorias en un medio deletéreo o que asegura a los pulmones el oxígeno indispensable. En ambos casos, estamos lejos de la antigua función de la máscara.

LA MÁSCARA Y EL UNIFORME

Como ha señalado correctamente Georges Buraud, la sociedad moderna no conoce sino dos supervivencias de la máscara de los hechiceros: el antifaz y la máscara grotesca del carnaval. El antifaz, máscara reducida a lo esencial, elegante y casi abstracta, mucho tiempo fue atributo de la fiesta erótica y de la conspiración. Preside los

juegos equívocos de la sensualidad y el misterio de las conjuraciones contra el poder. Es símbolo de intriga, amorosa o política.¹ Inquieta y produce un ligero estremecimiento. Al mismo tiempo, asegurando el anonimato, abriga y libera. En el baile, no son sólo dos desconocidos los que se abordan y bailan. Son dos seres que enarbolan el signo del misterio y que ya están vinculados por una promesa tácita de secreto. La máscara los libera ostensiblemente de las presiones que la sociedad hace pesar sobre ellos. En un mundo en que las relaciones sexuales son objeto de múltiples prohibiciones, es sorprendente que la máscara —[antifaz, lobo], con nombre de animal raptor e instintivo— * figure tradicionalmente el medio y casi la decisión ostentosa de hacer caso omiso de ellas.

Toda la aventura se lleva en un plano de juego, es decir, conforme a convenciones preestablecidas, en una atmósfera y dentro de límites de tiempo que la separan de la vida corriente y que en principio la hacen sin consecuencia para ella.

Por sus orígenes, el carnaval es una explosión de licencia que, aún más que el baile de máscaras, exige el disfraz y se basa en la libertad que implica. Enormes, cómicas y exageradamente coloreadas, las máscaras de cartón son en el plano popular el equivalente del antifaz en el plano mundano. Ahora no se trata de aventuras galantes, de intrigas tejidas y resueltas a lo lar-

¹ Cf. "Expediente" (p. 322).

* *Loup*: la palabra designa al antifaz y al mismo tiempo el lobo. [T.]

go de una sapiente esgrima verbal en que las parejas sucesivamente atacan y esquivan. Son bromas groseras, atropellamientos, risas provocadoras, actitudes descuidadas, mímicas bufonas, incitación permanente a la algarabía, a la francachela, al exceso de palabras, de ruido y de movimiento. Las máscaras toman un breve desquite contra el decoro y la moderación que deben observar el resto del año. Se acercan fingiendo infundir miedo. Siguiendo el juego, el transeúnte simula sentir miedo o, por el contrario, simula que no tiene miedo. Si se enoja, queda descalificado: se niega a jugar, no comprende que las convenciones sociales han sido sustituidas de momento por otras, destinadas precisamente a burlarse de las primeras. En un tiempo y en un espacio definidos, el carnaval da una salida a la desmesura, a la violencia, al cinismo y a la avidez del instinto. Pero al mismo tiempo los aguijonea hacia la agitación desinteresada, vacía y alegre, los invita a un juego *de bufón*, para retomar la expresión exacta de G. Buraud, quien sin embargo no piensa en el *juego*. Y no se equivoca. Esa decadencia última de la *mimicry* sagrada es otra cosa que un juego. Por lo demás, presenta la mayoría de sus características. Más cerca de la *paidia* que del *ludus*, simplemente permanece por entero del lado de la improvisación anárquica, del desorden y de la gesticulación, del puro gasto de energía

Lo que sin duda es demasiado aún. El orden y la mesura pronto se imponen a la efervescencia misma y todo termina en cortejos, en batallas de flores, en concursos de disfraces. Por

otra parte, las autoridades distinguen tan bien en la máscara la viva fuente del desenfreno que se contentan con prohibir su uso, allí donde el frenesí general solía, como en Río de Janeiro, tomar durante diez días consecutivos proporciones incompatibles con el simple funcionamiento de los servicios públicos.

En la sociedad policiaca, el uniforme sustituye a la máscara de las sociedades de vértigo. Es casi exactamente lo contrario. En todo caso, es indicio de una autoridad basada en principios rigurosamente opuestos. La máscara estaba destinada a disimular y a aterrorizar. Significa la irrupción de una potencia temible y caprichosa, intermitente y excesiva, que surge para inspirar un piadoso espanto a la multitud profana y para castigar sus imprudencias y sus faltas. El uniforme también es un disfraz, pero oficial, permanente y reglamentario que, sobre todo, deja el rostro al descubierto. Hace del individuo el representante y el servidor de una regla imparcial e inmutable, no la presa delirante de una vehemencia contagiosa. Detrás de la máscara, el rostro descompuesto del poseído toma impunemente toda expresión despavorida y torturada, mientras que el funcionario debe cuidarse de que en su rostro descubierto no se pueda leer que es otra cosa que un ser de razón y sangre fría, encargado únicamente de aplicar la ley. Tal vez nada indique mejor o, en todo caso, no indique de manera más sorprendente la oposición de los dos tipos de sociedades que ese contraste elocuente entre ambas

apariencias distintivas —la una que disfraza y la otra que proclama— que asumen aquellos a quienes está asignado el mantenimiento de órdenes tan antagónicos.

LA FERIA AMBULANTE

Fuera del uso, por lo demás modesto, de la matraca y del tamboril, fuera de las rondas y de las farándulas, el carnaval está extrañamente desprovisto de instrumentos y de ocasiones de vértigo. Está como desarmado y reducido tan sólo a los recursos, ciertamente considerables, que nacen del uso de la máscara. El terreno propio del vértigo está en otra parte, como si una cordura interesada hubiera disociado prudentemente los poderes del *ilinx* y de la *mimicry*. Las ferias y los parques de atracciones, en que inversamente no se usa la máscara, constituyen en cambio los lugares de elección en que se encuentran reunidas las semillas, las trampas y los atractivos del vértigo.

Esos recintos presentan las características esenciales de los terrenos de juegos. Están separados del resto del espacio mediante pórticos, guirnaldas, rampas y anuncios luminosos, mástiles, estandartes, decoraciones de todo tipo visibles de lejos, que marcan los límites de un universo consagrado. A decir verdad, franqueados los límites, se está en un mundo singularmente más denso que el de la vida corriente: una fluencia excitada y bulliciosa, un desbordamiento de colores y de iluminaciones, una

agitación continua y agotadora que embriaga, en que cada quien interpela a alguien o trata de llamar la atención hacia sí, un trajín que incita al abandono, a la familiaridad, a la jactancia, a la desfachatez bonachona. Todo lo cual confiere a la animación general un clima singular. Además, en el caso de las ferias, su carácter cíclico agrega a la ruptura en el espacio cierto corte en el tiempo, que opone un momento de paroxismo al desarrollo monótono de la existencia cotidiana.

Ya hemos visto que la feria y el parque de atracciones aparecen como el terreno propio de los aparatos de vértigo, de los artefactos de rotación, de oscilación, de suspensión, de caída, contruidos para provocar un pánico visceral. Aunque allí todas las categorías del juego entran en competencia y acumulan sus seducciones. El tiro al blanco con fusil o con arco representan los juegos de competencia y de destreza en su forma más clásica. Las barracas de luchadores invitan a todos a medir su vigor con el de campeones consagrados, ventruados y jactanciosos. Más allá, el aficionado lanza por una pendiente arteramente elevada en un extremo una carretilla cargada de lastres cada vez más numerosos y pesados.

Loterías por dondequiera: ruedas que giran y se detienen para indicar la decisión de la suerte. Hacen alternar con la tensión del *agon* la espera ansiosa de un veredicto favorable de la fortuna. Fakires, videntes, astrólogos, muestran sin embargo el ascendiente de las estrellas y el rostro del porvenir. Emplean los métodos inéditos

que garantiza la ciencia más reciente: la "radiestesia nuclear", el "psicoanálisis existencial". He aquí satisfecho el gusto por el *alea* y por su alma condenada: la superstición.

La *mimicry* no falta a la cita: cómicos y payasos, bailarinas y bufones desfilan y recorren el estrado para pescar al público. Muestran el atractivo del simulacro, la fuerza del disfraz, cuyo monopolio por cierto ellos tienen: esta vez, la multitud no tiene licencia para disfrazarse.

Sin embargo, el vértigo marca la tónica. Antes que nada, cuando se considera el volumen, la importancia y la complejidad de los artefactos que dispensan la embriaguez, en dosis regulares de tres a seis minutos. Allá, unos vagones se deslizan sobre rieles con perfil de arcos casi perfectos, de suerte que, antes de enderezarse, el vehículo parece caer al vacío y los pasajeros sujetos a los asientos tienen la impresión de caer con él. En otra parte, los aficionados son encerrados en especies de jaulas que los columpian y los mantienen cabeza abajo a cierta altura por encima de la multitud. En un tercer tipo de artefactos, la liberación súbita de resortes gigantes lanza como catapulta a los extremos de una pista navicillas que regresan lentamente a tomar su lugar en el mecanismo que las proyectará de nuevo. Todo está calculado para provocar sensaciones viscerales, un susto y un pánico fisiológicos: rapidez, caída, sacudimientos, giro acelerado combinado con subidas y bajadas alternativas. Un último invento utiliza la

fuerza centrífuga. Mientras que el piso se hunde y baja algunos metros, dicha fuerza aplica a la pared de un gigantesco cilindro unos cuerpos sin apoyo, inmovilizados en cualquier postura, igualmente estupefactos. Allí permanecen, "pegados como moscas", según lo expresa la publicidad del establecimiento.

Esos asaltos orgánicos son sustituidos por diversos sortilegios anexos, propios para despistar, para extraviar, para suscitar la confusión, la angustia, la náusea, cierto terror momentáneo que pronto termina en risa, a la manera en que poco antes, al salir del artefacto infernal, el desasosiego físico se transformaba de pronto en inefable alivio. Es el papel de los laberintos de espejos; de las exhibiciones de monstruos y de seres híbridos: gigantes y enanos, sirenas, niños-monos, mujeres-pulpos, hombres con manchas oscuras en la piel como los leopardos. Horror suplementario: se invita a tocar. Enfrente, se proponen las seducciones no menos ambiguas de los trenes fantasmas y de los castillos embrujados, donde abundan los corredores oscuros, las apariciones, los esqueletos, los roces con telas de araña, con alas de murciélago, las trampas, las corrientes de aire, los alaridos inhumanos y tantos otros recursos no menos pueriles, arsenal ingenuo de sustos de pacotilla, apenas buenos para exacerbar una nerviosidad complaciente, para dar lugar a una horripilación bastante pasajera.

Juegos de espejos, fenómenos y espectros concurren al mismo resultado: la presencia de un mundo ficticio en contraste buscado con la vida

corriente, en la que reina la fijación de las especies y de la que están suprimidos los demonios. Los reflejos desconcertantes que multiplican y dispersan la imagen del cuerpo, la fauna compuesta, los seres mixtos de la fábula y las contrahechuras de pesadilla, los injertos de una cirugía maldita y el horror blando de toques embrionarios, el mundo de las larvas y de los vampiros, el de los autómatas y el de los marcianos (pues no hay nada extraño o inquietante que aquí no encuentre empleo), completan mediante una perturbación de otra especie el sacudimiento enteramente físico con que las máquinas de vértigo destruyen por un instante la estabilidad de la percepción.

¿Habrá necesidad de recordarlo? Todo sigue siendo juego, es decir permanece libre, separado, limitado y convenido. Antes que nada el vértigo, y también la embriaguez, el terror y el misterio. A veces, las sensaciones son terriblemente brutales, pero tanto la duración como la intensidad del aturdimiento se han medido de antemano. Por lo demás, nadie ignora que la fantasmagoría fingida está destinada a divertir más que a engañar verdaderamente. Todo está arreglado hasta en el más pequeño detalle y conforme a una tradición de las más conservadoras.

Incluso las golosinas que proponen los tenderetes de los confiteros tienen algo de inmutable en su naturaleza y en su presentación: turrón, azúcar de manzana o pastelillos de especias en estuche de papel glaseado con medallones ilustrados y largas franjas brillantes, cerdos de pan

de especias adornados allí mismo con el nombre del comprador.

El placer es de excitación y de ilusión, de desasosiego aceptado, de caídas evitadas, de choques amortiguados, de colisiones inofensivas. La imagen perfecta de la diversión en la feria la dan así los autos que chocan, en los cuales, al simulacro de sostener un volante (hay que ver las caras serias y casi solemnes de algunos conductores) se agrega un placer elemental, que se deriva de la *paidia*, de la pelotera, del placer de perseguir a los otros vehículos, de pegarles de lado, de tapparles el paso, de provocar interminablemente pseudoaccidentes sin daños ni víctimas, de hacer exactamente y hasta el cansancio lo que en la realidad está totalmente prohibido por los reglamentos.

Además, para aquellos que están en edad, tanto en el irrisorio autódromo como en todo el recinto de la feria, en todo artefacto de pánico, en toda barraca de espanto, donde el efecto de la rotación y el estremecimiento del miedo hacen a los cuerpos acercarse, se ciernen de manera difusa e insidiosa otra angustia, otra delicia que, esta vez, proviene de la búsqueda del compañero sexual. Aquí salimos del juego propiamente dicho. Cuando menos, la feria se acercó al baile de disfraces y al carnaval, presentando la misma atmósfera para la aventura deseada. Sin embargo, una sola diferencia, aunque hartó significativa: el vértigo en ella sustituye a la máscara.

EL CIRCO

El circo se asocia naturalmente a la feria ambulante. Se trata de una sociedad aparte que posee sus costumbres, su orgullo y sus leyes. Reúne a un pueblo celoso de su singularidad y orgulloso de su aislamiento. En ella la gente se casa entre sí. Los secretos de cada profesión se transmiten de padres a hijos. En lo posible, las diferencias se arreglan sin acudir a la justicia del mundo exterior.

Domadores, malabaristas, amazonas, payasos y acróbatas se someten desde la infancia a una disciplina rigurosa. Cada cual sueña con perfeccionar los números cuya exacta minucia debe asegurar su éxito y, dado el caso, garantizar su seguridad.

Ese mundo cerrado y riguroso constituye el lado austero de la feria. La sanción decisiva, la de la muerte, está obligatoriamente presente en él, tanto para el domador como para el acróbata. Forma parte de la convención tácita que vincula a los actores y a los espectadores. Entra en las reglas de un juego que prevé un riesgo total. La unanimidad de la gente de circo a desechar la red o el cable que la protegería de una caída trágica es bastante elocuente. Contra su voluntad tenaz, es preciso que los poderes públicos les impongan la solución que protege su vida, pero que falsea la integridad del reto.

La carpa representa para la gente de circo no un oficio, sino un modo de vida, a decir verdad sin proporción común con el deporte, el casino o el escenario para el campeón, el juga-

dor o el actor profesionales. A él se agrega una especie de fatalidad hereditaria y una ruptura mucho más acentuada con el universo profano. Por eso, la vida de circo no se puede considerar en absoluto un juego. A tal grado que me cuidaría de hablar del asunto si dos de sus actividades tradicionales no estuvieran estrecha y significativamente vinculadas al *ilinx* y a la *mimicry*: me refiero al trapecio y al programa permanente de ciertas payasadas.

EL TRAPECIO

El deporte ofrece el oficio que corresponde al *agon*; cierta manera de ser taimado con el azar da el oficio, o mejor dicho la negativa de oficio, que corresponde al *alea*; el teatro contribuye con el oficio, que corresponde a la *mimicry*. El trapecio representa el oficio que corresponde al *ilinx*. En efecto, el vértigo no aparece en él tan sólo como un obstáculo, una dificultad o un peligro; por lo cual el juego de los trapecios se aparta del alpinismo, del recurso obligado al paracaidas o de las profesiones que obligan al obrero a trabajar en las alturas. El vértigo constituye en el trapecio el propio resorte de proezas que no tienen más fin que dominarlo. Un juego consiste expresamente en moverse en el espacio, como si el vacío no fascinara y como si no representara ningún peligro.

Una existencia ascética permite aspirar a esa destreza soberana: un régimen de severas privaciones y de estricta continencia, una gimnasia

ininterrumpida, la repetición regular de los mismos movimientos, la adquisición de reflejos impecables y de un automatismo infalible. Los saltos se efectúan en un estado próximo a la hipnosis. Músculos flexibles y fuertes y un imperturbable dominio de sí ofrecen la condición necesaria. Ciertamente, el acróbata debe calcular el impulso, el tiempo y la distancia, la trayectoria del trapecio. Pero vive con el terror de pensar en ello en el momento decisivo. La atención casi siempre tiene consecuencias fatales. Paraliza, en vez de ayudar, en un momento en que la menor vacilación es funesta. La conciencia es mortífera. Perturba la infalibilidad sonambúlica y compromete el funcionamiento de un mecanismo cuya precisión extrema no soporta ni sus dudas ni sus arrepentimientos. El funámbulo sólo triunfa si está hipnotizado por la cuerda; el acróbata si está lo bastante seguro de sí para atreverse a confiarse al vértigo en vez de tratar de resistirlo.² El vértigo es parte integrante de la naturaleza: también a él se le domina sólo si se le obedece. En todo caso, esos juegos que coinciden con las hazañas de los voladores mexicanos afirman y ejemplifican la fecundidad natural del *ilinx* dominado. Como disciplinas aberrantes, proezas realizadas gratuitamente y sin provecho alguno, desinteresadas, mortales e inútiles, no dejan de merecer que se reconozca en ellas un admirable testimonio de la perseverancia, de la ambición y de la osadía humanas.

² Y. Hirn, *op. cit.*, pp. 213-216; Hugues le Roux, *Les Jeux du Cirque et la vie foraine*, Paris, 1890, pp. 170-173.

LOS DIOS QUE PARODIAN

Los chistes de los payasos son innumerables. Dependen del capricho y de la inspiración de cada cual. Sin embargo, una de sus variedades, particularmente tenaz, parece ser testimonio de una antiquísima y muy saludable preocupación del ser humano: la de acompañar toda mímica solemne por una contraparte grotesca ejecutada por un personaje ridículo. En el circo, es el papel del payaso llamado "Augusto". Su ropa parchada, mal ajustada, demasiado grande o demasiado chica, su peluca hirsuta y pelirroja contrasta con las brillantes lentejuelas de los otros payasos y el cucurucho blanco que es su tocado. El desdichado es incorregible; a la vez presuntuoso y torpe, se empeña en imitar a sus compañeros y lo único que logra es provocar catástrofes de las que él es víctima. Infaliblemente actúa a contrasentido. Atrae las burlas, los golpes y los cubetazos de agua.

Ahora bien, como encuentro o ascendencia lejana, ese bufón pertenece corrientemente a la mitología. En ella figura como el héroe que mete la pata, travieso o estúpido según los casos, quien, durante la creación del mundo, estropea su obra y a veces introduce en ella un germen de muerte, mediante sus imitaciones fallidas de los ademanes de los demiurgos.

Los indios navajos de Nuevo México celebran una fiesta designada con el nombre del dios Yebichai, con el fin de lograr la curación de los enfermos y la bendición de los espíritus para la tribu. Los principales actores son dan-

zantes enmascarados que personifican a las divinidades; hay catorce de ellos: seis genios masculinos, seis genios femeninos, el propio Yebichai, el Dios-que-habla y, finalmente, Ton-nili, el Dios del Agua. Este es el "Augusto" del grupo. Incluso lleva la misma máscara que los genios masculinos, pero está vestido de andrajos y arrastra, sujeta al cinturón, una vieja piel de zorro. A propósito baila a destiempo para enredar a los demás y acumula las tonterías. Finge creer que su piel de zorro está viva y simula disparar flechas en su dirección. Sobre todo, imita los nobles ademanes de Yebichai, a quien ridiculiza. Saca el pecho y se hace el importante. Pues bien, es importante. Es uno de los dioses principales de los navajos. Pero es el dios que parodia.

Entre los zuñis, que viven en la misma región, diez de los seres sobrenaturales a los que llaman Katchinas figuran aparte de los demás. Son los Koyemshis. Se trata del hijo de un sacerdote, que cometió incesto con su hermana en los primeros tiempos del mundo, y de nueve de los hijos nacidos de la unión prohibida. Son espantosamente feos, de una fealdad no menos cómica que repulsiva. Además, son "como niños": balbuceantes, retardados, sin vigor sexual. Pueden entregarse a exhibiciones obscenas: "No tiene importancia", dice la gente, "son como niños." Cada uno de ellos tiene una personalidad distinta de la cual deriva un comportamiento cómico particular, siempre el mismo: así, Piläschiwanni es el cobarde, no cesa de fingir que tiene miedo. Se supone que Kalutsi siempre tie-

ne sed. Fingiendo estar convencido de ser invisible, Muyapona se esconde detrás de todo objeto minúsculo. Tiene una boca oval, dos chichones en vez de orejas, otro chichón en la frente y dos cuernos. Posuki ríe continuamente: tiene una boca vertical y varios chichones en la cara. En cambio, Nabashi es triste, su boca y sus ojos forman un balcón, tiene una enorme verruga en el cráneo. La pandilla se presenta así como un grupo de payasos identificables.

Como magos y profetas, quienes los encarnan, y a los que disimulan máscaras horribles y deformes, son sometidos a rigurosos ayunos y a numerosas penitencias. Así, se considera que quienes aceptan ser Koyemshis se consagran al bien común. Son temidos durante el tiempo que llevan máscara. Quien les niega un don o un servicio se expone a grandes desgracias. Al término de la fiesta Shalako, la más importante de todas, la aldea entera les hace numerosos regalos, víveres, ropa y billetes de banco que luego ellos exponen con toda solemnidad. Durante las ceremonias, se burlan de los demás dioses, organizan juegos de adivinanzas, juegan bromas groseras, hacen mil bufonadas y lanzan pullas a los asistentes, reprochando a uno su avaricia, comentando los infortunios conyugales de un segundo, ridiculizando a un tercero que se precia de vivir a la manera de los blancos. Ese comportamiento es estrictamente litúrgico.

Hecho sorprendente, hecho significativo, trátese de los Dioses-que-parodian o de los demás dioses, entre los zúfis y los navajos los perso-

najes enmascarados no están sujetos a crisis de posesión y su identidad no se oculta en absoluto. Se sabe que se trata de parientes y amigos disfrazados. Si bien se respeta y se teme en ellos el espíritu que representan, en ningún momento se les toma, ni ellos se toman a sí mismos, por los propios dioses. La teología lo confirma. Cuenta que antiguamente los Kat-chinas venían en persona entre los hombres con el fin de asegurarles prosperidad, pero siempre se llevaban consigo a algunos de ellos —maravillados u obligados— al País de la Muerte. Viendo las consecuencias funestas de visitas que sin embargo hubieran deseado benéficas, los Dioses Enmascarados prefirieron no venir más en persona entre los vivos, sino hacerse presentes entre éstos sólo en espíritu. Así, pidieron a los zúfis fabricar máscaras semejantes a las suyas y prometieron ir a habitar los simulacros que se hicieran de ellos. De ese modo, la conjuración del secreto, del misterio y del terror, del éxtasis y de la mímica, del entorpecimiento y de la angustia, por poderosa según se ha visto y por difundida que esté en otras sociedades, aquí se encuentra dissociada. Hay mascarada sin posesión y el ritual mágico evoluciona hacia la ceremonia y el espectáculo. Decididamente, la *mimicry* se impone al *ilinx* en vez de tener como misión subalterna la de introducirse en él.

Un detalle preciso se agrega aún a la semejanza entre el "Augusto" o los payasos de circo y los Dioses-que-parodian. En uno u otro momento

alguien los empapa y el público ríe a carcajadas al verlos así escurriendo de agua y asustados ante el diluvio imprevisto. En el solsticio de verano, las mujeres zúñis arrojan agua a los Koyemshis, luego de haber visitado éstos todas las casas de la aldea, y los navajos explican los andrajos de Tonenili diciendo que son más que suficientes para vestir a alguien que se hará bañar.²

Con filiación o sin ella, la mitología y el circo coinciden para arrojar luz sobre un aspecto particular de la *mimicry*, cuya función social se halla fuera de discusión: la sátira. Ciertamente, la sátira comparte ese aspecto con la caricatura, con el epigrama y la canción, con los bufones que acompañaban lanzando pullas a los vencedores y a los monarcas. Sin duda es conveniente ver en ese conjunto de instituciones tan diversas y tan difundidas, que sin embargo inspira idéntico propósito, la expresión de una misma necesidad de equilibrio. Un exceso de majestad exige una contraparte grotesca. Pues la reverencia o la piedad populares, los homenajes a los grandes, los honores rendidos al poder supremo, amenazan peligrosamente con marear a quien asume el cargo o reviste la máscara de un Dios.

Los fieles no consienten ni en estar enteramente fascinados, ni consideran exento de peligro el frenesí que puede apoderarse del ídolo deslumbrado con su propia grandeza. En ese

² Para la descripción de los ritos navajos y zúñis me ajusté a la descripción de Jean Caznavé, *Les Dieux dansent à Cibola*, París, 1957, pp. 73-75, 119, 168-173, 196-200.

nuevo papel, la *mimicry* no es ningún trampolín del vértigo, sino una precaución en contra suya. Si el salto decisivo es difícil, si la angosta puerta que da entrada a la civilización y a la historia (a un progreso, a un porvenir) coincide, como fundamentos de la vida colectiva, con la sustitución de los prestigios de la *mimicry* y del *ilínx* por las normas del *alea* y del *agon*, desde luego es conveniente investigar con el favor de qué fortuna misteriosa y sumamente improbable algunas sociedades lograron romper el círculo infernal que cerraba a su alrededor la alianza del simulacro y del vértigo.

Con toda seguridad, más de un camino pone a los hombres al abrigo de la temible fascinación. Ya hemos visto, en Lacedemonia, al hechicero constituirse en legislador y en pedagogo, a la banda enmascarada de los hombres-lobos evolucionar a policía política y, un buen día, al frenesí convertirse en institución. Aquí, lo que se ve despuntar es otra posibilidad, más fecunda, más propicia al desarrollo de la gracia, de la libertad y de la invención, orientada en todo caso hacia el equilibrio, el desapego y la ironía, pero no hacia la búsqueda de un dominio implacable y, a su vez, quizás vertiginoso. Al término de la evolución, no es imposible que nos demos cuenta de que en ciertos casos, que verosímilmente fueron casos privilegiados, la primera fisura destinada luego de mil vicisitudes a destruir la alianza todopoderosa del simulacro y del vértigo no fue otra que esa extraña innovación, casi imperceptible, absurda en apariencia y sin duda sacrílega: la introducción en

la banda de máscaras divinas de personajes de igual jerarquía y de la misma autoridad, encargados de parodiar sus mímicas embrujadoras, de atemperar mediante la risa lo que, sin ese antídoto, desembocaba fatalmente en el trance y la hipnosis.

COMPLEMENTOS

I. LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS DE AZAR

INCLUSO en una civilización de tipo industrial, basada en el valor del trabajo, el gusto por los juegos de azar sigue siendo en extremo marcado, pues éstos proponen el medio exactamente inverso de ganar dinero o, según la fórmula de T. Ribot, "la fascinación de adquirir de golpe, sin dificultad y en un instante". De allí la seducción permanente de las loterías, de los casinos, de las quinielas en las carreras de caballos o en los partidos de fútbol. Esa seducción sustituye la paciencia y el esfuerzo que reditúa poco, por el milagro de una fortuna instantánea, la posibilidad repentina del ocio, de la riqueza y del lujo. Para la multitud que trabaja penosamente sin mejorar mucho un bienestar de lo más relativo, la oportunidad del premio mayor aparece como la única manera de salir alguna vez de una condición humillada o miserable. El juego se burla del trabajo y representa otra sollicitación que, cuando menos en ciertos casos, cobra suficiente importancia para determinar en parte el estilo de vida de toda una sociedad.

Si bien conducen a veces a atribuir a los juegos de azar una función económica o social, esas consideraciones no demuestran sin embargo su fecundidad cultural. Son sospechosas de

desarrollar la pereza, el fatalismo y la superstición. Se admite que el estudio de sus leyes ha contribuido al desarrollo del cálculo de probabilidades, a la topología, a la teoría de los juegos estratégicos. Pero no por ello se cree que sean capaces de ofrecer el modelo de una representación del mundo o de ordenar, así sea a tontas y a locas, una especie de saber enciclopédico embrionario. Sin embargo, en la medida en que niegan el libre arbitrio y la responsabilidad, el fatalismo y el determinismo estricto se representan el universo entero como una gigantesca lotería generalizada, obligatoria e incesante, en que cada premio —inevitable— no aporta sino la posibilidad, quiero decir la necesidad, de participar en el sorteo siguiente y así sucesivamente, al infinito.¹ Además, en poblaciones relativamente ociosas, en que el trabajo se halla lejos en cualquier caso de absorber la energía disponible y donde no rige a la totalidad de la existencia cotidiana, es frecuente que los juegos de azar adquieran una importancia cultural inesperada, que también influye en el arte, en la ética, en la economía e incluso en el saber.

Me pregunto incluso si ese fenómeno no es característico de las sociedades intermedias que ya no están gobernadas por las fuerzas combinadas de la máscara y de la posesión o, si se prefiere, de la pantomima y del éxtasis, y que

¹Es lo que resalta con evidencia de la parábola de Jorge Luis Borges titulada "La Loterie de Babylone", en *Fictions*, trad. francesa, París, 1951, pp. 82-93. "La lotería en Babilonia", *Ficciones* (1944), Círculo de Lectores, Barcelona, 1975, pp. 287-292.

aún no han alcanzado una vida colectiva basada en instituciones en que la competencia reglamentada y la competición organizada desempeñen un papel fundamental. En particular, suele suceder que algunas poblaciones se vean arrancadas de pronto del imperio del simulacro o del trance mediante el contacto o mediante el dominio de pueblos que, mucho tiempo antes y gracias a una evolución lenta y difícil, se han librado de la hipoteca infernal. Las poblaciones que éstos someten a sus leyes inéditas no están preparadas en absoluto para adoptarlas. El salto es brusco. En ese caso, no el *agon* sino el *alea* es el que impone su estilo a la sociedad que se transforma. Someterse a la decisión de la suerte atrae la indolencia y la impaciencia de esos seres, cuyos valores fundamentales ya no tienen derecho de ciudadanía. Aún más, por medio de la superstición, y de las magias que aseguran la suerte y el favor de las potencias, esa norma indiscutible y simple los vincula a sus tradiciones y los restituye a su mundo original.

En esas condiciones, los juegos de azar adquieren con frecuencia una importancia inesperada. Muestran una tendencia a sustituir el trabajo, con sólo que el clima se preste a ello y que la preocupación de alimentarse, de vestirse y de abrigarse no obligue como en otras partes al más desposeído a una actividad regular. Una multitud flotante no tiene necesidades demasiado apremiantes. Vive al día. Se halla bajo la tutela de una administración en la que no par-

ticipa. En vez de plegarse a la disciplina de una labor monótona y engorrosa, se entrega al juego. Éste acaba por ordenar las creencias y el saber, los hábitos y las ambiciones de esos seres perezosos pero apasionados, que ya no tienen la obligación de gobernarse y a los que sin embargo les es sumamente difícil integrarse a esa sociedad de otro tipo, al margen de la cual se les deja vegetar como a eternos niños.

Rápidamente daré algunos ejemplos de esa singular prosperidad de los juegos de azar, cuando éstos se constituyen así en costumbre, en regla y en segunda naturaleza. Conforman el estilo de vida de toda una población, pues nadie parece resistir el contagio. Empezaré por un caso en que no hay mezcla de poblaciones y en que la cultura considerada permanece imbuida de los antiguos valores. Hay cierto juego de dados sumamente difundido al sur de Camerún y al norte de Gabón. Se juega con unos dados tallados a navaja en el grano excepcionalmente duro, de consistencia ósea, de un árbol que da cierto aceite más apreciado que el aceite de palma (*Baillonella Taxisperma* Pierre, sin. *Mimusops Djawe*). Los dados sólo tienen dos caras. En una de ellas se talla un símbolo cuya fuerza debe vencer a la de los emblemas contrarios.

Esos blasones son numerosos y variados. Constituyen una especie de enciclopedia en imágenes. Unos representan personajes, ya sea captados en una actitud hierática, ya en pleno drama o entregados a las múltiples ocupaciones de la

vida cotidiana: un niño enseña a hablar a un loro, una mujer atrapa a un ave para la cena, un hombre es atacado por un pitón, otro carga su fusil, tres mujeres trabajan la tierra, etc. Esculpidos en otros dados, algunos ideogramas figuran diversas plantas, los órganos genitales de la mujer, el cielo nocturno con la luna y las estrellas. Los animales —mamíferos, aves, reptiles, peces e insectos— se reproducen abundantemente. Una última serie de relieves hace alusión a objetos codiciados por el jugador: hachas, rifles, espejos, tambores, relojes o máscaras para la danza.

Esos dados blasonados también son amuletos con poder de ayudar a su propietario a realizar sus pequeños deseos. En general, éste no los guarda en su casa, sino que los deposita en el monte, colgados de un árbol en una bolsa. Dado el caso, son material de mensaje y bases de un lenguaje convenido.

En cuanto al juego en sí, es de lo más sencillo. Su principio es análogo al de cara o cruz. Cada jugador arriesga una apuesta igual: la suerte decide por medio de siete pedazos de calabaza que se arrojan con los dados. Si los fragmentos de calabaza menos numerosos cayeron del lado cruz, ganan la apuesta los jugadores cuyos dados también cayeron del lado cruz (o al contrario). Ese juego ha despertado tal entusiasmo que las autoridades han tenido que prohibirlo. Había sido causa de los más graves desórdenes: los maridos daban a sus mujeres en prenda, los

jefes se jugaban sus encomiendas, las riñas eran frecuentes e incluso estallaban guerras de clanes luego de partidas disputadas con demasiado ardor.²

Se trata de un juego rudimentario, sin combinación ni saldo. Empero, fácilmente se aprecia hasta qué grado sus repercusiones son importantes en la cultura y la vida colectiva donde está en boga. Toda proporción guardada, la riqueza simbólica y enciclopédica de los emblemas es comparable con la de los capiteles romanos. Cuando menos, cumple con una función análoga. Además, nació de la necesidad de esculpir de manera distinta una cara de cada dado, arte del relieve éste que se puede considerar como principal expresión de las tribus de la comarca en el terreno de la plástica. Tampoco carece de importancia el que se asocie a los dados una virtud mágica, que los vincula estrechamente a las creencias y a las preocupaciones de sus poseedores. Sobre todo, es conveniente insistir en los daños provocados por la pasión del juego, que en ocasiones parecen haber cobrado proporciones de desastre.

Esas características no son episódicas en absoluto; se les encuentra en el caso de juegos

² Simone Delarozzière y Gertrude Luc, "Une forme peu connue de l'Expression artistique africaine: l'Abbia", *Études camerounaises*, núms. 49-50, sep.-dic. de 1955, pp. 3-52. Asimismo, en la región s'onrai de Sudán, donde las cauris, conchillas, sirven a la vez de dados y de moneda, cada jugador tira cuatro de ellas y si caen del mismo lado gana 2500. Se juegan la fortuna, las tierras y las esposas. Cf. A. Prost, "Jeux et Jouets", *Le Monde noir*, núms. 8-9 de *Présence africaine*, p. 245.

de azar considerablemente más complejos que, en sociedades mixtas, ejercen un atractivo análogo y traen consigo consecuencias igualmente temibles.

Un asombroso ejemplo lo ofrece el éxito de la "Charada china" (Rifa Chiffá) en Cuba. Esa lotería, "cáncer incurable de la economía popular", según la expresión de Lydia Cabrera, se juega por medio de una figura de chino dividida en treinta y seis partes, a las cuales se asigna igual número de símbolos, seres humanos, animales o alegorías diversas: el caballo, la mariposa, el marino, la monja, la tortuga, el caracol, el muerto, el barco de vapor, la piedra preciosa (que se puede interpretar como una mujer bonita), el camarón (que es también el sexo masculino), la cabra (que también es algo sucio, además del órgano sexual femenino), el mono, la araña, la pipa, etc.³ La banca dispone de una serie correspondiente de viñetas de cartón o de madera. Saca o hace sacar una al azar, que envuelve en un pedázo de tela y expone a las miradas de los jugadores. La operación se llama "colgar al animal". Acto seguido, procede a la venta de los billetes, cada uno de los cuales lleva el carácter chino que designa tal o cual figurilla. Entretanto, algunos comparsas van por las calles tomando las apuestas. A la hora señalada, se descubre el emblema envuelto y se entrega a los ganadores treinta veces su apuesta. La

³ Los mismos símbolos se encuentran en un juego de cartas utilizado en México para los juegos de dinero, cuyo principio es semejante al del loto.

banca concede el diez por ciento de sus ganancias a sus agentes.

El juego se presenta así como una variante más gráfica de la ruleta. Pero si en la ruleta son posibles todas las combinaciones entre los diferentes números, los símbolos de la Rifa Chiffá se reúnen según afinidades misteriosas. En efecto, cada cual posee o no uno o varios compañeros y ayudantes. Así, el caballo tiene como compañera a la piedra preciosa y como ayudante al pavo real; el pez grande como compañero al elefante y como ayudante a la araña. La mariposa no tiene compañero, pero sí tiene a la tortuga de ayudante. En cambio, el camarón tiene por compañero al venado, pero carece de ayudante. El venado tiene tres compañeros, el camarón, la cabra y la araña, pero no tiene ayudante, etc. Naturalmente, lo indicado es jugar a la vez al símbolo escogido, a su compañero y a su ayudante.

Además, los treinta y seis emblemas de la lotería se agrupan en siete series (o cuadrillas) desiguales: los comerciantes, los elegantes, los borrachos, los mendigos, los caballeros y las mujeres. De nuevo, los principios que determinaron la distribución se antojan de lo más oscuros: por ejemplo, la serie de los curas se compone del pez grande, de la tortuga, de la pipa, de la anguila, del gallo, de la monja y del gato; la de los borrachos, de la muerte, del caracol, del pavo real y del pez chico. El universo del juego está regido por esa extraña clasificación. Al principio de cada partida, y luego de haber "colgado al animal", la banca anuncia

una adivinanza (charada) destinada a guiar (o a confundir) a los participantes. Se trata de alguna frase de significado equívoco, como la siguiente: "Un hombre a caballo camina muy lentamente. No es tonto, pero está borracho y con su compañero gana mucha plata."⁴ El jugador hace entonces conjeturas sobre si debe jugar a la serie de los borrachos o a la de los caballeros. También puede apostar al animal que encabeza a la una o a la otra. Pero sin duda es alguna palabra señalada con menor claridad la que da la clave de la adivinanza.

En otra ocasión, la banca declara: "Quiero hacerles un favor. El Elefante mata al cerdo. El Tigre lo propone. El Venado va a venderlo y el Venado se lleva el paquete." Un viejo jugador explica que basta con reflexionar: "El Sapo es brujo. El Venado es ayudante del brujo. Lleva el paquete maléfico. Éste contiene la brujería que un enemigo ha hecho a alguien. En ese caso, el Tigre contra el Elefante. El Venado sale con el paquete. Va a depositarlo donde le dijo el brujo. ¿Acaso no está claro? ¡Buena jugada! Se gana con el 31, con el Venado, porque el Venado sale corriendo."

El juego es de origen chino.⁵ En China, una alusión enigmática a los textos tradicionales hacía las veces de charada. Después del sorteo, un letrado se encargaba de justificar la verdadera

⁴ Rafael Roche, *La policía y sus misterios en Cuba*, La Habana, 1914, pp. 287-293.

⁵ Sabido es que, junto con San Francisco, La Habana tiene una de las aglomeraciones chinas más importantes fuera de China.

solución, apoyándose en citas. En Cuba, lo que se necesita para la interpretación correcta de las charadas es el conocimiento general de las creencias de los negros. La banca anuncia: "Un pájaro pica y se va." Nada más transparente: los muertos vuelan; el alma de un muerto es comparable a un ave porque puede introducirse donde quiere en forma de lechuza; existen almas en pena, hambrientas y rencorosas. "Pica y se va": es decir, causa la muerte inesperada de un ser vivo que no lo sospechaba. Entonces, es conveniente jugar al 8, a la muerte.

El "perro que muerde todo" es la lengua que ataca y calumnia; la "luz que alumbrá todo" es el 11, el gallo que canta al salir el sol; el "rey que todo lo puede", el 2, la mariposa que también es el dinero; el "payaso que se pinta en secreto", el 8, que es el muerto al que se cubre con una mortaja blanca. Esta vez, la explicación sólo es válida para los profanos. En realidad, se trata del iniciado (*ñampe o ñañigo muerto*); durante una ceremonia secreta, el sacerdote le traza en efecto signos rituales con una tiza blanca sobre el rostro, las manos, el pecho, los brazos y las piernas.*

También una compleja clave de los sueños ayuda a presentir el número ganador. Sus combinaciones son infinitas. Los datos de la experiencia se distribuyen entre los números fatídicos. Estos llegan hasta el 100, gracias a un libro que se deposita en la banca de la Charada y se puede consultar por teléfono. Ese repertorio de

*De una comunicación de Lydia Cabrera.

correspondencias ortodoxas da lugar a un lenguaje simbólico considerado "muy útil de conocer para penetrar en los misterios de la vida". En todo caso, la imagen con frecuencia termina sustituyendo al número. En casa del tío de su mujer, Alejo Carpentier ve a un muchacho negro hacer una suma: $2 + 9 + 4 + 8 + 3 + 5 = 31$. El muchacho no anuncia los números sino que dice: "Mariposa, más elefante, más gato, más muerte, más marino, más monja igual a venado." Asimismo, para significar que 12 entre 2 igual a 6, dice: "Putá por mariposa igual a tortuga." Los signos y las concordancias del juego se proyectan a la generalidad del saber.

La Charada china se halla sumamente difundida, aunque prohibida por el artículo 355 del Código Penal de Cuba. Desde 1879 se han elevado numerosas protestas contra sus daños. Los obreros sobre todo arriesgan el poco dinero que poseen y, como dice un autor, pierden en ella hasta el alimento de los suyos. Por necesidad no juegan mucho, pero lo hacen sin cesar, pues se "cuelga al animal" cuatro o seis veces al día. Se trata de un juego en que el fraude es relativamente fácil: como la banca conoce la lista de apuestas, por poco hábil que sea, nada le impide cambiar, en el momento de descubrirlo, el símbolo en que las apuestas se acumularon peligrosamente por otro, más o menos desdeñado.[†]

En todo caso, honrados o no, se considera que los banqueros rápidamente hacen fortuna.

†Rafael Roche, *op. cit.*, p. 293.

En el siglo pasado, se dice que ganaban hasta cuarenta mil pesos diarios; uno de ellos volvió a su país con un capital de doscientos mil pesos de oro. En la actualidad, se calcula que existen en La Habana cinco grandes organizaciones de Charada y más de doce pequeñas. En ellas se juegan más de doscientos mil dólares *diarios*.⁸

En la vecina isla de Puerto Rico, el *Planning Board* ha calculado que, en 1957, las sumas invertidas en los diferentes juegos ascendieron a cien millones de dólares anuales, o sea la mitad del presupuesto de la isla, setenta y cinco de ellos en los juegos legales (la lotería del Estado, las peleas de gallos, las carreras de caballos, la ruleta, etc.). El Informe declara explícitamente: "Cuando el juego alcanza tales proporciones, indudablemente constituye un serio problema social. . . Arruina el ahorro privado, paraliza los negocios y alienta a la población a poner su confianza en las ganancias aleatorias más que en el trabajo productivo." Con base en esas conclusiones, el gobernador Luis Muñoz Marín decidió reforzar la legislación sobre los juegos, con el fin de reducirlos en los diez años siguientes a proporciones menos desastrosas para la economía nacional.⁹

En Brasil, el *Jogo do Bicho* o juego de los animales, presenta las mismas características que la charada china en Cuba: lotería semiclandestina de símbolos y combinaciones múltiples,

⁸ De una comunicación de Alejo Carpentier y de acuerdo con documentos suministrados por él mismo.

⁹ *New York Times*, 6 de octubre de 1957.

enorme organización, apuestas cotidianas que absorben una parte importante del poco dinero de que disponen los estratos inferiores de la población. Además, el juego brasileño tiene la ventaja de poner perfectamente a luz las relaciones del *alea* y de la superstición. Por otra parte, tiene consecuencias tan importantes en el orden económico que creo deber retomar aquí la descripción que ya he hecho en otra ocasión y con otro propósito.

"En su forma actual, ese juego se remonta a los alrededores de 1880. Su origen se atribuye a la costumbre del barón de Drummond de exhibir cada semana a la entrada del parque zoológico la imagen de algún animal. El público estaba invitado a adivinar cuál se escogería en cada ocasión. Así nació un sistema de apuestas que sobrevivió a su causa y asoció perdurablemente a la serie de números las figuras de los animales exhibidas. El juego pronto fue absorbido en las apuestas a los números ganadores de la lotería federal, análoga a la quiniela de los países vecinos. Los cien primeros números se repartieron en grupos de cuatro y se atribuyeron a veinticinco animales, ordenados más o menos alfabéticamente, desde el *águila* (números 01 a 04) hasta la *vaca* (números 97 a 00). Desde entonces, el juego ya no sufrió modificaciones apreciables.

Las combinaciones son infinitas: se juega a la unidad, a la decena, a la centena o al millar, es decir, a la última, a las dos, tres o cuatro últimas cifras del número que gana ese día a la lotería. (Desde que la lotería federal no es dia-

ria, sino semanal, los otros días se hace una falsa lotería, enteramente teórica, sin billetes ni premios, que sólo sirve para clasificar a los jugadores del *Bicho*.) Además, se puede jugar simultáneamente a otros animales, es decir, a varios grupos de cuatro números, y jugar cada combinación *invertida*, es decir, apostando no sólo al propio número sino a cualquier otro compuesto por las mismas cifras. Por ejemplo, jugar al 327 *invertido* significa que también se gana con 372, 273, 237, 723 y 732. Es de imaginar sin dificultad que el cálculo de las ganancias, que siempre son rigurosamente proporcionales a los riesgos, no es cosa fácil. De ese modo, el conocimiento profundo de las leyes de la aritmética se ha difundido entre el pueblo: alguien que apenas sabe leer y escribir resuelve con una seguridad y una rapidez desconcertantes problemas que exigirían ya a un matemático poco entrenado en esa clase de operaciones una atención sostenida.

Por lo demás, el *Jogo do Bicho* no sólo favorece la práctica de la aritmética habitual. Favorece aún más la superstición. En efecto, está vinculado a un sistema de oniromancia que posee su código, sus clásicos y sus intérpretes calificados. Los sueños informan al jugador sobre el animal que debe escoger. Sin embargo, no siempre es indicado jugar al animal con que se ha soñado. Es prudente hojear antes algún manual adecuado, alguna clave de los sueños especializada, por lo general titulada *Interpretação dos sonhos para o Jogo do Bicho*. En él se aprenden las correspondencias acreditadas: quien

sueña con una vaca voladora debe jugar al Águila y no a la Vaca; quien sueña con un gato que cae del techo debe jugar a la Mariposa (pues un gato de verdad no se cae de ningún techo); quien sueña con un bastón jugará a la Cobra (que se yergue como un bastón); quien en sueños ve a un perro rabioso jugará al León (que es bravo como aquél), etc. En ocasiones, la relación sigue siendo oscura: quien sueña con un muerto juega al Elefante. Llega a suceder que la relación esté tomada del folclor satírico: quien ha soñado con un portugués debe jugar al asno. Los más escrupulosos no se contentan con una correspondencia mecánica: consultan adivinos o pitonisas quienes, aplicando sus dones y su saber al caso particular que se les presenta, saben sacar de él oráculos infalibles.

Es frecuente descenderse de los animales: el sueño da directamente el número deseado. Si un hombre sueña con uno de sus amigos, juega a su número telefónico; si presencia un accidente de tránsito, juega al número del vehículo accidentado, al del agente de policía que intervino o a alguna combinación de ambos. La rima y el ritmo no son menos importantes que los signos del azar. Según una anécdota significativa, un sacerdote al dar la absolución a un moribundo pronuncia las palabras rituales: "Jesús, María y José." El moribundo se yergue y exclama: "Águila, Avestruz y Caimán", animales éstos del *bicho* cuya secuencia en portugués (*Águia, Avestruz, Jacaré*) imita vagamente a la otra. Sin dificultad se podrían multiplicar los

ejemplos al infinito. En general, se emplea todo tipo de adivinación. Una sirvienta vuelca un vaso y el agua se extiende por el suelo: ella interpreta la forma del charco con la semejanza de uno de los animales del juego. La habilidad para descubrir las relaciones útiles se considera un don preciado. Más de un brasileño cita entre sus amigos el caso en que un criado, quien se había hecho indispensable para sus patrones por su habilidad para las combinaciones del *bicho* o gracias a su ciencia de los presagios, terminó por hacer su voluntad en la casa.¹⁰

Teóricamente, el juego de los animales está prohibido en todos los estados de Brasil. En realidad, en ellos se le tolera en mayor o menor medida, según el humor o el interés del gobernador del Estado y, en el interior de un mismo Estado, según el capricho o la política de los dirigentes locales y principalmente del jefe de policía. Sea como fuere, perseguido con mano blanda o protegido con disimulo, el juego conserva el sabor del fruto prohibido y su organización se mantiene en la clandestinidad, incluso cuando esa discreción no se justifica en absoluto a causa de la actitud de las autoridades competentes. Es más, la conciencia popular, que no deja de preocuparse por él, parece sin embargo considerarlo un pecado, pecado venial

¹⁰ Además, siendo casi exclusivamente negros o mulatos, los criados son intermediarios naturales entre los hechiceros y los sacerdotes de los cultos africanos y aquellos que, al tiempo que crecen en la eficacia de sus prestigios, se niegan por respeto humano a entrar en relación con ellos.

sin duda, y un vicio perdonable, análogo por ejemplo al del tabaco; pero en fin, al tiempo que se dedica a él, sigue considerándolo oscuramente como una actividad reprensible. Los políticos, que con frecuencia lo organizan, de él se valen o se benefician, no dejan de vituperarlo en sus discursos. El ejército, que es fácilmente moralizador y en el cual sigue viva la influencia de Augusto Comte y del positivismo, ve al *bicho* con malos ojos. Durante las *macumbas*, sesiones de posesión por parte de los espíritus, muy apreciadas por la población negra, y en los círculos espiritistas no menos difundidos y poderosos, se expulsa a los que piden a los convulsionarios o en las sesiones pronósticos para el *bicho*. De uno a otro polo del universo espiritual brasileño, la condena es general.

La situación constantemente precaria del juego de los animales, la reprobación difusa de que sigue siendo objeto por parte de quienes se apasionan por él, y sobre todo el hecho de que no pueda reconocerse oficialmente, desembocan en una consecuencia que rara vez deja de sorprender a su propia clientela: la escrupulosa honradez de los corredores de apuestas. Se asegura que nunca uno de ellos defraudó un solo céntimo a sus clientes. Con excepción de los jugadores ricos que dan sus órdenes por teléfono, todos, en alguna esquina, deslizan en la mano del cobrador un papel plegado que contiene el monto, a veces considerable, de la apuesta, la indicación de la combinación que se desea jugar y un nombre falso escogido para la ocasión. El cobrador pasa el papel a un compadre y

de sus habitantes. El dinero dedicado al juego no sirve para comprar un mueble ni tampoco alimentos suplementarios, empleos éstos que tendrían por consecuencia acelerar el auge de la agricultura, del comercio o de la industria del país. Retirado de la circulación general para una circulación constante y rápida en circuito cerrado, se sacrifica gratuitamente, pues las ganancias rara vez se retiran del círculo infernal. Se vuelven a poner en juego salvo, dado el caso, la parte tomada para gastos de alguna inocente francachela. Por tanto, sólo las ganancias de las bancas y de los organizadores del *bicho* pueden regresar al ciclo de la economía general. Pero, incluso, se puede pensar que ello no ocurre de la manera más productiva para ésta. No obstante, una afluencia continua de dinero fresco mantiene o incrementa el total de las sumas arriesgadas y reduce en la misma medida las posibilidades de ahorro o de inversión."¹¹

Se aprecia así que, en ciertas condiciones, los juegos de azar presentan la importancia cultural cuyo monopolio detentan en general los juegos de competencia. Como se ha visto, ni siquiera en las sociedades en que se supone que el mérito reina sin competencia se hacen sentir menos las seducciones de la suerte. Marcadas por la desconfianza, conservan sin embargo un papel importante, aunque ciertamente más espectacular que decisivo. En todo caso, en el pla-

¹¹ Roger Caillois, *Instincts et Société*, Paris, 1964, capítulo V, "L'Usage des Richesses", pp. 130-151.

no de los juegos, el *alea*, en competencia con el *agon*, y con frecuencia en combinaciones con él, determina enormes manifestaciones, equilibra la "Vuelta de Francia" con la Lotería Nacional, construye casinos como el deporte construye estadios, suscita asociaciones y clubes, francmasonerías de iniciados y de devotos, sostiene una prensa especializada y provoca inversiones no menos importantes.

Más aún, se revela una extraña simetría: mientras que el deporte es objeto frecuente de subvenciones gubernamentales, los juegos de azar contribuyen a alimentar la caja del Estado, en la medida en que éste los domina. A veces, incluso le procuran sus principales recursos. Aunque reprobada, humillada y condenada, la suerte conserva así todo derecho de ciudadanía en las sociedades más racionales y administrativas, en aquellas que se hallan lo más alejadas de los prestigios combinados del simulacro y del vértigo. La razón es fácil de descubrir.

El vértigo y el simulacro son rebeldes, en absoluto y por naturaleza, a toda especie de código, de medida y de organización. En cambio, el *alea*, como el *agon*, exige el cálculo y la regla. Pero su solidaridad esencial no impide en lo más mínimo su competencia. Los principios que representan son demasiado opuestos para no ser proclives a excluirse el uno al otro. El trabajo es con toda evidencia incompatible con la espera pasiva de la suerte, como el favor injusto de la fortuna con las reivindicaciones legítimas del esfuerzo y del mérito. El abandono del simulacro y del vértigo, de la máscara y del éxta-

sis nunca ha significado otra cosa que la salida de un universo encantatorio y la entrada en el mundo racional de la justicia distributiva. Deja problemas por resolver.

En esas condiciones, el *agon* y el *alea* representan sin duda los principios contradictorios y complementarios del nuevo tipo de sociedad. Sin embargo, aún falta mucho para que desempeñen una función paralela, reconocida como indispensable y excelente tanto en uno como en otro caso. El *agon*, el principio de la competencia justa y de la emulación fecunda, es el único considerado como valor. En conjunto, el edificio social se apoya en él. El progreso consiste en desarrollarlo y en mejorar las condiciones, es decir, en el fondo, en eliminar cada vez más al *alea*. En efecto, el *alea* aparece como la resistencia opuesta por la naturaleza a la perfecta equidad de las instituciones humanas descabales.

Aún más: la suerte no sólo es la forma resplandeciente de la injusticia, del favor gratuito e inmerecido, sino también la burla del trabajo, de la tarea paciente y tenaz, del ahorro, de las privaciones aceptadas con vistas al porvenir; en una palabra, de todas las virtudes necesarias en un mundo destinado al acrecentamiento de los bienes. De tal suerte que el esfuerzo del legislador se orienta naturalmente a restringir su campo y su influencia. De los diversos principios del juego, la competencia reglamentada es el único que se puede trasponer tal cual en el terreno de la acción y mostrarse eficaz en él, si no es que insustituible. Los demás son temibles: se les limita o en el mejor de los casos

se les tolera si se mantienen dentro de los límites permitidos; se les tiene por pasiones funestas, por vicios o por enajenaciones, cuando dejan de someterse al aislamiento y a las reglas que los neutralizan.

Desde ese punto de vista, el *alea* no es ninguna excepción. Mientras sólo represente la pasividad de las condiciones naturales, es absolutamente necesario admitirlo, aunque sea a regañadientes. Nadie ignora que el nacimiento es una lotería, pero sobre todo para lamentar las escandalosas consecuencias. Salvo casos sumamente raros, como el sorteo de los magistrados en la Grecia antigua o, en nuestros días, el de los jueces de lo penal, no podría ser cosa de atribuir al azar la menor función institucional. En asuntos serios, parece inadmisiblesometerse a su decisión. La opinión unánime admite como evidencia, que no soporta siquiera la discusión, que el trabajo, el mérito, la competencia y no el capricho del juego de dados son los fundamentos tanto de la justicia necesaria como del feliz desarrollo de la vida colectiva. En consecuencia, el trabajo suele considerarse como única fuente honorable de ingresos. La herencia, surgida a su vez del *alea* fundamental del nacimiento, es discutida, a veces abolida y la mayoría de las veces sometida a importantes retenciones, cuyo producto aprovecha la sociedad entera. En cuanto al dinero ganado en el juego o en la lotería, en principio no debe constituir sino un complemento o un lujo, que se agrega al salario o a los honorarios recibidos regularmente por el jugador como retri-

bución a su actividad profesional. Obtener entera o principalmente la subsistencia de la suerte, del azar, es considerado casi por todo el mundo como sospechoso e inmoral, si no es que como deshonesto y, en todo caso, como asocial.

El ideal comunista de la administración de las sociedades lleva ese principio al extremo. Se puede discutir si en la repartición del ingreso del Estado es conveniente dar a cada cual según sus méritos o sus necesidades, pero es seguro que no podría concedérsele nada según su nacimiento o según su suerte. Y es que no debemos burlarnos ni de la igualdad ni del esfuerzo. El trabajo desarrollado es la medida de la justicia.

De lo cual se sigue que un régimen de inspiración socialista o comunista es proclive por su naturaleza a apoyarse enteramente en el *agoni*: al hacerlo, satisface sus principios de equidad abstracta y, al mismo tiempo, mediante la mejor utilización posible de las capacidades y de las competencias, piensa estimular de manera racional, y por tanto eficaz, esa producción acelerada de los bienes, en la que ve su vocación principal, si no es que exclusiva. Todo el problema consiste en saber entonces si la cabal eliminación de la esperanza de una suerte grandiosa, fuera de serie, irregular y mágica es productiva en lo económico o si, reprimiendo ese instinto, el Estado no se priva de una fuente generosa e insustituible de ingresos transformables en energía.

En Brasil, donde el juego es rey, el ahorro es

muy exiguo. Es el país de la especulación y de la suerte. En la URSS, los juegos de azar son prohibidos y perseguidos, mientras que se alienta vivamente el ahorro, a fin de permitir la ampliación del mercado interno. Se trata de impulsar a los obreros a economizar lo suficiente para poder comprar automóviles, refrigeradores, aparatos de televisión y todo aquello que permite el desarrollo de la industria. En cualesquiera de sus formas, la lotería se considera inmoral. Y es tanto más significativo comprobar que, prohibiéndola en lo privado, el Estado precisamente la ha agregado al propio ahorro.

En la Rusia soviética existen alrededor de cincuenta mil cajas de ahorros, donde la suma de los depósitos alcanza los cincuenta mil millones de rublos. Esos depósitos producen el tres por ciento, cuando no son retirados de la cuenta al menos durante seis meses, y el dos por ciento en caso contrario. Pero, si el depositante lo desea, puede renunciar al interés previsto y participar en un sorteo en que, dos veces al año, premios que varían según el monto de las sumas consignadas ofrecen una recompensa inícua a veinticinco ganadores sin mérito por cada mil participantes en ese extraño y modesto resurgimiento del *alea* en una economía concebida para excluirlo. Aún más, los préstamos de Estado, que durante mucho tiempo todo asalariado prácticamente fue obligado a suscribir, incluían primas cuya totalidad representaba el dos por ciento del capital disponible que se recuperaba de ese modo. Para el préstamo de 1954, esas primas consistían en premios de cua-

trocientos a cincuenta mil rublos distribuidos en cien mil series de cincuenta obligaciones cada una. Entre esas series, cuarenta y dos se sorteaban y todas las obligaciones que las componían ganaban un premio mínimo de cuatrocientos rublos. Luego se procedía al sorteo de los premios más importantes, veinticuatro de los cuales eran de diez mil rublos, cinco de veinticinco mil y dos de cincuenta mil,¹² que equivalían respectivamente al cambio oficial, por lo demás sobrevaluado, a premios de uno, de dos y medio y de cinco millones de francos.

Sin duda es tanta la tenaz seducción de la suerte, que los sistemas económicos que por su naturaleza más la detestan deben, a pesar de todo, permitirle un lugar, cierto es que restringido, disfrazado y como vergonzoso. En efecto, lo arbitrario de la suerte sigue siendo la contrapartida necesaria de la competencia reglamentada. Esta establece sin discusión posible el triunfo decisivo de toda superioridad conmensurable. La perspectiva de un favor inmerecido reconforta al vencido y le deja una última esperanza. Ha sido deshecho en una lucha leal. Para explicar su fracaso no podría aducir ninguna injusticia. Las condiciones de partida eran las mismas para todos. No puede echarle la culpa sino a su sola incapacidad. No le quedaría ya nada por esperar si, para equilibrar su humi-

¹² Cf. Gunnar Franzén, "Les Banques et l'Épargne en U.R.S.S.", en *Épargne du Monde*, Amsterdam, 1956, núm. 5, pp. 193-197, tomado de *Svensk Sparbankstidskrift*, Estocolmo, 1956, núm. 6.

llación, no contara con la compensación, por lo demás infinitamente improbable, de una sonrisa gratuita de las potencias fantásticas de la suerte, inaccesibles, ciegas e implacables, pero que, por fortuna, desconocen la justicia.

II. DE LA PEDAGOGÍA A LAS MATEMÁTICAS

El MUNDO de los juegos es tan variado y tan complejo que existen muchas maneras de abordar su estudio. La psicología, la sociología, la historia anecdótica, la pedagogía y las matemáticas comparten un campo cuya unidad acaba por no ser ya perceptible. Obras como *Homo ludens* de Huizinga, el *Jeu de l'enfant* [Juego del niño] de Jean Château y *Theory of Games and Economic Behavior* [Teoría de los juegos y del comportamiento económico] de Neumann y Morgenstern no sólo no se dirigen a los mismos lectores sino que parecen no tratar de un mismo tema. Finalmente, cabe preguntarse en qué medida se aprovechan las facilidades o las contingencias del vocabulario al continuar imaginando que investigaciones diferentes y casi incompatibles conciernen en el fondo a una misma actividad específica. Se llega a dudar que algunas características comunes permitan definir el juego y que, en consecuencia, éste pueda ser legítimamente objeto de un trabajo general.

Si en la experiencia corriente el terreno del juego conserva a pesar de todo su autonomía, a todas luces la ha perdido para la investigación especializada. No sólo se trata de enfoques distintos, debidos a la diversidad de las disciplinas.

Son tan heterogéneos los elementos que cada vez se estudian con el nombre de juegos que se ve uno llevado a suponer que la palabra *juego* tal vez sea un simple señuelo que, por su generalidad engañosa, mantiene ilusiones tenaces sobre el parentesco supuesto de conductas dispares.

No está exento de interés mostrar qué procedimientos y a veces qué azares desembocaron en un fraccionamiento tan paradójico. A decir verdad, desde un principio empieza la extraña distribución. Quien juega al burro, al dominó o a la cometa, sabe que juega en los tres casos: pero sólo los psicólogos infantiles se interesan por el burro (o por las barras o las canicas), sólo los sociólogos por la cometa y sólo los matemáticos por el dominó (por la ruleta o por el póquer). Me parece normal que estos últimos no se interesen por la gallina ciega o por el pillapilla, que no se prestan a las ecuaciones; comprendo ya menos que Jean Château desconozca el dominó y la cometa; pero en vano me pregunto por qué los historiadores y los sociólogos se niegan verdaderamente al estudio de los juegos de azar. Para ser más exactos, aunque en este último caso no veo bien la razón que justifica ese ostracismo, en cambio sospecho fácilmente los motivos que lo han producido. Como hemos de ver, en gran parte obedecen a los prejuicios —biológicos o pedagógicos— de los sabios que se interesan por el estudio de los juegos. Si se deja al margen la historia anecdótica, que por lo demás trata de los juguetes más que de los juegos, el estudio de éstos se beneficia

así como los trabajos de disciplinas independientes, sobre todo de la psicología y de las matemáticas, cuyas contribuciones principales es conveniente examinar una a una.

1. ANÁLISIS PSICOPEDAGÓGICOS

Schiller seguramente fue uno de los primeros, si no es que el primero, que subrayó la importancia excepcional del juego para la historia de la cultura. En la décima quinta de sus *Cartas sobre la educación estética del hombre*, escribe: "De una vez por todas y para concluir, el hombre sólo juega cuando es hombre en sentido cabal y sólo es hombre cabal cuando juega." Más aún, en el mismo texto, Schiller imagina ya que de los juegos sea posible obtener una especie de diagnóstico que caracterice las diferentes culturas. Estima que comparando "las carreras de Londres, las corridas de toros de Madrid, los espectáculos del París de antaño, las regatas de Venecia, las peleas de animales de Viena y la vida alegre del Corso en Roma", no debe ser difícil determinar "los matices en el gusto de esos distintos pueblos".¹

Pero, ocupado en sacar del juego la esencia del arte, pasa adelante y se contenta así con presentir la sociología de los juegos que deja entrever su frase. Pero no importa. No por

¹ *Briefen über ästhetische Erziehung des Menschen*, trad. francesa en Fr. v. Schiller, *Oeuvres*, tomo VIII, "Esthétique", París, 1862. Véanse también las cartas 14, 16, 20, 26 y 27.

ello se ha dejado de plantear el problema ni de tomar al juego en serio. Schiller insiste en la alegre exuberancia del jugador y en la libertad que constantemente se deja a su elección. El juego y el arte nacen de un exceso de energía vital, del que el hombre o el niño no precisan para la satisfacción de sus necesidades inmediatas y que entonces hacen servir para la imitación gratuita y placentera de comportamientos reales. "Los saltos desordenados de alegría se constituyen en danza." De ahí Spencer: "El juego es una dramatización de la actividad de los adultos." Y Wundt, erróneamente, más decidido y más tajante: "El juego es el niño del trabajo. No hay forma de juego que no tenga un modelo en alguna ocupación seria, modelo que también le es anterior." (*Ethik*, 1886, p. 145.) La receta corrió con suerte. Seducidos por ella, etnógrafos e historiadores se aplicaron con desigual éxito a mostrar en los juegos de niños las supervivencias de alguna práctica religiosa o mágica caída en desuso.

La idea de la libertad, de la gratuidad del juego, fue retomada por Karl Groos en su obra *Die Spiele der Tiere* (Jena, 1896). El autor distingue esencialmente en el juego la alegría de ser y de seguir siendo causa. Lo explica mediante el poder de interrumpir en cualquier momento y con toda libertad la actividad empezada. Lo define en fin como una empresa pura, sin pasado ni porvenir, abstraída de la presión y de las coerciones del mundo. El juego es una creación de la que el jugador es amor y señor. Desligado de la severa realidad, aparece como un

universo que se tiene a sí mismo por fin y que sólo existe mientras y en la medida en que se le acepta voluntariamente. Sólo que, como Groos estudia en primer término los animales (aunque pensando ya en el hombre), cuando después pasó varios años estudiando los juegos humanos (*Die Spiele der Menschen*, Jena, 1889), se vio llevado a insistir en sus aspectos instintivos y espontáneos y a descuidar las combinaciones puramente intelectuales de las que consisten en muchos casos.

Más todavía, también él concibió los juegos del animal joven como una especie de alegre entrenamiento para su vida adulta. Por una extraordinaria paradoja, Groos pasó de allí a ver en el juego la razón de ser de la juventud: "Los animales no juegan porque sean jóvenes, sino que son jóvenes porque deben jugar."² En consecuencia, trató de demostrar cómo la actividad del juego asegura a los animales jóvenes una mayor destreza para perseguir a sus presas o para escapar de sus enemigos, así como los acostumbra a luchar entre sí en previsión del momento en que la rivalidad por la posesión de la hembra los opondrá en verdad. De lo cual obtuvo una ingeniosa clasificación de los juegos, bastante adaptada a su objeto, pero que por desgracia tuvo como primera consecuencia desviar hacia una distribución paralela el estudio de los juegos humanos que emprendió en seguida. Distingue entonces la actividad del juego:

² *Die Spiele der Tiere*, trad. francesa, *Les Jeux des Animaux*, París, 1902, pp. V y 62-69.

a) del aparato sensorial (experimentación del tacto, de la temperatura, del gusto, del olfato, del oído, de los colores, de las formas, de los movimientos, etc.); b) del aparato motor (tanco, destrucción y análisis, construcción y síntesis, juegos de paciencia, lanzamiento simple, lanzamiento para golpear o empujar, impulso para hacer rodar, girar o resbalar, lanzar hacia un blanco, atrapar objetos en movimiento); c) de la inteligencia, del sentimiento y de la voluntad (juegos de reconocimiento, de la memoria, de la imaginación, de la atención, de la razón, de la sorpresa, del miedo, etc.). Luego pasa a las tendencias que él llama de segundo grado, las que se derivan del instinto de lucha, del instinto sexual o del instinto de imitación.

Ese variado repertorio muestra maravillosamente cómo todas las sensaciones o las emociones que el hombre puede tener, cómo todos los ademanes que puede hacer, cómo todas las operaciones mentales que es capaz de efectuar, dan origen a juegos, pero no arroja ninguna luz sobre éstos, no informa ni sobre su naturaleza ni sobre su estructura. Groos no se preocupa por agruparlos según sus afinidades propias y no parece darse cuenta de que en su mayoría participan en varios sentidos o en varias funciones a la vez. En el fondo, se contenta con repartirlos según el índice de los tratados de psicología acreditados en su época o, antes bien, se limita a mostrar cómo los sentidos y las facultades del hombre implican también un modo de acción desinteresado, sin unidad inmediata y que, por ese hecho, pertenece al terreno del

juego y sirve únicamente para preparar al individuo en sus tareas futuras. De nuevo, los juegos de azar se ven eliminados, sin que el autor sospeche siquiera que los deja a un lado. Por una parte, no los ha encontrado entre los animales y, por la otra, no existe tarea seria para la cual preparen.

Tras la lectura de las obras de Karl Groos, se podría seguir ignorando, o poco faltaría para ello, que un juego con frecuencia implica, tal vez necesariamente, reglas e incluso reglas de una naturaleza muy particular: arbitrarias, imperiosas y válidas en un tiempo y dentro de un espacio determinados de antemano. Recordamos que el mérito de J. Huizinga consiste en haber insistido en esta última característica y en haber demostrado su excepcional fertilidad para el desarrollo de la cultura. Antes de él, en dos conferencias dictadas en 1930 en el Instituto Jean-Jacques Rousseau de Ginebra, Jean Piaget había insistido mucho en la oposición de los juegos de ficción y de los juegos con reglas para el niño. Por otra parte, se recuerda la importancia que con toda razón atribuye Piaget al respeto de la regla del juego por parte del niño para la formación moral de éste.

Pues bien, una vez más ni Piaget ni Huizinga dan ninguna cabida a los juegos de azar, que también son excluidos de las admirables investigaciones de Jean Château.² Ciertamente, Piaget y

² *Le Réel et l'Imaginaire dans le Jeu de l'Enfant*, París, 2ª edición, 1955; *Le Jeu de l'Enfant, Introduction à la Pédagogie*, nueva edición aumentada, París, 1955.

Château sólo tratan de los juegos infantiles,⁴ y aún habría que precisar que de los juegos de ciertos niños del oeste de Europa en la primera mitad del siglo XX y sobre todo de los juegos que esos niños juegan en la escuela durante el recreo. Se comprende entonces que una especie de fatalidad sigue haciendo a un lado a los juegos de azar, que desde luego no son alentados por los educadores. Sin embargo, incluso si se dejan al margen los dados, la perinola, el dominó y la baraja, que Jean Château descarta como juegos de adultos, en que los niños sólo se verían arrastrados a jugar por su familia, quedan

⁴ También los juegos complejos de los adultos han llamado la atención de los psicólogos. En particular, existen numerosos estudios sobre la psicología de los campeones de ajedrez. En cuanto al fútbol, es conveniente citar los análisis de G. T. W. Patrick (1903), M. G. Hartgenbusch (1926), R. W. Pickford (1940) y M. Merleau-Ponty (en *La Structure du Comportement*, 1942). Las conclusiones se discuten en el estudio de F. J. J. Buytendijk, *Le Football*, París, 1952. Como aquellos dedicados a la psicología de los jugadores de ajedrez (que explican por ejemplo que éstos perciben en el alfil y la torre no figuras determinadas, sino una fuerza oblicua o una fuerza rectilínea), los trabajos anteriores informan sobre el comportamiento de un jugador tal como lo determina el juego, pero no sobre la naturaleza del propio juego. Desde ese punto de vista, es considerablemente más instructivo el sustancial artículo de René Denney y David Riesman, *Football in America* (traducido en *Profils*, núm. 13, otoño de 1955, pp. 5-32). Ese trabajo demuestra sobre todo cómo de una falta adaptada a nuevas necesidades o a un nuevo medio puede surgir (e incluso necesariamente termina por surgir) una nueva regla y por consiguiente un nuevo juego.

los juegos de canicas, que no siempre son juegos de habilidad.

En efecto, las canicas tienen como particularidad ser a la vez instrumento y objeto de apuesta. Los jugadores las ganan o las pierden. Así, rápidamente se constituyen en verdadera moneda. Se cambian por golosinas, por cortaplumas, por resorteras,⁵ por silbatos, por artículos escolares, por una ayuda en las tareas, por algún favor dispensado, por toda clase de prestaciones tarifadas. Las canicas incluso tienen un valor diferente según sean de acero, de barro, de piedra o de vidrio. Ahora bien, suele suceder que los niños las apuesten en distintos juegos de pares o nones, del tipo de la *morra* que, a escala infantil, dan ocasión a verdaderos desplazamientos de fortuna. El autor cita cuando menos uno de esos juegos,⁶ lo que no le impide eliminar casi completamente el azar, es decir el riesgo, el *alea*, la apuesta, como resorte del juego en el niño, a fin de insistir mejor en el carácter esencialmente activo del placer que éste siente al jugar.

Ese prejuicio no tendría consecuencias negativas si Jean Château no hubiera intentado, al final de su obra, una clasificación de los juegos que de ese modo adolece de una grave la-

⁵ Los tiragomas están ausentes de los trabajos de Château, quien tal vez los confiscaba en vez de observar la psicología de su funcionamiento. Los niños estudiados por Château también desconocen el criquet y la cometa, que exigen espacio y accesorios, y son niños que no se disfrazan. Una vez más, es que sólo fueron observados dentro de los locales escolares.

⁶ *Le Jeu de l'enfant*, pp. 18-22.

guna. Pasando por alto deliberadamente los juegos de azar, resuelve por omisión un importante problema, a saber si el niño es o no sensible a la atracción de la suerte o si juega poco a los juegos de azar en la escuela simple y sencillamente porque en realidad esos juegos no se toleran en ella. Por mi parte, la respuesta no deja lugar a dudas: el niño muy pronto es sensible a la suerte.⁷ Queda por determinar a partir de qué edad y cómo se adapta al veredicto de la fortuna, inicuo en sí, con el vivísimo y quisquilloso sentimiento de justicia que no es otro sino el suyo.

La aspiración de Jean Château es a la vez genética y pedagógica: antes que nada se interesa por las épocas de surgimiento y de desarrollo de cada tipo de juego. Al mismo tiempo intenta determinar la aportación pasiva de las diferentes clases de juegos. Trata de demostrar en qué medida contribuyen a formar la personalidad del futuro adulto. Desde ese punto de vista, no le es difícil demostrar, contra Karl Groos, que el juego es una prueba más que un ejercicio. El niño no se entrena para una tarea definida. Gracias al juego adquiere una mayor capacidad para salvar obstáculos o hacer fren-

⁷ No citaré sino un ejemplo: el éxito de las loterías en miniatura que, en los alrededores de las escuelas, se ve a las confiterías proponer a los alumnos a la salida de clases. Por un precio invariable, los niños sacan al azar un billete donde figura el número de la golosina ganada. Inútil decir que el comerciante retrasa todo lo posible el momento en que mezcla a los demás el billete correspondiente al dulce incitante que constituye el premio mayor.

te a las dificultades. Así, nada en la vida recuerda el juego de prendas, pero es provechoso poseer reflejos a la vez rápidos y controlados.

De manera general, el juego aparece como educación, sin ningún fin determinado de antemano, del cuerpo, del carácter o de la inteligencia. Desde ese punto de vista, cuanto más se aleja el juego de la realidad mayor es su valor educativo. Pues no enseña recetas, sino desarrolla aptitudes.

Ahora bien, los juegos de puro azar no desarrollan en el jugador, quien permanece en esencia pasivo, ninguna aptitud física o intelectual. Y fácilmente se temen sus consecuencias para la moral, pues apartan del trabajo y del esfuerzo, haciendo brillar la esperanza de una ganancia súbita y considerable. Ésa es —si se quiere— una razón para suprimirlos de las escuelas (pero no para una clasificación).

Por otra parte, me pregunto si no hay motivo para llevar el razonamiento al extremo. El juego sólo por añadidura es ejercicio, prueba o hazaña. Las facultades que desarrolla desde luego se benefician con ese entrenamiento suplementario, que además es libre, intenso, placentero, inventivo y protegido. Pero el juego nunca tiene como función propia desarrollar una capacidad. La finalidad del juego es el juego mismo. Y aun así, las aptitudes que ejercita son las mismas que también sirven para el estudio y para las actividades serias del adulto. Si esas capacidades están adormecidas o son insuficientes, el niño, a la vez no sabe estudiar ni sabe

jugar, pues entonces no sabe, ni adaptarse a una nueva situación, ni fijar su atención, ni someterse a una disciplina. Las observaciones de A. Brauner² son de lo más convincente al respecto. El juego no es en absoluto un refugio para deficientes o anormales. No los repele menos que el trabajo. Esos niños o esos adolescentes desamparados se muestran incapaces de dedicarse con cierta continuidad o aplicación tanto a una actividad de juego como a un aprendizaje real. Para ellos, el juego se reduce a una simple prolongación ocasional del movimiento, a un puro impulso sin control ni medida ni inteligencia (a empujar la canica o el balón con los que otros juegan, a estorbar, a perturbar, a empujar, etc.). El momento en que el educador logra inculcarles el respeto a la regla o, mejor aún, el gusto de inventar, es el de su curación.

No hay duda de que el gusto por respetar voluntariamente una regla convenida es esencial aquí. A decir verdad, luego de Jean Piaget, Château reconoce a tal punto la importancia de ese elemento que, en una primera aproximación, distribuye los juegos en reglamentados y no reglamentados. En esta segunda clase, condensa la investigación de Groos sin agregarle nada inédito. En cuanto a los juegos reglamentados, Château resulta ser guía mucho más instructivo.

²A. Brauner, *Pour en faire des hommes*, estudios sobre el juego y el lenguaje en los niños inadaptados sociales, París, S.A.B.R.I., 1956, pp. 15-75.

La distinción que hace entre juegos figurativos (imitación e ilusión), juegos objetivos (construcción y trabajo) y juegos abstractos (de regla arbitraria, de proeza y sobre todo de competencia) corresponde sin duda a la realidad. También puede admitirse con Château que los juegos figurativos desembocan en el arte, que los juegos objetivos anticipan el trabajo y que los juegos de competencia prefiguran el deporte.

Château completa su clasificación con una categoría que reúne los juegos de competencia en que se necesita cierta cooperación, las danzas y las ceremonias fingidas en que deben coordinarse los movimientos de los participantes. Ese grupo no parece homogéneo y contradice precisamente el principio establecido con anterioridad, que opone los juegos de ilusión a los juegos reglamentados. Jugar a la lavandera, a la tendera o al soldado, es siempre una improvisación. Imaginar que se es una enferma, una panadera, un aviador o un vaquero, implica una invención continua. Jugar a las barras o al pillapilla, por no hablar del fútbol, de las damas o del ajedrez, supone en cambio el respeto a las reglas precisas que permiten determinar al vencedor. Agrupar en un mismo rubro juegos de representación y juegos de competencia, porque unos y otros exigen cierta cooperación entre los jugadores de un mismo campo, en el fondo sólo tiene como causa la preocupación del autor por distinguir niveles lúdicos y especies de grupos de edad: en efecto, se trata ya de una complicación de los juegos de simple rivalidad, basados en la competencia; ya de una

complicación simétrica de los juegos figurativos, basados en el simulacro.

Ambos tipos de complicaciones tienen como consecuencia la intervención del espíritu de equipo, que obliga a los jugadores a cooperar, a combinar sus movimientos y a desempeñar una función en una maniobra de conjunto. Su profunda semejanza no es menos manifiestamente vertical. J. Château va cada vez de lo sencillo a lo complejo, porque antes que nada trata de establecer estratificaciones que concuerden con la edad de los niños. Pero éstas sólo complian, al mismo tiempo, estructuras que permanecen independientes.

Los juegos figurativos y los juegos de competencia corresponden de manera bastante exacta a aquellos que yo he agrupado respectivamente bajo los términos *mimicry* y *agon*, en mi clasificación. Ya he dicho por qué en el cuadro de Jean Château no se mencionaban los juegos de azar. Pero en él cuando menos se pueden descubrir rastros de juegos de vértigo bajo el nombre de *juegos de impulso*, con los ejemplos siguientes: precipitarse por una pendiente, gritar a voz en cuello, girar como trompo, correr (hasta quedar sin aliento).³ Ciertamente es que, en

³ Doy los ejemplos citados en el cuadro recapitulativo (pp. 386-387). En cambio, en el capítulo correspondiente (pp. 194-217), el autor juega con los dos sentidos de la palabra arrebató (conducta apasionada y cólera), para estudiar sobre todo los desórdenes que se producen en el transcurso de un juego por exceso de entusiasmo, de pasión o de intensidad, o por simple aceleración de ritmo. De ese modo, el análisis define

esas conductas claramente existen, si se quiere, esbozos de juegos de vértigo, pero, para merecer en verdad el nombre de juegos, los juegos de vértigo deben presentarse bajo aspectos más precisos, mejor determinados, mejor adaptados a su propio fin, que es el de provocar una perturbación ligera, pasajera y por tanto agradable de la percepción y del equilibrio: así ocurre en el tobogán, en el sube y baja o incluso en el *maíz de oro* haitiano. A decir verdad, Château hace alusión al sube y baja (p. 298), pero interpretándolo como un ejercicio de la voluntad contra el miedo. Ciertamente, el vértigo supone el miedo o, mejor dicho, un sentimiento de pánico, pero éste atrae y fascina: es un placer. Se trata menos de triunfar contra el miedo que de sentir voluptuosamente un miedo, un escalofrío y un estupor que de momento hacen perder el dominio de sí.

De ese modo, los juegos de vértigo no reciben mejor trato de los psicólogos que los juegos de azar. Huizinga, quien reflexiona en los juegos de adultos, no les concede la menor atención. Sin duda los desdén porque no parece posible atribuirles ningún valor pedagógico ni cultural. De la invención y del respeto a las reglas, de la competencia leal, Huizinga saca la civilización entera o poco más o menos, y Jean Château lo esencial de las virtudes necesarias al hombre para formar su personalidad. Nadie pone en duda la fecundidad ética de la lucha limi-

una modalidad del juego o, antes bien, un peligro que, en ciertos casos, lo amenaza, pero no busca determinar en absoluto una categoría específica de juegos.

tada y reglamentada y la fecundidad cultural de los juegos de ilusión. Pero la búsqueda del vértigo y de la suerte tiene mala reputación. Esos juegos parecen estériles si no es que fúnebres y maculados por alguna oscura y contagiosa maldición. Se considera que destruyen las costumbres. Según consenso general, la cultura consiste más en defenderse contra su seducción que en aprovechar sus discutibles aportaciones.

2. ANÁLISIS MATEMÁTICOS

Implícitamente, los juegos de vértigo y los juegos de azar son puestos en cuarentena por los sociólogos y los educadores. El estudio del vértigo se abandona a los médicos y el cálculo de las probabilidades a los matemáticos.

Como investigaciones de un nuevo género, éstas ciertamente son indispensables, pero tanto unas como otras desvían la atención de la naturaleza del juego. El estudio del funcionamiento de los canales semicirculares explica de manera imperfecta la boga del sube y baja, del tobogán, del esquí y de los aparatos de vértigo en los parques de atracciones, sin contar los ejercicios de otro orden pero que suponen el mismo *juego* con las mismas fuerzas del pánico, como la danza de los derviches del Medio Oriente o el descenso en espiral de los voladores mexicanos. Por otra parte, el desarrollo del cálculo de probabilidades no sustituye en absoluto a una sociología de las loterías, de los casinos o de los hipódromos. Los estudios ma-

temáticos tampoco informan sobre la psicología del jugador, pues deben examinar todas las respuestas posibles a una situación dada.

El cálculo sirve ora para determinar el margen de seguridad de la banca, ora para indicar al jugador la mejor manera de jugar o para precisar a éste los riesgos que corre en cada caso. Se recordará que un problema de ese tipo había dado origen al cálculo de probabilidades. El caballero de Méré había calculado que, en el juego de dados, para una serie de veinticuatro jugadas, no habiendo sino veintiuna combinaciones posibles, el doble seis tenía más posibilidades de salir que de no salir. Ahora bien, la experiencia le demostraba lo contrario. Entonces se dirigió a Pascal. De allí la larga correspondencia de éste con Fermat, quien abrió un nuevo camino a las matemáticas y permitió además demostrar a Méré que, en efecto, científicamente había ventajas en apostar contra la aparición del doble seis en una serie de veinticuatro jugadas.

Paralelamente a sus trabajos sobre los juegos de azar, los matemáticos hace ya largo tiempo emprendieron investigaciones de un tipo muy distinto. Abordaron los cálculos de enumeración, en que el azar no interviene en absoluto, pero que pueden ser objeto de una teoría completa y generalizable. Sobre todo, se trata de los múltiples rompecabezas conocidos con el nombre de recreaciones matemáticas. En más de una ocasión, su estudio ha puesto a los sabios en camino a descubrimientos importantes. Por ejemplo, uno de ellos es el problema (no resuelto)

de los cuatro colores, el de los puentes de Königsberg, el de las tres casas y las tres fuentes (insoluble sobre un plano, pero soluble en una superficie cerrada como la de un círculo) y el del paseo de las quince señoritas. Algunos juegos tradicionales, como los palillos y el rompecabezas de anillos se basan además en dificultades y combinaciones de la misma especie, cuya teoría se deriva de la topología, según fue constituida por Janirewski a fines del siglo XIX. Recientemente, combinando el cálculo y la topología, algunos matemáticos han fundado una nueva ciencia, cuyas aplicaciones parecen de lo más variadas: la teoría de los juegos estratégicos.¹⁰

Esta vez, se trata de juegos en que los jugadores son adversarios llamados a *defenderse*, es decir que, en cada situación sucesiva, deben hacer una elección razonada y tomar decisiones apropiadas. Ese tipo de juegos es adecuado para servir de modelo a los problemas que se plantean con frecuencia en los campos económico, comercial, político o militar. De allí ha nacido la ambición de procurar una solución necesaria y científica, más allá de toda controversia, a dificultades concretas pero cuantificables al menos de manera aproximativa. Se empezó por las situaciones más sencillas: cara o cruz, juego de papel-piedra-tijeras (el papel derrota a la piedra envolviéndola, la piedra derrota a las tijeras rompiéndolas y las tijeras derrotan al papel

¹⁰ J. Von Neumann y O. Morgenstern, *Theory of Games and Economic Behavior*, Princeton, 1944; Claude Berge, *Théorie des Jeux alternatifs*, Paris, 1952.

cortándolo), póquer simplificado al extremo, duelos de aviones, etc. En el cálculo se hicieron entrar elementos como la *astucia* y el *bluff*. Se llamaba *astucia* "a la perspicacia de un jugador para prever el comportamiento de sus adversarios" y *bluff* a la respuesta a esa astucia, es decir, "ya al arte de disimular a (un) adversario (nuestras) informaciones, ya al de engañarlo respecto de (nuestras) intenciones, ya, en fin, al de hacerlo subestimar (nuestra) habilidad".¹¹

Sin embargo, subsiste una duda sobre el alcance práctico e incluso, fuera de las matemáticas puras, sobre lo bien fundado de semejantes especulaciones. Estas se apoyan en dos postulados indispensables para la deducción rigurosa que, por hipótesis, nunca coinciden en el universo continuo e infinito de la realidad: el primero, la posibilidad de una información total, quiero decir, que agote los elementos útiles; el segundo, la competencia de adversarios cuyas iniciativas se toman siempre con conocimiento de causa y que supuestamente escogen la mejor solución. Ahora bien, en realidad, por una parte los elementos útiles no se pueden enumerar *a priori* y, por la otra, no podría eliminarse en el adversario el papel del error, del capricho, de la inspiración boba, de cualquier decisión arbitraria e inexplicable, de una superstición descabellada e incluso de la voluntad deliberada de perder, que no hay motivo absoluto para excluir del absurdo universo humano. Matemá-

¹¹ Claude Berge.

ticamente, esas anomalías no engendran ninguna nueva dificultad: remiten a un caso anterior, ya resuelto. Pero, en el aspecto humano y para el jugador concreto no ocurre lo mismo, pues todo el interés del juego reside precisamente en esa coincidencia inextricable de posibles.

Teóricamente, en un duelo con pistola en que los dos adversarios marchan uno al encuentro del otro, si se conocen el alcance y la precisión de las armas, la distancia, la visibilidad, la habilidad relativa de los tiradores, su sangre fría, su nerviosismo y siempre que esos diferentes elementos se supongan cuantificables, se podrá calcular en qué momento es preferible que cada uno de ellos apriete el gatillo. Y aún así se trata de una especulación aleatoria, en que los elementos se extralimitan por convención. Pero, en la práctica, es claro que el cálculo resulta imposible, pues exige el análisis completo de una situación inagotable. Uno de los adversarios puede ser miope o padecer astigmatismo. Puede ser distraído o neurasténico, puede picarle una avispa, hacerle trastabillar una raíz. En fin, puede tener deseos de morir. El análisis nunca trata sino de una especie de esqueleto de problema; el razonamiento es falso en cuanto éste recobra su complejidad original.

En algunas grandes tiendas norteamericanas, en época de baratas, se venden artículos sacrificados el primer día con una rebaja del 20% sobre precio marcado; el segundo día, del 30% y el tercer día del 50%. Cuanto más espera el cliente, más ventajosa es la compra. Pero su posibilidad de elección disminuye al mismo tiem-

po y el artículo de su agrado puede irsele. En principio, si se logran limitar los elementos que entran en juego, se puede calcular qué día es mejor comprar tal o cual artículo, según se le considere más o menos deseado. Sin embargo, es posible que cada cliente haga sus compras de acuerdo con su carácter: sin esperar, si quiere antes que nada asegurar el objeto deseado; al último momento si trata de gastar lo menos posible.

Allí reside y persiste el irreductible elemento de juego que las matemáticas no captan, pues nunca son más que álgebra *sobre* el juego. Cuando por imposibilidad se constituyen en álgebra *del* juego, el juego al punto se ve estropeado. Pues no se juega para ganar con seguridad. El placer del juego es inseparable del riesgo de perder. Cada vez que la reflexión combinatoria (en que consiste la ciencia de los juegos) logra la teoría de una situación, el interés por jugar desaparece con la incertidumbre del resultado. Se conoce el desenlace de todas las variantes. Ningún jugador ignora adónde conducen las consecuencias de cada una de las jugadas concebibles ni las consecuencias de sus consecuencias. En la baraja, la partida termina cuando ya no hay incertidumbre sobre las cartas por ganar o por perder, y cada jugador muestra su juego. En ajedrez, el jugador consciente abandona la partida en cuanto se da cuenta de que la situación o la relación de fuerzas lo condena a una derrota ineluctable. En los juegos que les apasionan, los negros de África calculan el desarrollo de manera tan exacta como Neumann y Morgen-

stern para estructuras que sin duda exigen un aparato matemático singularmente más complejo, pero que ellos no abordan de otro modo.

En Sudán, es muy popular el juego del *bolotudú*, semejante al *molino*. Se juega con doce palitos y doce guijarros, que cada jugador pone sucesivamente en treinta casillas dispuestas en cinco filas de seis. Cada vez que uno de los jugadores logra colocar tres de sus peones en línea recta, le "come" uno al adversario. Los campeones conocen jugadas que les pertenecen y que, formando parte de la herencia familiar, se transmiten de padres a hijos. La disposición inicial de los peones tiene gran importancia. Las combinaciones posibles no son infinitas. Así, un jugador experimentado con frecuencia detiene la partida reconociéndose virtualmente derrotado mucho antes de que su derrota sea evidente para el profano.¹² Sabe que su adversario *debe* derrotarlo y el modo en que procederá para lograrlo. Nadie siente un gran placer aprovechándose de la inexperiencia de un jugador mediocre. Por el contrario, se arde en deseos de enseñarle la maniobra invencible, si la desconoce. Pues el juego es antes que nada demostración de superioridad y el placer nace de medir fuerzas.

Las teorías matemáticas que buscan determinar con seguridad, en todas las situaciones posibles, la pieza que es conveniente mover o la carta que es ventajoso destapar, lejos de favo-

¹² A. Prost, "Jeux dans le Monde noir", *Le Monde noir*, núms. 8-9 de *Présence africaine*, pp. 241-248.

recer el espíritu de juego lo estropean, aboliendo su razón de ser. El *lobo*, que se juega en el tablero ordinario de sesenta y cuatro casillas con un peón negro y cuatro peones blancos, es un juego simple cuyas combinaciones posibles se pueden enumerar fácilmente. Su teoría es sencilla. Las *ovejas* (los cuatro peones blancos) necesariamente deben ganar. ¿Qué placer puede seguir experimentando al jugar al *lobo* el jugador que conoce esa teoría? Destructivos desde el momento en que son perfectos, esos análisis también existen para otros juegos, por ejemplo, para los palillos y el juego de anillos, que mencionaba yo antes.

No es verosímil, pero sí posible y tal vez sea teóricamente obligatorio, que exista una partida de ajedrez absoluta, es decir, tal que, de la primera a la última jugada, ninguna respuesta resulte eficaz, por verse siempre la mejor de ellas neutralizada de manera automática. No queda fuera de las hipótesis razonables que, agotando todas las bifurcaciones concebibles, una máquina electrónica determine esa partida ideal. Entonces no se jugará más al ajedrez. Por sí solo, el *hecho* de mover primero traerá consigo el triunfo o quizás la pérdida¹³ de la partida.

El análisis matemático de los juegos aparece así como una parte de las matemáticas, que con los juegos tiene tan sólo una relación circunstancial. Existiría incluso si los juegos no existieran. Puede y debe desarrollarse fuera de

¹³ Por lo general se admite, aunque no se demuestre, que la ventaja de la salida constituye una ventaja real.

ellos, inventando a placer situaciones y reglas cada vez más complejas. Pero no podría tener la menor repercusión en la naturaleza misma del juego. En efecto, o bien el análisis desemboca en una certidumbre y el juego pierde su interés, o bien determina un coeficiente de probabilidad y tan sólo conduce a procurar una apreciación más racional de un riesgo que el jugador asume o no asume, de acuerdo con su naturaleza prudente o temeraria.

El juego es un fenómeno total. Se interesa por el conjunto de las actividades y de las ambiciones humanas. Así, muy pocas disciplinas hay —de la pedagogía a las matemáticas, pasando por la historia y la sociología— que no puedan estudiarlo fructíferamente en algún aspecto. Sin embargo, sea cual fuere el valor histórico o práctico de los resultados obtenidos en cada perspectiva particular, esos resultados quedarían privados de su significación y de su verdadero alcance si no se leyera por referencia al problema central que plantea el universo indivisible de los juegos, de donde toman antes que nada el interés que pudieran ofrecer.

EXPEDIENTE

Capítulo II CLASIFICACIÓN

P. 54. *Mimicry entre los insectos*. Reproduzco aquí algunos de los ejemplos citados en mi obra *Le Mythe et l'Homme* [El mito y el hombre] (páginas 109-116).

"Para protegerse, un animal inofensivo adopta la apariencia de un animal temible, por ejemplo la mariposa apiforme *Trochilium* y la avispa *Vespa Crabro*: mismas alas ahumadas, mismas patas y antenas pardas, mismos abdómenes y tórax con rayas amarillas y negras, mismo vuelo seguro y ruidoso a pleno sol. En ocasiones, el animal mimético va más lejos; así ocurre con la oruga del *Choerocampa Eipenor* que, en los segmentos cuarto y quinto, presenta dos manchas oculiformes rodeadas de negro; al inquietársele, contrae sus anillos anteriores; el cuarto se hincha marcadamente; el efecto obtenido sería el de una cabeza de serpiente capaz de engañar a lagartijas y pájaros pequeños, asustados por esa súbita aparición.¹ Según Weismann,² cuando está en peligro, la *Smerinthus ocellata*, que en reposo oculta sus alas inferiores como todas las Esfinges, las muestra bruscamente con sus dos grandes 'ojos' azules sobre fondo rojo que asustan de pronto al agresor.³ Ese acto se

¹ L. Cuénot, *La genèse des espèces animales*, París, 1911; pp. 470 y 473.

² *Vortrage über Descendenztheorie*, t. I, pp. 78-79.

³ Esa aterradora transformación es automática. Se la

acompañía de una especie de trance. En reposo, el animal semeja dos hojas deshiladas y secas. Cuando se le perturba, se aferra a su soporte, despliega sus antenas, hincha el tórax, mete la cabeza y exagera la combadura de su abdomen, mientras que todo su cuerpo vibra y se estremece. Pasado el acceso, el animal lentamente vuelve a la inmovilidad. Algunas experiencias de Standfuss han demostrado la eficacia de ese comportamiento; se asustan el paro, el petirrojo y el ruiseñor común, aunque no así el ruiseñor gris.* En efecto, con las alas desplegadas, la mariposa semeja la cabeza de una enorme ave de presa. El ejemplo más claro en ese género es el de la mariposa *Caligo* de las selvas brasileñas, que Vignon describe de esta manera: 'Hay una mancha brillante rodeada de un círculo palpebral, luego filas circulares e imbricadas de plumitas radiales de aspecto adamascado, que imitan a la perfección el plumaje de una lechuga, mientras que el cuerpo de la mariposa corresponde al pico de la misma ave. La semejanza es tan sorprendente que los indígenas del Brasil la

puede comparar con los reflejos cutáneos, que no siempre tienden a un cambio de color destinado a disimular al animal, sino que a veces llegan a darle un aspecto aterrador. Un gato ante un perro eriza sus pelos, de suerte que, por estar aterrizado se hace aterrador. Le Dantec, quien hace esa observación (*Lamarckiens et Darwiniens*, París, 1908, p. 139), explica así en el hombre el fenómeno conocido con el nombre de *carne de gallina*, que se produce sobre todo en caso de un gran terror. Hecho inoperante por la atrofia del sistema piloso, no por ello ha dejado de subsistir.

* Cf. Standfuss, "Beispiel von Schutz und Trutzfärbung", *Mitt. Schweiz. Entomol. Ges.*, 21, 1906, p. 155-157; Vignon, *Introduction a la biologie expérimentale*, París, 1930 (*Encycl. Biol.*, t. VIII), p. 356.

clavan a la puerta de su granja en vez y en lugar del animal que imita. Asustadas normalmente por los ocelos de la *Caligo*, algunas aves la devoran sin vacilación cuando se le cortan las alas'.

"Es de sobra evidente que, en los casos anteriores, el antropomorfismo desempeña un papel decisivo: la semejanza sólo radica en la vista del que percibe. El hecho objetivo es la fascinación, como lo demuestra sobre todo la *Smerinthus ocellata* que, en el fondo, no se asemeja a nada temible. Sólo las manchas oculiformes desempeñan cierta función: el comportamiento de los indígenas brasileños no hace sino confirmar ese planteamiento; los 'ojos' de la mariposa *Caligo* sin duda deben compararse con el *oculus invidiosus* apotropaico, el *mal de ojo* capaz de proteger y de dañar si se le vuelve contra las fuerzas malignas a las que, como órgano fascinador por excelencia, pertenece naturalmente. Aquí, el argumento antropomórfico carece de valor pues, en todo el reino animal, el ojo es el vehículo de la fascinación. En cambio, la objeción es convincente contra la afirmación tendenciosa de la semejanza: por lo demás, de ese grupo de hechos ninguna es absolutamente concluyente, ni siquiera desde el punto de vista humano.

"No ocurre así en lo que habría que llamar *homomorfia*, es decir, en el caso en que la propia morfología, y no sólo el color, es semejante al medio inerte y no sólo a otra especie animal. Entonces se está en presencia de un fenómeno mucho más perturbador y propiamente irreductible, del que ya no se puede concebir ninguna explicación inmediatamente mecánica como en el caso de la homocromía y en el cual, como habrá de juzgarse, la identidad es objetivamente tan perfecta y se presenta en condiciones tan agravantes que resulta ra-

dicalmente imposible atribuirla a una proyección exclusivamente humana de las semejanzas.

"Y no faltan ejemplos; las *calapas* semejan guijarros redondos; los *chlamys*, semillas; los *moenas*, grava; los *palemones*, fucos; el pez *Phylopteryx* del Mar de los Sargazos no es sino 'un alga despedazada en forma de tirillas de cuero flotantes',⁵ como el *Antennarius* y el *Pterophryne*.⁶ El pulpo contrae sus tentáculos, incurva la espalda, acomoda su color y de esa manera parece un guijarro. Las alas inferiores blancas y verdes de la *Piérde-Aurora* simulan a las ombelíferas: las gibas, las nudosidades y las estrias de la *lichnée mariée* la hacen idéntica a la corteza de los álamos sobre los cuales vive. Es imposible distinguir de los líquenes al *Lithinus nigrocrstinus* de Madagascar y a los flatoides.⁷ Sabido es hasta qué grado llega el mimetismo de los mántidos, cuyas patas simulan pétalos o se curvan como corolas y parecen flores, que imitan mediante un ligero balanceo maquinal la acción del viento sobre ellas.⁸ La *Cilix compresa* semeja un excremento de ave y, con sus excrecencias foliáceas verde oliva claro, el *Cerodeylus laceratus* de Borneo, a un palo cubierto de musgo. Este último pertenece a la familia de los fásmidos que, en general, 'se cuelgan de arbustos de la selva y tienen la rara costumbre de dejar pender sus patas irregularmente, lo cual hace aún más fácil el error'.⁹ A la

⁵ L. Murat, *Les Merveilles du monde animal*, 1914, pp. 37-38.

⁶ L. Cuénot, *op. cit.*, p. 453.

⁷ *Ibid.*, fig. 114.

⁸ A. Lefebvre, *Ann. de la Soc. Entom. de France*, t. IV; Léon Binet, *La Vie de la mante religieuse*, París, 1931; P. Vignon, *op. cit.*, pp. 374 y sig.

⁹ Wallace, *La Selección naturelle*, trad. francesa, p. 62.

misma familia pertenecen también los bacilos que semejan ramitas. El *Ceroys* y el *Heteronteryx* simulan ramas espinosas secas y los membráccos, hemípteros de los trópicos, brotes o espinas, como el insecto-espina, enteramente en altura, el *Umbonia orozimbo*. Las orugas agrimensoras, erguidas y rígidas, difícilmente se distinguen de los brotes de arbustos, para lo cual se ayudan con rugosidades tegumentarias apropiadas. Todo el mundo conoce a las filias, de gran semejanza con las hojas. Con ellas, nos encaminamos hacia la homomorfia perfecta, que es la de las mariposas: en primer lugar, la *Oxydia*, que se coloca en la punta de la rama, perpendicularmente a su dirección, con las alas superiores replegadas como techo, de suerte que presenta el aspecto de una hoja terminal, apariencia acentuada por una estela delgada y oscura que continúa transversalmente sobre las cuatro alas, a modo de simular la nervadura principal de la hoja.¹⁰

"Otras especies son aún más perfeccionadas, pues sus alas inferiores están provistas de un apéndice delgado que ellas utilizan como peciolo, ganando por ese medio 'una especie de inserción en el mundo vegetal'.¹¹ El conjunto de las dos alas de cada lado figura el óvalo lanceolado característico de la hoja: hay aquí, una vez más, una mancha, pero esta vez longitudinal, que se continúa de una a otra ala y sustituye a la nervadura mediana, de suerte que 'la fuerza organomotriz... ha tenido que recortar y organizar sabiamente cada una de las alas, puesto que realiza así una forma determinada, no en ella misma, sino mediante su unión con la otra ala'.¹² Así son

¹⁰ Cf. Rabaud, *Eléments de biologie générale*, 2ª edición, París, 1928, p. 412, fig. 54.

¹¹ Vignon, *art. cit.*

¹² *Ibid.*

principalmente la *Coenophlebia Archidona* de América Central¹³ y las diferentes especies de *Kallima* de la India y de Malasia...

[Otros ejemplos: *Le Myth et l'Homme* (El mito y el hombre), pp. 133-136.]

P. 59. *Vértigo en el volador mexicano*. Extracto de la descripción hecha por Guy Stresser-Péan (página 328).

"Vestido con una túnica roja y azul, el jefe de danza o *k'ohal* sube a su vez y se sienta sobre el bloque terminal. Vuelto hacia el este, invoca primero a las divinidades benévolas, extendiendo sus alas en su dirección y valiéndose de un silbato que imita la voz de las águilas. Luego se yergue de pie en lo alto del palo. Volviéndose sucesivamente hacia los cuatro puntos cardinales, les presenta una copa de calabaza cubierta con una tela blanca y una botella de aguardiente del que, con la boca, proyecta ante sí algunos tragos más o menos vaporizados. Una vez hecha esa ofrenda simbólica, se pone el penacho de plumas rojas y baila ante los cuatro puntos cardinales, batiendo sus alas.

"Esas ceremonias ejecutadas en lo alto del palo marcan la fase que los indios consideran como la más emotiva de la ceremonia, porque implica un riesgo mortal. Pero la fase del 'vuelo' que viene en seguida sigue siendo muy espectacular. Los cuatro danzantes sujetos por la cintura pasan por debajo del marco y se dejan caer hacia atrás. Colgados de ese modo, bajan lentamente hasta el suelo, describiendo una gran espiral a medida que sus cuerdas se desenrollan. Para esos danzantes, la dificultad

¹³ Delage y Goldsmith, *Les Théories de l'évolution*, París, 1909, fig. 1, p. 74.

estriba en asir la cuerda entre los dedos de los pies, a modo de mantenerse cabeza abajo, con los brazos abiertos, en la posición de aves que descenden planeando y describiendo grandes círculos en el cielo. En cuanto al jefe, primero aguarda unos instantes y luego se desliza a lo largo de la cuerda de uno de los cuatro danzantes."

P. 67. *Alegría de destruir en un mono capuchino*. De una observación de G. J. Romanes, citada por K. Groos:

"Observo que le gusta portarse mal. Hoy se apoderó de un vaso para vino y de una huevera. Arrojó el vaso con toda sus fuerzas y naturalmente lo hizo añicos. Sin embargo, habiéndose dado cuenta de que no podría romper la huevera tirándola al suelo, buscó a su alrededor algo duro contra lo cual golpearla. La pata de una cama de cobre le pareció buena para ese uso: levantó la huevera en lo alto por encima de su cabeza y le dio varios golpes violentos. Una vez que la huevera fue pulverizada enteramente, se dio por satisfecho. Para romper un palo, lo introduce entre un objeto pesado y la pared, luego lo dobla y lo rompe. Con frecuencia destruye algún objeto de aseó, tirando cuidadosamente de los hilos, antes de ponerse a tirar de ellos con los dientes de la mancha más violenta posible.

"Junto a su necesidad de destrucción, también le gusta mucho volcar objetos, pero tiene mucho cuidado de que no le caigan encima. De ese modo tira de una silla, hasta hacerle perder el equilibrio, luego mira atentamente lo alto del respaldo y cuando ve que va a alcanzarlo, se quita de debajo de él y espera la caída, con gran alegría. Hace lo mismo con objetos más pesados. Así, tenemos un lavabo con pesada cubierta de mármol, que varias veces ha

logrado volcar con grandes esfuerzos, sin lastimarse nunca."¹⁴

P. 70. *Desarrollo de las máquinas tragamonedas. El entusiasmo que suscitan.*

Hay un tipo de juegos que parecen basados esencialmente en la repetición. Su estéril monotonía, su evidente falta de interés no dejan de impresionar al observador. La clientela extraordinariamente numerosa de esos juegos hace al fenómeno aún más extraño. Pienso sobre todo en los "solitarios" que vemos a los desocupados empezar una y otra vez, y en las máquinas tragamonedas cuyo éxito, prácticamente universal, es también materia de reflexión.

En los "solitarios" o "paciencias" todavía se puede distinguir una apariencia de interés, no tanto a causa de las pocas combinaciones entre las cuales a veces puede vacilar el jugador y que por lo demás no lo llevan en absoluto a cálculos difíciles y absorbentes, sino porque atribuye a cada partida el valor de una consulta de la suerte. Antes de empezar el juego, luego de haber barajado las cartas y en el momento de "cortar", el jugador se plantea a sí mismo una pregunta o formula un deseo. La ganancia o la pérdida del solitario le ofrece una especie de respuesta del destino. Por otra parte, de él depende volver a empezar hasta obtener la respuesta favorable.

Ese carácter oracular, al que es raro que se tenga fe, cuando menos sirve para justificar una actividad que, sin la treta, difícilmente sería entretenida. Sin embargo, el solitario sigue siendo un juego auténtico, puesto que claramente se trata de una acción

¹⁴ G. J. Romanes, *Intelligences des animaux*, París, F. Alcan, t. II, pp. 240 y 241.

libre que se ejerce dentro de un espacio determinado (aquí, con ayuda de un número fijo de elementos, lo que equivale a lo mismo), sometida a reglas arbitrarias e imperiosas y, en fin, perfectamente improductiva.

Las mismas características se aplican a los aparatos tragamonedas, puesto que la ley prohíbe, de manera más o menos severa y según los países, pero siempre con la misma solicitud, que el atractivo de la ganancia pueda combinarse con la seducción propia de las máquinas. De los cuatro resortes entre los cuales creí poder distribuir la multitud de juegos (demostración de una superioridad personal, búsqueda del favor del destino, papel desempeñado en un universo ficticio y voluptuosidad del vértigo provocado deliberadamente), ninguno es aplicable a los aparatos tragamonedas sino en un grado de orden infinitesimal. El placer de la competencia es escaso, pues los recursos del jugador se encuentran allí demasiado limitados para que el juego no sea un juego de puro azar. Y así se elimina al mismo tiempo el segundo rubro de los juegos: el sometimiento a la suerte, que sólo resulta eficaz si es completo y con un abandono total del menor medio de orientarla o de corregirla. En cuanto al simulacro, que en un principio parece del todo ausente, su papel sin embargo se deja sentir, aunque de manera muy diluida, en primer lugar mediante la enormidad de cifras enteramente ficticias que se encienden en las pantallas multicolores (los intentos por introducir cifras más realistas por desgracia han fracasado en grado muy significativo), y por otra parte a causa de la decoración con muchachas en ropas ligeras, refinadas o salvajes, de autos de carreras y lanchas fuera de borda, de corsarios y de barcos antiguos con baterías de cañones, de cosmonautas con escafandra y de

cohetes interplanetarios, en una palabra de una solicitud pueril que sin duda ni siquiera invita a una identificación incluso fugaz, pero que cuando menos procura una atmósfera de sueño suficiente para apartar al jugador de la monotonía cotidiana. En fin, aunque el ambiente de los cafés sea lo menos propicio posible al vértigo, y la distracción paralizada aparezca sin duda como una de las menos difíciles que se puedan imaginar, hay sin embargo cierta hipnosis proveniente de la obligación de mirar fija y continuamente unas luces intermitentes, y de la obsesión de empujar como por arte de magia entre los obstáculos, como con el peso de una mirada cargada de deseo, una pequeña esfera brillante.

Por lo demás, suele suceder que el vértigo ocupe por amplio margen el primer lugar en el placer buscado. Pienso en el espantoso éxito del *pachenco* japonés. Aquí, nada de contactos eléctricos ni de obstáculos, sino canicas de acero enviadas con fuerza y estruendo por una espiral que está ante el jugador. Para aumentar el ruido y el movimiento, éste casi siempre lanza varios balines a la vez. Los aparatos se alinca en filas interminables, sin ningún intervalo entre sí, de suerte que los jugadores están codo con codo y que sus cabezas paralelas forman a su vez largas filas. El estrépito es ensordecedor y el brillo de las canicas verdaderamente hipnótico. En este caso, lo que se obtiene es claramente el vértigo y sólo el vértigo, pero un vértigo inferior y vano, que no es urgente dominar, en un juego que por lo demás no consiste absolutamente en dominar. Trátese de una fascinación de ruidos y de reflejos, que aumenta con sus propios efectos y doméstica, por decirlo así, el vértigo y lo reduce a la contemplación fija y alelada del trayecto de una canica detrás de un vidrio. Supon-

go que poco faltaba para empobrecer, para hacer mecánicos y endebles, y para reducir a la dimensión de una caja sin espesor los juegos de vértigo, en principio los más peligrosos de todos, que exigen espacio, maquinaria compleja y gran desgaste de energía. Aparte de la forma corrompida que los aparatos de feria están destinados a procurar, éstos incluso exigen, en plena embriaguez aumentada a placer como velocidad de trompo al que se fustiga, una lucidez expuesta e imperturbable, un excepcional dominio de los nervios y de los músculos, una victoria continua contra el pánico de los sentidos y de las vísceras.

Así, por el lado que se les mire, incluso en sus aspectos más aberrantes y, desde cierto punto de vista, paroxísticos, las máquinas tragamonedas constituyen una especie de grado limitado del juego. Los recursos personales del jugador no intervienen. Este tampoco espera de la suerte la ruina o la fortuna: paga cada partida de acuerdo con una tarifa uniforme. Necesita mucha complacencia para imaginarse introducido en los mundos novelescos evocados por la decoración de la máquina: la enajenación es poca, y hasta resulta inoperante. En fin, del vértigo no queda sino la dificultad de detenerse, de romper con una actividad maquinal que no tiene en su favor más que su monotonía o mejor dicho la parálisis de la voluntad que trae consigo.

Los demás pasatiempos no necesariamente parecen tan pobres. Incluso hacen un llamado abierto a cierta calidad del cuerpo, de la inteligencia o del alma. El balero exige destreza; el solitario o los palillos, previsión; los crucigramas y las recreaciones matemáticas, reflexión y saber; el entrenamiento deportivo, obstinación y resistencia. Por doquiera una tensión, un esfuerzo, la prueba de una habilidad, lo contrario, en fin, del casi automatismo

con que parecen satisfacerse los usuarios de los aparatos tragamonedas. Pues bien, los aparatos tragamonedas ciertamente son una característica de determinado estilo de vida en plena realización. Se les encuentra dondequiera en los lugares públicos, sin duda porque la presencia de los espectadores que comentan y esperan su turno ofrece un útil complemento de excitación a una actividad en sí misma bastante triste. En los cafés, la multiplicación de esas máquinas sustituye casi por completo a los juegos que en ellos florecían hace cincuenta años y atraían a una clientela asidua: la baraja, el chaquete, el billar.

He mencionado al Japón: se ha calculado que el 12% del ingreso nacional, en los años de mayor éxito, se gastaban en fichas deslizadas por las ranuras de los *pachencos*. En Estados Unidos, la boga de las máquinas tragamonedas cobra proporciones insospechadas. Provoca verdaderas obsesiones. En ocasión de una encuesta realizada por una comisión del Senado norteamericano en marzo de 1957, el 25 del mismo mes, la prensa informó lo siguiente:

En 1956 se vendieron 300 mil máquinas tragamonedas fabricadas por 15 mil empleados en 50 fábricas, la mayoría de ellas instaladas en los alrededores de Chicago. Esas máquinas no sólo son populares en Chicago, Kansas City o Detroit —sin hablar de Las Vegas, capital del juego— sino también en Nueva York. Cada día y cada noche, en el corazón de Nueva York, en pleno Times Square, norteamericanos de toda edad, desde el escolar hasta el anciano, con la vana esperanza de una partida gratuita, derrochan en una hora el dinero de sus gastos menudos o su pensión de la semana. Broadway 1485; "Playland"

en gigantescas letras de neón que eclipsan el anuncio de un restorán chino. En una inmensa sala sin puerta, decenas de máquinas tragamonedas multicolores se alinean en un orden perfecto. Delante de cada máquina, un cómodo taburete de cuero que recuerda los asientos de los bares más elegantes de los Campos Elíseos, permite al jugador quedarse horas, si entró allí con dinero suficiente. Incluso tiene ante sí un cenicero y un espacio reservado para el *hot dog* y la coca-cola, comida tradicional de los económicamente débiles de Estados Unidos, que el jugador puede ordenar sin moverse de su sitio. Con una moneda de 10 centavos de dólar (40 francos antiguos) o de 25 centavos (100 francos), trata de totalizar el número de puntos que le permiten ganar diez paquetes de cigarrillos. En efecto, en el Estado de Nueva York no están autorizadas las ganancias en efectivo. Un estruendo infernal cubre la voz de Louis Armstrong o de Elvis Presley, quienes acompañan en el gramófono los esfuerzos de los "deportistas de moneda", como se les llama aquí. Muchachos de *blue jeans* y chaqueta de cuero se codean con ancianas de sombrero de flores. Los muchachos escogen las máquinas del bombardero atómico o del cohete teledirigido; las damas posan la mano sobre el *love meter* que les revela si aún pueden enamorarse mientras sus hijos, por 5 centavos, se dejan sacudir hasta el mareo sobre un asno que más bien parece un cebú. También están allí el marino o el aviador que tiran con pistola sin gran convicción. (D. Morgaine).

Se calcula que los norteamericanos gastan así cuatrocientos millones de dólares anuales con el único fin de proyectar canicas níqueladas contra contactos

luminosos, a través de diferentes obstáculos. Como es fácil imaginar, esa pasión no deja de influir en la delincuencia juvenil. Así, en abril de 1957, los diarios norteamericanos señalaban el arresto en Brooklyn de una banda de niños capitaneada por un chico de diez años y una muchachilla de doce. Saqueaban a los comerciantes del barrio y de ese modo habían robado mil dólares. Sólo se interesaban por las monedas de 10 y 5 centavos, que podían utilizar en aparatos tragamonedas. Los billetes sólo les servían para envolver el botín, luego de lo cual los tiraban a la basura.

No es fácil encontrar una explicación a ese engolosinamiento. Sin embargo, hay algunas que tal vez sean más ingeniosas que persuasivas. La más sutil (y más significativa) es sin duda la que Julius Segal ha propuesto con el título de "The Lure of Pinball" en *Harper's*, de octubre de 1957. (Vol. 215, núm. 1289, pp. 44-47). Ese estudio se presenta a la vez como una confesión y como un análisis. Retomo aquí mi comentario de entonces. Tras las inevitables referencias a cierto simbolismo sexual en el placer dispensado por los aparatos tragamonedas, el autor distingue sobre todo un sentimiento de victoria contra la técnica moderna. La apariencia de cálculo a que se entrega el jugador antes de proyectar la canica no le sirve para gran cosa, pero le parece sublime. "Se figura que juega sólo con su saber contra los recursos combinados de toda la industria norteamericana." El juego sería así una especie de competencia entre la destreza de un individuo y una inmensa maquinaria anónima. Por una moneda (real), puede ganar millones (fictivos), pues las anotaciones llevan varios ceros.

En fin, se necesita tener la posibilidad de hacer trampa sacudiendo el aparato. El *tilt* sólo indica un límite que no hay que rebasar. Es una amenaza

deliciosa, un riesgo suplementario, una especie de segundo juego agregado al primero.

Julius Segal confiesa curiosamente que, en caso de depresión, suele dar un rodeo de una media hora para encontrar su máquina preferida. Entonces juega, confiando en la "posibilidad terapéutica de ganar". Sale tranquilizado respecto de su talento y de sus oportunidades de triunfo. Su desesperación desaparece y su agresividad se calma.

Segal considera el comportamiento de un jugador ante el aparato tragamonedas tan revelador de la personalidad como la prueba de Rorschach. Si hemos de creerle, cada quien buscaría demostrarse a sí mismo que puede derrotar a las máquinas en su propio terreno. Imagina dominar la mecánica y amasar una enorme fortuna en cifras luminosas inscritas en la pantalla. Lo logra solo y puede renovar su hazaña a voluntad. "Por una moneda, exterioriza su irritación y logra que el mundo se conduzca dócilmente."

Yo había resumido el estudio de Segal sin discutirlo. No por ello dejaba de pensar en él. Y en efecto, me parece que la mayoría de los usuarios de aparatos tragamonedas se asemejan poco al señor Segal y, en particular, se hallan lejos de experimentar el mismo fervor vengativo accionando el resorte del artefacto. Tal vez haya en sus confidencias más imaginación que observación: ocurre como si el narrador, novelando una costumbre de la que sin duda sentía cierta vergüenza, se hubiera empeñado en descubrirle dimensiones psicológicas propias para hacerla interesante y, por decirlo así, honorable si no es que higiénica. La máquina tragamonedas difícilmente puede parecer una imagen del universo mecánico vencido y obediente: no es en absoluto dócil y tranquilizadora sino antes bien irritante e intratable. Por lo general, el jugador se

enerva en vez de triunfar. Deja la máquina frustrado, furioso por haber gastado su dinero sin ningún resultado, enojado contra el aparato que nada tiene pero al cual reprocha puerilmente estar des-nivelado o funcionar mal, en pocas palabras haberlo hecho perder. En realidad, se siente engañado. Pero no deja la máquina reconciliado consigo mismo, sino amargado e iracundo. Los millones luminosos se han apagado y él sabe que es un poco más pobre que antes. Sospecho que, en el caso del señor Segal, el componente terapéutico, al que presta gran atención, no fue jugar sino razonar sobre el juego.

Para quien está convencido de la fecundidad cultural de los juegos, al grado de ver en ellos uno de los factores principales de la civilización, la existencia y el éxito de los aparatos tragamonedas no pueden sino revelar una falla en el sistema. En lo sucesivo, deberá tenerla en cuenta. Ya se había estimado que los juegos no son igualmente fértiles y que algunos, más que otros, favorecen el feliz desarrollo del arte, de la ciencia y de la moral, en la medida en que obligan más a respetar la regla, la lealtad, el dominio de sí, el desinterés, según exijan más cálculo, imaginación, paciencia, destreza o vigor. Pero he aquí que se encuentran juegos vacíos, que no exigen nada del jugador y que son simple y estéril consumo de entretenimientos. Literalmente, éstos matan el tiempo sin fecundarlo, en cambio los verdaderos juegos lo hacen fértil, lo hacen fructificar a largo plazo, casi al azar o en todo caso sin finalidad determinada de antemano y como un premio agregado al placer. Por el contrario, los seudojuegos —que no ponen nada en juego— no sirven sino para sustituir el hastío por una rutina disfrazada de diversión.

La enseñanza de los aparatos tragamonedas, y accesoriamente de los solitarios, radica entonces en que, junto a los juegos que siempre son actividad y movilización de algún recurso o prueba de sangre fría, existen distracciones-trampa que, llenando las horas libres, cobran aspecto de juegos. Esas distracciones refuerzan la inclinación a la pasividad y a la renuncia. Pero no por ello invitan al espíritu a una fértil deriva, lo que concordaría con otra forma de juego, que en las lenguas orientales con frecuencia tiene un nombre específico y que, en el orden del ensueño y del pensamiento vagabundo, posee una eficacia propia. Nombradas entonces a contrasentido, esas mismas distracciones en cambio congelan y por decirlo así paralizan la imaginación. Bloquean la atención con una terrible monotonía, diversificada tan sólo lo suficiente para no aburrir, pero bastante insistente para adormecer y fascinar.

Ni el moralista ni el sociólogo pueden percibir ningún síntoma feliz en la prosperidad excesiva de semejante clase de engaño. Tal vez sea ese el precio de un esfuerzo desmesurado, que ya no permite al individuo la iniciativa y la exuberancia necesarias para que el relajamiento que se concede no sea embotamiento y coma de las facultades, sino intensidad desplegada libremente, cierto es que de momento improductiva y sin embargo tan fructífera a largo plazo y en otros planos como los del trabajo y las obligaciones.

Capítulo IV

LA CORRUPCIÓN DE LOS JUEGOS

P. 93. *Juegos de azar, horóscopos y superstición.* A título de ejemplo, éstas son las recomendaciones de Mithuna en un número tomado al azar de un semanario femenino cualquiera (*La Mode du Jour*, 5 de enero de 1956):

Cuando yo le aconsejo (con toda la reserva que implica la simple lógica) preferir, si es posible, tal número sobre tal otro, no hablo sólo del número final como se hace habitualmente... Entiendo también la cifra dada por el número reducido a la unidad. Por ejemplo, 66 410, reducido a la unidad da $6 + 6 + 4 + 1 = 17 = 1 + 7 = 8$. Aunque no contenga ningún 8, podrán escoger este número aquellas a quienes yo indique los favores del 8. Debe usted reducir a la unidad salvo el 10 y el 11, que deberán tomarse tal cual por lo que toca a nuestro procedimiento. Y ahora, no le digo "buena suerte". Pero, si (por casualidad) ganara, sea tan amable de comunicarme la buena nueva indicándome su fecha de nacimiento. Mis mejores deseos... sin embargo y de todo corazón.

Se apreciarán las precauciones tomadas por quien firma la crónica. No obstante, dada la variedad de esos procedimientos, la multitud de esos clientes y lo reducido de los números, tiene seguro un sustancial coeficiente de aciertos necesarios y únicos que, como es debido, serán tomados en cuenta por los interesados.

En ese terreno, me parece que llega al colmo el horóscopo regular del semanario *Intimité (du foyer)*. Como los demás, da consejos a los nacidos en cada decena para la semana en curso. Ahora bien, como ese periódico está destinado al campo y el correo o el vendedor ambulante pueden llegar con demora, ni el horóscopo ni el número llevan fecha.

P. 101. *El gusto por los "estupefacientes" entre las hormigas.* Observaciones de Kirkaldy y Jacobson, citadas por W. Morton Wheeler (*op. cit.*, página 310).

Cuando el insecto se coloca a la orilla de una fila de hormigas que van en busca de alimento, de hormigas comunes en la India, *Hypoclinea bituberculata*, espera la llegada de una de ellas y, en cuanto se acerca, levanta la parte anterior de su cuerpo a manera de descubrir sus tricomas. Su olor atraca a la hormiga y la incita a lamerlos y a mordisquearlos. El ptilóceros se abate lentamente, replegando tan sólo sus patas anteriores sobre la cabeza de la hormiga, como si estuviera seguro de hacerla su presa. Con frecuencia, la hormiga muerde con tanta avidez los tricomas con sus mandíbulas que agita al ptilóceros de arriba abajo. Pero la secreción de la glándula tiene un efecto tóxico que paraliza a la hormiga. Cuando el pobre insecto retira sus patas, el ptilóceros lo toma con sus patas anteriores, hunde su trompa a través de una de las suturas torácicas o de preferencia en el punto de inserción de una antena y aspira el contenido del cuerpo. La parálisis obedece claramente a una sustancia de la glándula absorbida por la hormiga y no a la herida hecha por la trompa del ptilóceros; según

Jacobson, eso queda "probado por el hecho de que, cuando un gran número de hormigas ha lamido cierto tiempo la secreción del tricoma, éstas se apartan un poco del ptilócero. Pero muy pronto son atacadas por la parálisis, incluso cuando no fueron tocadas en absoluto por la trompa del ptilócero. De ese modo se destruye un número mucho mayor de hormigas del que se utiliza para la alimentación de los ptilóceros y fuerza es maravillarse de la fecundidad de las hormigas, que permite al ptilócero cobrar tan pesado tributo a la población de una comunidad".

Capítulo VII

EL SIMULACRO Y EL VÉRTIGO

P. 162. *El mecanismo de la iniciación*. Extracto de H. Jeanmaire, *op. cit.*, pp. 221-222.

Los lobos (del Alto Volta) ofrecen, un tanto más burdo, un sistema de instituciones religiosas muy semejantes al de los bambaras. Do es el nombre genérico que designa en esa región a las sociedades religiosas en que la gente se disfraza con un ornamento de hojas, de fibras vegetales y de máscaras de madera que representan, tanto y de cabezas de animales, como a la divinidad que preside esas ceremonias y a la cual está dedicado, en las diversas aldeas o en los barrios de aldea, un árbol cercano a un pozo que también le ha sido consagrado. Las máscaras (Koro, plural, Kora; Simbo, plural, Simboa) son confeccionadas y llevadas por muchachos de cierto grupo de edad; el derecho a conocer el misterio, a poner-

selas y a ejercer en contra de los no iniciados diversos privilegios lo adquieren en cierto momento los muchachos del grupo siguiente que, ya grandes y cansados de verse perseguidos y molestados por las máscaras, piden conocer las "cosas del Do". Aconsejados por los ancianos de la aldea y luego de sostener conversaciones con los jefes de los grupos mayores, hacen oír su demanda a condición de agasajar previamente a sus mayores. La adquisición del Do, es decir, la revelación del secreto de las máscaras, desempeña así el papel que en otras partes desempeñan las ceremonias de la pubertad. Naturalmente, los usos varían según las localidades. De las exposiciones un tanto confusas, pero pintorescas y extremadamente vivas de los informantes del doctor Cremer, no tendremos en cuenta sino dos esquemas ceremoniales.

En uno, que se deduce fácilmente de los testimonios concordantes de dos informadores, la ceremonia de la revelación de las máscaras se reduce a un simbolismo cuyo carácter extremadamente tosco no carece, dentro de su simplicidad, de cierta grandeza. Si en determinado barrio hay muchos niños de la misma edad, del mismo tamaño, los viejos dicen que ha llegado el momento de sacar las máscaras. El jefe del Do advierte a la gente joven iniciada con anterioridad que debe confeccionar y ponerse las ropas de follaje, lo cual se hace ritualmente. Ponen manos a la obra desde la mañana. Al terminar el día, las máscaras se ponen en marcha y van a sentarse cerca de la aldea, esperando que caiga la noche; los ancianos los rodean. Por la noche, el sacerdote del Do llama a los padres y a los neófitos, que se han provisto de ofrendas tradicionales y de los pollos para el sacrificio. Cuando los

niños se han reunido, el sacerdote sale con un hacha con la cual da varios golpes en tierra para llamar a las máscaras. Se acuesta a los niños y se les cubre la cabeza. Una máscara llega corriendo, salta alrededor de los niños, los asusta con los sonidos que obtiene de la especie de silbato llamado "mascarita". Después de lo cual, el viejo dice a los niños que se levanten y atrapen a la máscara que huye. Los niños la persiguen y acaban por capturarla. El viejo les pregunta: ¿saben qué criatura se cubre así de hojas? Para responderles, se descubre el rostro del personaje enmascarado a quien los niños reconocen al punto. Pero al mismo tiempo se les advierte que revelar el secreto a aquellos que lo desconocen equivaldría a atraer la muerte sobre sí mismos. Precisamente, se ha cavado una fosa. Es la que se abriría ante ellos si faltaran a su promesa, y probablemente sea también aquella en que entierran la personalidad infantil que van a dejar. De modo simbólico, cada niño debe depositar en el hoyo varias hojas arrancadas de las ropas del personaje enmascarado. Cuando se ha cerrado la fosa, éste la sella golpeándola con la mano. En los ritos de salida del lugar de iniciación y de regreso a la aldea, con los que concluye la ceremonia después del sacrificio, el baño ritual se reduce al mínimo: cada niño hunde la mano al pasar en un recipiente con agua. Al día siguiente, los muchachos llevan a los nuevos iniciados al monte y les enseñan a tejer y a ponerse el traje.

Esa es la costumbre. Cuando se ha mostrado el secreto a una persona, ésta se pasea, *está en vida*; otra persona que lo ignora, *no está en vida*.

Matériaux d'Ethnographie et de Linguistique soudanaises [Materiales de etnografía y de lingüística

sudanesas], t. IV, 1927 (según documentos reunidos por el doctor J. Cremer y publicados por H. Labouret).

P. 164. *El ejercicio del poder político por parte de las máscaras.*

Caso de la sociedad Kumang de Nigeria, comparado por H. Jeanmaire con la ceremonia que describe Platón (*Critias*, 120 B) para el juicio mutuo de los diez reyes de la Atlántida:

Aquí la autoridad social estaba menos en manos de los jefes hereditarios de las aldeas que en las de los dirigentes de las "sociedades secretas", instrumentos de los Antiguos. La del Kumang (que sería análoga a la del *Komo* bambara), hoy por hoy en decadencia, ha dejado el recuerdo curiosamente legendario de los ritos sanguinarios que perpetraba; éstos se celebraban cada siete años; sólo se admitía a los Antiguos que habían alcanzado el grado más alto en la sociedad y el sitio en que la fiesta tenía lugar estaba prohibido a las mujeres, a los niños e incluso a la gente joven. Además de la cerveza, los ancianos admitidos para participar en la ceremonia debían aportar un toro negro destinado al sacrificio. El animal se inmolaba, se alzaba y se colgaba del tronco de una palmera. Los celebrantes también debían llevar un ropaje ceremonial que, junto con un tocado, constaba de un pantalón y una camisa de color amarillo. La convocatoria se hacía por encargo del presidente de la hermandad, y el anuncio producía una efervescencia en el país; el lugar de reunión era un claro en la selva; los hermanos sesionaban sentados en redondo alrededor del presidente (*mare*), quien por su parte se sentaba sobre una piel de carnero

negro que cubría una piel humana. Cada miembro de la hermandad había cuidado de llevar sus venenos y sus drogas mágicas (*Korti* entre los bambaras). Los primeros siete días se dedicaban a sacrificios, banquetes y palabrería. Es probable que las reuniones que se celebraban en aquel momento tuvieron como objeto principal llegar a un acuerdo respecto de las personas que se haría desaparecer. Al cabo de siete días, empezaba la parte importante del misterio. Se celebraba al pie de un árbol sagrado, que se suponía ser la "Madre del Kumang" y cuya madera efectivamente servía para la fabricación de las máscaras del Kumang. Al pie del árbol se había hecho una fosa, al fondo de la cual se agazapaba la máscara, cuya manifestación era también la del dios de la sociedad y llevaba un atavío de plumas. El día señalado, cuando los miembros de la hermandad se habían sentado en círculo, con el rostro vuelto hacia el interior, el enmascarado empezaba a surgir al declinar la tarde. El hechicero de la concurrencia subrayaba aquella aparición mediante un canto que retomaba el enmascarado, y al que daban respuesta los miembros de la hermandad. El enmascarado se ponía a bailar; pequeñito en un principio, iba creciendo poco a poco. Luego de abandonar la fosa, bailaba alrededor del círculo de hermanos quienes, de espaldas, acompañaban con palmadas la danza del ser demoníaco; el que se volvía se condenaba a muerte. Por lo demás, en cuanto el enmascarado, cuyo tamaño no dejaba de crecer, empezaba la danza que se prolongaba por la noche, la muerte comenzaba a cobrar víctimas entre la población. La danza continuaba tres días seguidos, en el transcurso de los cuales la máscara respondía en forma oracular a las preguntas que se le ha-

cían; aquellas respuestas eran válidas durante los siete años que debían transcurrir hasta la ceremonia siguiente; al cabo de aquel *triduum*, el enmascarado se pronunciaba también sobre la suerte del presidente de la hermandad y anunciaba si debía asistir o no a la festividad siguiente; en caso negativo, debía morir más o menos pronto en el transcurso del nuevo septenato e inmediatamente se tomaban provisiones para su sustitución. De todos modos, numerosas víctimas perecían, fuera entre la masa de la población, fuera en el círculo de los ancianos, durante aquellos días.

(Según K. Frobenius, *Atlantis, Volksmärchen und Volksdichtungen Afrikas*, t. VII, *Dämonen des Sudan*, 1924, pp. 89 ss.).

Capítulo VIII

LA COMPETENCIA Y EL AZAR

P. 205. *Intensidad de la identificación con la estrella cinematográfica. Un ejemplo: el culto de James Dean.*

Numerosos suicidios siguieron a la muerte del actor Rodolfo Valentino, en 1926. En los suburbios de Buenos Aires, en 1939, varios años después de la muerte del cantante de tangos Carlos Gardel, carbonizado en un accidente de aviación, dos hermanas se envolvieron en sábanas empapadas de petróleo y se prendieron fuego, a fin de morir como él. Para rendir homenaje en común a un cantante

de su gusto, unas adolescentes norteamericanas se agrupaban en clubes alborotadores que se llamaban por ejemplo: "Las que se desmayan viendo aparecer a Frank Sinatra." En la actualidad, la empresa cinematográfica *Warner Brothers*, en la que trabajaba James Dean, muerto prematuramente en 1956 al principio del culto de que era objeto, recibe alrededor de mil cartas diarias de admiradoras desconsoladas. La mayoría de ellas empieza así: "Querido Jimmy, sé que no estás muerto...". Un servicio especial se encarga de mantener la extravagante correspondencia póstuma. Cuatro periódicos se consagran exclusivamente a la memoria del actor. Uno de ellos se llama: *Vuelve James Dean*. El rumor hace creer que no se publicó ninguna foto de su entierro; pretende que, desfigurado, el actor hubo de retirarse del mundo. Numerosas sesiones espiritistas evocan al desaparecido: éste ha dictado a una vendedora de supermercado llamada Joan Collins una larga biografía en la que afirma no estar muerto, que quienes dicen que no ha muerto tienen razón. Se han vendido quinientos mil ejemplares de la obra.

En uno de los cotidianos más importantes de París, un historiador enterado, sensible a los síntomas reveladores de la evolución de las costumbres, se ha conmovido ante el fenómeno. Escribe, sobre todo: "La gente llora en procesión sobre la tumba de James Dean, como Venus lloraba sobre la tumba de Adonis." El historiador recuerda oportunamente que ya se han impreso ocho álbumes de quinientos o seiscientos mil ejemplares cada cual dedicados a él, y que su padre está escribiendo su biografía oficial. "Algunos psicoanalistas", dice, "exploran su subconsciente a partir de sus conversaciones de café. No hay ciudad de Estados Unidos

que no tenga su club James Dean donde los fieles comulgan en su recuerdo y veneran sus reliquias." Se calculan en tres millones ochocientos mil los miembros de esas asociaciones. Tras la muerte del héroe, "su ropa cortada en pedacitos fue vendida a razón de un dólar por centímetro cuadrado". El auto en que se mató accidentalmente a ciento sesenta kilómetros por hora "fue restaurado y pascado de ciudad en ciudad. Por veinticinco centavos se permitía entrar a contemplarlo. Por cincuenta, uno podía sentarse unos segundos al volante. Terminada la gira, el auto fue cortado con soplete y vendido en subasta."¹⁵

P. 213. *Resurgimientos del vértigo en las civilizaciones ordenadas: los incidentes del 31 de diciembre de 1956 en Estocolmo*. El episodio en sí es insignificante y sin futuro. Pero muestra hasta qué grado el orden establecido sigue siendo frágil, precisamente en la proporción en que es estricto, y cómo las fuerzas del vértigo siempre están listas a tomar la ventaja. Reproduzco el perspicaz análisis de la correspondencia de *Le Monde* en la capital de Suecia:

"Como lo ha señalado *Le Monde*, la noche del 31 de diciembre cinco mil muchachos invadieron la Kungsgatan —la arteria principal de Estocolmo— y durante cerca de tres horas 'se adueñaron de la calle', maltratando a los transeúntes, volcando

¹⁵ Pierre Gaxote, *Le Figaro*. El artículo se titula: *D'Hercule à James Dean*. Sobre decir que los semanarios femeninos publican largos reportajes fotográficos sobre el héroe y sobre la devoción delirante de que goza a título póstumo. Véase también el análisis del fenómeno en la obra citada de Edgar Morin, *Les Stars*, París, 1957, pp. 119-131: "Le cas James Dean".

autos, rompiendo aparadores y, finalmente, tratando de levantar barricadas con rejas y montantes arrancados de la plaza del mercado más próximo. Otros grupos de jóvenes vándalos derribaban las viejas lápidas que rodean la iglesia vecina y arrojaban de lo alto del puente que atraviesa Kungsgatan bolsas de papel llenas de gasolina en llamas. Todas las fuerzas de policía disponibles acudieron a toda prisa al lugar. Pero su irrisorio número —apenas un centenar de hombres— hacía difícil su tarea. Sólo después de varias cargas a sable limpio y luchas cuerpo a cuerpo de diez contra uno pudieron los policías quedar dueños del terreno. Casi linchados, varios de ellos hubieron de ser llevados al hospital. Unos cuarenta manifestantes quedaron detenidos. Su edad variaba entre quince y diecinueve años. 'Es la manifestación más grave que se haya desarrollado en la capital', declaró el prefecto de policía de Estocolmo.

'Esos hechos han suscitado en la prensa y en los medios responsables del país una oleada de indignación y de inquietud que se halla lejos de calmarse. Los pedagogos, los educadores, la Iglesia y las innumerables organizaciones sociales que en Suecia enmarcan estrechamente a la comunidad se interrogan con ansia sobre las causas de esa extraña explosión. Por lo demás, el hecho en sí no es nuevo. Todos los sábados por la noche se producen las mismas escenas de trifulca en el centro de Estocolmo y de las principales ciudades de provincia. Sin embargo, es la primera ocasión que esos incidentes alcanzan tan grandes proporciones.

'Presentan un carácter de angustia casi 'kafkaiano'. Pues esos movimientos no son ni concertados ni premeditados; la manifestación no tiene lugar ni 'en pro' de algo ni 'contra' alguien. De manera

inexplicable, decenas, centenares y, el lunes, miles de muchachos están allí. No se conocen entre sí, nada tienen en común, aparte de su edad, no obedecen ni a una consigna ni a un jefe. Son, en toda la acepción trágica de la expresión, 'rebeldes sin causa'.

'Para el extranjero, que bajo otros cielos ha visto niños dejarse matar por algo, esta trifulca gratuita parece tan increíble como incomprensible. Si se tratara incluso de una alegre broma de mal gusto para 'asustar un poco a los burgueses', se estaría tranquilo. Pero las expresiones de esos adolescentes son impasibles y malignas. No se divierten. De pronto hacen explosión en una locura destructiva y muda. Pues lo más impresionante de su turba tal vez sea su silencio. En su excelente y breve obra sobre Suecia, François-Régis Bastide ya ha escrito:

...esos ociosos, presas del terror de la soledad [que] se reúnen, se aglutinan como pingüinos, se amontonan, gruñen y se injurian apretando los dientes, se abrumoran a golpes sin un grito, sin ninguna palabra comprensible...

'Fuera de la famosa soledad sueca y la angustia animal tantas veces descrita, que provoca esta larga noche de invierno que empieza a las dos de la tarde, para disiparse en una vaga grisalla a las diez de la mañana, ¿dónde buscar la explicación de un fenómeno cuyo eco se encuentra con otras formas en todas las 'semillas de violencia' de Europa y América? Porque en Suecia los hechos se destacan con mayor claridad que en otras partes, la explicación que aquí pueda encontrarse sin duda vale también para los 'vándalos del rock'n roll' tanto como para

los 'salvajes en motocicleta' de los Estados Unidos, sin olvidar a los 'teddy boys' londinenses.

"¿A qué grupo social pertenecen antes que nada los jóvenes rebeldes? Vestidos como sus colegas norteamericanos con chaquetas de cuero sobre las cuales destacan calaveras e inscripciones cabalísticas, en su mayoría son, como aquéllos, hijos de obreros o empleados comunes. Como aprendices o dependientes de almacén, a su edad ganan salarios que habrían hecho soñar a las generaciones precedentes. Ese bienestar relativo y, en Suecia, la certeza de un porvenir asegurado, disipa en ellos la angustia del mañana y al mismo tiempo deja vacante la combatividad antaño necesaria para 'abrirse paso en la vida'. En cambio, bajo otros cielos, el exceso de dificultades por 'subir', en un mundo en que el trabajo cotidiano está devaluado en beneficio de los actores de cine y de los *gangsters*, provoca la desesperación. En ambos casos, la combatividad sin un campo de acción válida de pronto hace explosión en un desencadenamiento ciego y desprovisto de sentido..." Eva Freden. (*Le Monde*, 5 de enero de 1957.)

Capítulo IX

RESURGIMIENTOS EN EL MUNDO MODERNO

P. 218. *La máscara: atributo de la intriga amorosa y de la conspiración política: símbolo de misterio y de angustia: su carácter sospechoso.*

En Francia, hacia 1700, la máscara es una diversión de la corte. Favorece agradables equívocos. Pero sigue siendo inquietante y, de pronto, en la obra de alguien tan realista como Saint-Simon, da lugar, de manera más desconcertante, a una fantasía digna de Hoffmann o de Edgar Allan Poe:

Bouligneux, teniente general, y Wartigny, mariscal de campo, fueron muertos frente a Verue; dos hombres de gran valla, pero enteramente singulares. El invierno anterior, se habían hecho varias máscaras de cera de personas de la corte, al natural, que se llevaban bajo otras máscaras, de suerte que, al desenmascararse, uno se engañaba tomando la segunda máscara por el rostro, cuando debajo estaba el verdadero, enteramente distinto; grande fue la diversión con esa broma. El invierno siguiente, se quiso continuar con la diversión. Cuál no sería la sorpresa al encontrar todas aquellas máscaras naturales frescas y tal como se las había guardado después del carnaval, salvo las de Bouligneux y de Wartigny que, al tiempo que conservaban su perfecto parecido, tenían la palidez y la tensión de personas que acaban de morir. De esa suerte aparecieron en un baile y causaron tanto horror que se trató de arreglarlas con colorete, pero el colorete se borraba al punto, y la tensión no podía suprimirse. Lo cual me pareció tan extraordinario que lo creí digno de consignarse; pero también me habría cuidado de hacerlo si toda la corte no hubiera sido testigo, como yo, y estado sorprendida, en extremo y en reiteradas ocasiones, de aquella extraña singularidad. Finalmente tiraron aquellas máscaras. *Mémoires de Saint-Simon*, Bibliothèque de la Pléiade, t. II, cap. XXIV (1704), 1949, pp. 414-415.

En el siglo XVIII, Venecia es en parte una civilización de la máscara. Sirve para toda clase de propósitos y su empleo está reglamentado. A continuación, según Giovanni Comisso, el de la *bautta* (*Les agents secrets de Venise au XVIII^e siècle* [Los agentes secretos de Venecia en el siglo XVIII], documentos escogidos y publicados por Giovanni Comisso, París, 1944, p. 37, nota 1):

La *bautta* consistía en una especie de mantelete con capucha negra y máscara. El origen de ese nombre es el grito de: *bau, bau* con el cual se asusta a los niños. Todos la llevaban en Venecia, empezando por el dux, cuando quería ir y venir libremente por la ciudad. Era obligatoria para los nobles, hombres y mujeres, en los lugares públicos, para poner freno al lujo y también para impedir que la clase de los patricios fuera atacada en su dignidad cuando entrara en contacto con el pueblo. En los teatros, los porteros debían vigilar que los nobles se cubrieran bien el rostro con la *bautta* pero, una vez dentro de la sala, la conservaban o se la quitaban, a su antojo. Cuando, por razones de Estado, los patricios debían entrevistarse con los embajadores, tenían obligación de llevar la *bautta*, que en tales ocasiones el ceremonial también prescribía a los embajadores.

El antifaz es el *volto*: el *zendale* es un velo negro que envuelve la cabeza; el *tabarro* es un abrigo ligero que se lleva por encima de las otras prendas. Se usa para conspirar y para ir a los malos lugares. La mayoría de las veces es de color escarlata. En principio, la ley prohíbe a los nobles ponérselo. Finalmente vienen los disfraces de carnaval acerca de los cuales G. Comisso da las precisiones siguientes:

Entre los diferentes tipos de disfraces usados durante el carnaval, estaban: los *gnaghe*, hombres vestidos o no de mujeres, que imitaban el timbre agudo de ciertas voces femeninas; los *zati*, que supuestamente representaban a niños grandes y estúpidos; los *bernardoni*, camuflados como mendigos afligidos por deformidades o padecimientos; los *pitocchi*, vestidos de andrajos. Fue Giacomo Casanova quien durante un carnaval en Milán tuvo la idea de una mascarada original de *pitocchi*. Sus compañeros y él se pusieron ropajes hermosos y caros que cortaron con tijera en diferentes sitios, reparando las roturas con ayuda de pedazos de telas también preciosas y de colores distintos. *Mémoires*, tomo V, capítulo XI. (Comisso, *op. cit.*, p. 133, nota 1).

El lado ritual y estereotipado de la mascarada es sumamente sensible. Se manifestaba aún hacia 1940 en el carnaval de Río de Janeiro.

Entre los autores modernos que han analizado con mayor éxito la perturbación que emana del uso de la máscara, Jean Lorrain puede reivindicar un lugar destacado.

Las reflexiones que sirven de introducción al relato titulado *L'un d'eux* [Uno de ellos], en su colección de cuentos *Histoires de Masques* [Historias de Máscaras] (París, 1900, Prefacio de Gustave Coquiote, también sobre las máscaras, pero insignificante) merecen ser reproducidas aquí:

¿Quién podrá algún día dar la técnica del misterio atrayente y repulsivo de la máscara, explicar sus motivos y demostrar lógicamente la imperiosa necesidad de maquillarse, de disfrazarse, de cambiar de identidad, de dejar de ser lo que son, en una palabra, de escapar de sí mismos,

necesidad ésta a la que ceden determinados días ciertos seres?

¡Qué instintos, qué apetitos, qué esperanzas, que codicias, qué enfermedades del alma bajo el cartón coloreado burdamente de las falsas barbillas y de las falsas narices, bajo la pelambre de las falsas barbas, el raso brillante de los antifaces o la tela blanca de las capuchas! ¿A qué embriaguez de haschisch o de morfina, a qué olvido de sí mismos, a qué aventura equívoca y mala se precipitan los días de bailes de máscaras esos lamentables y grotescos desfiles de dominós y de penitentes?

Esos enmascarados son bulliciosos, desbordantes de movimientos y ademanes, y sin embargo su alegría es triste: son más espectros que seres vivos. Como los fantasmas, caminan en su mayoría envueltos en telas de largos pliegues y, como los fantasmas, no se ve su rostro. ¿Por qué no habría de haber vampiros bajo esas largas mucetas, que enmarcan caras rígidas de terciopelo y de seda? ¿Por qué no el vacío y la nada bajo esas amplias blusas de Pierrot puestas como sudarios sobre ángulos agudos de tibias y de húmeros? ¿No está ya fuera de la naturaleza y fuera de la ley esa humanidad que se oculta para mezclarse a la multitud? Evidentemente es maligna puesto que quiere ocultar su identidad, mal intencionada y culpable puesto que intenta engañar a la hipótesis y al instinto; sardónica y macabra, llena con sus tropeles, sus bromas y sus gritos el estupor vacilante de las calles, hace estremecerse deliciosamente a las mujeres, caer en convulsiones a los niños y soñar feamente a los hombres, inquietos de repente ante el sexo ambiguo de los disfraces.

La máscara es el rostro turbado y perturbador

del desconocido, es la sonrisa de la mentira, es el alma misma de la perversidad que sabe corromper aterrorizando; es el lujo condimentado con el miedo, con el angustioso y delicioso azar de ese desafío lanzado a la curiosidad de los sentidos: "¿Es fea? ¿Es guapo? ¿Es joven? ¿Es vieja?" Es la galantería sazonada con lo macabro y, quién sabe, realzada con una pizca de lo in-noble y del gusto por la sangre, pues, ¿dónde acabará la aventura? En un apartamento amueblado o en el palacio de una gran semimundana, tal vez en la prefectura, pues los ladrones también se esconden para dar sus golpes y, con sus rostros solicitantes y terribles, los enmascarados son tanto de sitios peligrosos como de cementerio: hay en ellos algo del ladrón de capa, de la mujer de la vida alegre y del aparecido.

(*Histoires de Masques*, pp. 3-6.)

INDICE

<i>Introducción.</i>	7
--------------------------------	---

PRIMERA PARTE

I. Definición del juego	27
II. Clasificación de los juegos.	39
a) Categorías fundamentales	43
b) De la turbulencia a la regla	64
III. La vocación social de los juegos	80
IV. La corrupción de los juegos	87
V. Por una sociología a partir de los juegos	106

SEGUNDA PARTE

VI. La teoría ampliada de los juegos	125
1. Conjunciones prohibidas	127
2. Conjunciones contingentes	128
3. Conjunciones fundamentales	129

VII. El simulacro y el vértigo	137
a) Interdependencia de los juegos y de las culturas	138
b) La máscara y el trance	146
VIII. La competencia y el azar	166
a) Transición.	169
b) El mérito y la suerte	185
c) La delegación.	201
IX. Resurgimientos en el mundo mo- derno	216
La máscara y el uniforme	217
La feria ambulante	221
El circo.	227
El trapecio.	228
Los dioses que parodian.	230

COMPLEMENTOS

I. La importancia de los juegos de azar	239
II. De la pedagogía a las matemáticas .	266
1. Análisis psicopedagógicos	268
2. Análisis matemáticos.	281

EXPEDIENTE

II. Clasificación	293
IV. La corrupción de los juegos	310
VII. El simulacro y el vértigo	312
VIII. La competencia y el azar	317
IX. Resurgimientos en el mundo mo- derno	322

TÍTULOS PUBLICADOS

Este libro se terminó de imprimir el 18 de diciembre de 1986 en los talleres de Editorial Andrómeda, S. A., Av. Año de Juárez 226-C; 09070 México, D. F. En la composición se utilizó tipo Aster de 10:11, 9:10 y 8:9 puntos. El tiro fue de 5 000 ejemplares.

ALGUNOS TÍTULOS DE LA

COLECCIÓN DE LIBROS
DE LA EDITORIAL ANDRÓMEDA
S. A.

ALGUNOS TITULOS DE LA
COLECCION POPULAR

TIEMPO PRESENTE

- G. Myrdal: *El Estado del futuro*
G. Myrdal: *El reto a la sociedad opulenta*
T. J. Hughes y D. F. T. Luard: *La China popular y su economía*
E. A. Wright: *Para comprender el teatro actual*
R. L. F. Boyd: *La investigación del espacio*
K. Nkrumah: *Un líder y un pueblo*
R. Barre: *El desarrollo económico*
J. E. Berendt: *El jazz*
J. Jahn: *Muntu: Las culturas neoafricanas*
H. Shapley: *De estrellas y hombres*
F. Fanon: *Los condenados de la tierra*
F. Fanon: *Por la revolución africana*
M. Harrington: *La cultura de la pobreza en los Estados Unidos*
A. Gorz: *Historia y enajenación*
R. H. S. Crossman: *Biografía del Estado moderno*
Pierre Naville: *Hacia el automatismo social*
D. Riesman: *Abundancia ¿para qué?*
G. Friedmann: *¿El fin del pueblo judío?*

LA CREACION LITERARIA

- Juan Rulfo: *El llano en llamas*
Juan Rulfo: *Pedro Páramo*
Agustín Yáñez: *La creación*

- Agustín Yáñez: *La tierra pródiga*
Ricardo Pozas: *Juan Pérez Jolote*
Fernando Benítez: *El Rey Viejo*
Fernando Benítez: *El agua envenenada*
Edmundo Valadés: *La muerte tiene permiso*
Carlos Fuentes: *Las buenas conciencias*
Carlos Fuentes: *La muerte de Artemio Cruz*
Sergio Galindo: *El Bordo*
Mariano Azuela: *Los de abajo*
Mariano Azuela: *3 novelas*
Francisco Rojas González: *El diásero*
Alfonso Reyes: *Antología*
Seymour Menton: *El cuento hispanoamericano*
Ezequiel Martínez Estrada: *Antología*
Carlos Solórzano: *El teatro hispanoamericano contemporáneo*
Miguel de Unamuno: *Antología*
Rodolfo Usigli: *Corona de luz*
R. Castellanos: *Balón-Canón*
G. Dueñas: *Tiene la noche un árbol*

INTRODUCCIONES CULTURALES

- M. Dobb: *Introducción a la economía*
G. D. H. Cole: *La organización política*
K. Mannheim: *Diagnóstico de nuestro tiempo*
J. Rostand: *El hombre y la vida*
R. de Babiní: *Los siglos de la historia (tablas cronológicas)*
B. Croce: *La historia como hazaña de la libertad*
J. Burckhardt: *Reflexiones sobre la historia universal*
C. Fernández Moreno: *Introducción a la poesía*
M. van Doren: *La profesión de Don Quijote*
G. L. S. Shackle: *Para comprender la economía*

- R. A. Dart y D. Craig: *Aventuras con el eslabón perdido*
 H. Bondi, W. B. Bonnor, R. A. Lyttleton y G. J. Whitrow:
El origen del universo
 A. von Martin: *Sociología del Renacimiento*
 E. Cassirer: *Antropología filosófica*
 N. Dufourcq: *Breve historia de la música*
 R. Redfield: *El mundo primitivo y sus transformaciones*
 T. Veblen: *Teoría de la clase ociosa*
 W. J. H. Sprott: *Introducción a la sociología*
 K. MacGowan y W. Melnitz: *Las edades de oro del teatro*
 E. Bodenheimer: *Teoría del derecho*
 F. L. Mueller: *La psicología contemporánea*
 O. R. Frisch: *La física atómica contemporánea*
 M. León-Portilla: *Los antiguos mexicanos a través
 de sus crónicas y cantares*

OBRAS DE INTERÉS AMERICANO

- P. Henríquez Ureña: *Historia de la cultura en la América hispánica*
Papal Vuh: Las antiguas historias del Quiché
 J. Silva Herzog: *Breve historia de la Revolución Mexicana*
 P. Rivet: *Los orígenes del hombre americano*
El libro de los libros de Chilam Balam
 G. Freyre: *Interpretación del Brasil*
 F. Benítez: *La ruta de Hernán Cortés*
 M. Picón-Salas: *De la Conquista a la Independencia*
 L. Cardoza y Aragón: *Guatemala, las líneas de su mano*

Roger Caillois
LOS JUEGOS Y LOS HOMBRES

Tradicionalmente considerado sinónimo de trivialidad por ser una actividad gratuita, el juego comenzó a ser reconocido como factor decisivo en el desarrollo de la civilización a partir de los trabajos publicados por Durkheim en los años treinta, especialmente el *Homage to Freud*. Desde entonces, psicólogos e historiadores se han dedicado a descubrir aspectos insospechados en esta actividad aparentemente inocente. En *Los Juegos y los nombres*, Roger Caillois inventa una especie de sociología a partir de los juegos. En efecto, los juegos disciplinan los instintos pues son, por un lado, soporte para el placer y la invención, y por otro, acatamiento de una serie de reglas. Al proporcionar un modelo controlado de la realidad, permiten el aprendizaje de un oficio o de una actividad específica, uno de las virtudes necesarias para afrontar pruebas posteriores. Cada uno de ellos estimula el desarrollo de una facultad distinta: los juegos de azar de competencia, el simulacro y de prestigio. Las sociedades fascinadas por juegos de simulacro y vertigo se van en realidad a la desmembración de la personalidad y permanecen estancadas, pero los juegos de competencia y azar acompañan al establecimiento de la civilización.

Diseño: Carlos Harey / Fotografía: Carlos Franco

COLECCIÓN POPULAR
FONDO DE CULTURA ECONÓMICA
MÉXICO