

Graciela Scheines

# JUEGOS INOCENTES, JUEGOS TERRIBLES

El presente ensayo intenta limpiar el juego de sus elementos espurios, mostrándolo tal cual es, en su esencia más genuina (jugadores, juguetes, tableros y rayuelas, tiempo de jugar, máscaras y disfraces, competencias, el azar), sin perder de vista su valor social. Se analizan usos y abusos del juego. Y los pros y los contras del avance de la educación y del mundo de los adultos sobre ese bastión de la libertad que son los juegos infantiles. Se explicará por qué decimos que "jugar es fundar un orden". Y por qué definimos al juego como "espacio mágico y simbólico" dentro del cual la muerte y los terrores básicos al vacío, al caos y a la deriva logran ser conjurados.

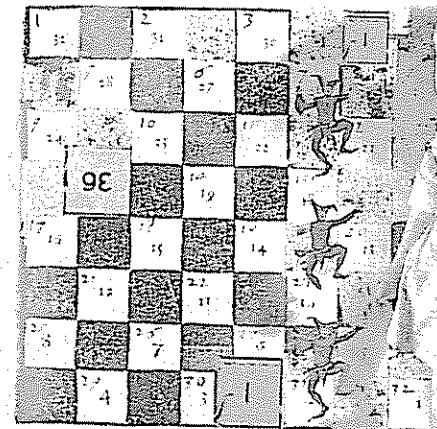
Graciela Scheines

JUEGOS INOCENTES, JUEGOS TERRIBLES

LIBRO INTITIVO

LADO IVEGO DE LAS DAMAS  
VULGARMENTE DICHO EL  
juego del Marro.

Compuesto por Pedro Ruiz Montero natural de Madrid.



eudeba

... cambiar los dos...  
... el vino, y la de...  
... que quieras ve...  
... el que pintado.

tm 3750



eudeba

# JUEGOS INOCENTES, JUEGOS TERRIBLES

GRACIELA SCHEINES

PREMIO RÉGIMEN DE FOMENTO  
DE LA PRODUCCIÓN LITERARIA NACIONAL  
FONDO NACIONAL DE LAS ARTES 1997

Jurado:  
Santiago Kovadloff  
Eduardo Romano  
Fernando Sabsay

  
eudeba



Eudeba

Universidad de Buenos Aires

1ª edición: noviembre de 1998

© 1998

Editorial Universitaria de Buenos Aires

Sociedad de Economía Mixta

Av. Rivadavia 1571/73 (1033)

Tel: 383-8025

Fax: 383-2202

Diseño de tapa: *María Laura Piaggio* - Eudeba

Corrección y composición general: Eudeba

ISBN 950-23-0847-6

Impreso en Argentina.

Hecho el depósito que establece la ley 11.723

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su almacenamiento en un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, electrónico, mecánico, fotocopia u otros métodos, sin el permiso previo del editor.

## ÍNDICE

ABRIENDO EL JUEGO .....	11
LAS MÁQUINAS MÁGICAS .....	15
AQUÍ NO SE PUEDE VIVIR 15. MAPAS Y ALMANAQUES 17. PLANES, PLANOS Y TABLEROS 18.	
MAPAS DEL TESORO 20. ZONAS DE RIESGO 21. REPETIR ES JUGAR 21. LAS INVASIONES	
INVISIBLES 23. JUGAR CON LOS MONSTRUOS 24.	
FUNDAR UN ORDEN .....	27
LAS REGLAS 27. ALICIA EN UN PAÍS 29. HAY QUE DECIR LA VERDAD EN CLAVE 30. LA	
PATRIA ES UN CAMPO DE JUEGO 31. RIVERAS Y RIVALES 33. PROVOCAR EL CAOS 35.	
EL VACÍO 35. CON UÑAS Y DIENTES 38. PATOTERO REY DEL BAILONGO 39. ÓRDENES	
SON ÓRDENES... A VECES 40.	
UN JUGUETE ES CUALQUIER COSA .....	41
EL MAPA DE LO REAL 41. CASTILLOS DE CARTÓN 43. EL ZORRO Y LA MUJER MARAVILLA	
ESTÁN DE FIESTA 44. INDUSTRIA NACIONAL 46.	
¡PELIGRO! NIÑOS JUGANDO .....	49
LOS JUGUETES SOFISTICADOS 49. EL NIETO DE FREUD 51. CYBORGS Y	
EXTERMINADORES 51. EL RETORNO DE LOS MUERTOS 53. LA BARBIE NUESTRA DE	
CADA DÍA 54.	
LOS PEDAGOGOS VIENEN MARCHANDO .....	57
ESPACIOS DE PODER 57. JUEGOS AMENAZADOS O EL PELIGRO PEDAGÓGICO 58. JUEGOS	
DE GUERRA 59. EL AMOR Y LA FURIA 60.	
¡HAGAN JUEGO, SEÑORES! .....	63
EL DESTINO VIAJA EN SUBTE 63. LA TREGUA 64. LA OCTAVA CASILLA 65. HISTORIAS	
PARECIDAS 67. JUEGOS SAGRADOS 68. RITOS NO SON JUEGOS 69. LA DIOSA FORTUNA	
SE DIVIERTE 70. PASES MÁGICOS E INTENTOS FALLIDOS 71. CAJAS DE DOBLE FONDO Y	
NAIPES ADIVINOS 72.	

¿HACER O NO HACER UN MONSTRUO? ÉSTA ES LA CUESTIÓN .....	75
COLLODI: HAY QUE HUMANIZAR A LOS NIÑOS 75. PARA MIRARTE MEJOR 77. OJOS BRUJOS 78. PENDIENDO DE UN HILO 80. LOS NIÑOS ENANOS DEL SIGLO XIX 81. FINAL FELIZ CON MORALEJA 82. LA UTOPIA DE LOS NIÑOS 83.	
LOS MUÑECOS DEL TERROR .....	87
EL JARDÍN DE LAS TERRIBLES DELICIAS 88. DOS MUNDOS EN PUGNA 89. LAS CONTRADICCIONES DEL SISTEMA 90. MUÑECAS MÁGICAS 91. JUEGO DE AUSENCIAS 92. LA GUERRA DE LOS ROBOTS 93. LA SEDUCCIÓN DEL SIMULACRO 95.	
JUEGO Y DEPORTE .....	97
PONER LOS JUGUETES DE TESTIGO 98. COMO GOBERNADOR, ES UN BUEN DEPORTISTA 99. ESPEJITO, ESPEJITO ¿QUIÉN ES EL MÁS JOVEN? 100. EL DEPORTE HOY 101. DANZA DE MILLONES 102. LA GUERRA DEL FIN DE SIGLO 103. ROBAR Y BORRAR 104. PALABRITAS MÁGICAS 105. LA FIESTA DEL FÚTBOL 105. PARA DOMINARTE MEJOR 106.	
SEGÚN PESAN LOS AÑOS .....	109
ANTESALAS DE LA MUERTE 110. BAJAR LA GUARDIA 111. LA CONQUISTA DEL ESPACIO 112. EN BUSCA DEL TIEMPO PERDIDO 113. JUEGO Y AUTORITARISMO 114. DE JUGUETE A JUGADOR 116. TÉNGAME, POR FAVOR, ESTAS MARACAS 117.	
TANGOS: JUGARRETAS DEL DESTINO .....	119
PASADO PERFECTO 119. FUTURO INCESANTE 120. PRESENTE INSEGURO 120. SUEÑOS DE BARRILETE 121. JUGAR Y JUGARSE 123.	
ÍTALO CALVINO: LA PELIGROSA FASCINACIÓN DEL JUEGO .....	125
EL SUEÑO DE BENJAMIN 126. EL REVÉS DEL TAPIZ 127. GÉNESIS ATORMENTADA 128. LA TRAMPA 129. TRANSGRESIÓN Y CASTIGO 129. RITUALES OLVIDADOS 130.	
ADOLFO BIOY CASARES: DIME CÓMO JUEGAS Y TE DIRÉ QUIÉN ERES .....	133
MENTIRAS PIADOSAS 134. PERSONAJES JUGADOS 135. EL OTRO LADO 137. RITOS Y JUEGOS DE JUGARSE 138. CADÁVERES HETEROGÉNEOS 139.	
JULIO CORTÁZAR: LA RAYUELA DEL AJEDREZ .....	141
MÁQUINAS INÚTILES 142. CUALQUIER SALIDA ES TAMBIÉN UNA ENTRADA 143. ESPEJO PARA ALONDRAS 145.	
MILAN KUNDERA: LOS JUEGOS DEL AMOR .....	147
SER OTRA 148. LA FRONTERA PROHIBIDA 149. EL DESVÍO 150. LA CAJA DE PANDORA 151.	
ALIEN Y LA PALOMA .....	153
¿SOMOS JUGUETES DE LOS DIOS? 153. LA TEORÍA EN BORRADOR 155. LOS TRABAJOS DEL MIEDO 155. TODOS LOS JUEGOS EL JUEGO 157. BATMAN Y ROBIN 158.	

*Únicamente la gente limitada no juzga por las apariencias. El verdadero misterio del mundo es el visible, no el invisible.*  
Oscar Wilde, *El retrato de Dorian Gray*

## ABRIENDO EL JUEGO

Es cierto que se ha escrito sobre el juego desde tiempos remotos, pero hasta bien entrado el siglo XX no se trataba más que de referencias aisladas o notas al margen. Desde Heráclito, que en el fragmento 52 se refiere a Dios como un niño que juega, Platón, Aristóteles, Erasmo, Shakespeare, Calderón, Racine, Schiller, entre otros, se aproximaron al tema en forma (vale el término) lúdica.

Tal vez porque es cosa de niños. O por su carácter diabólico en la óptica de la moral cristiana, que pone la virtud en el trabajo y el esfuerzo y en el valor redentor del sufrimiento. Lo cierto es que tuvieron que pasar muchos años para que el juego fuera objeto de un pensamiento responsable y sistemático.

Hacia fines del siglo XIX hubo algunos intentos de desentrañarlo, como los libros de Karl Groos, *Los juegos de los animales* (1896) y *Los juegos de los hombres* (1899). Entonces estaban de moda las teorías naturalistas y Groos explica el juego como energía biológica sobrante. En el segundo de los libros el autor se demora en la relación entre actividad lúdica y artística, poniendo el acento en el arte, por supuesto.

Recién en 1938 en Leyden (Holanda) apareció la primera obra específica sobre el tema: *Homo ludens* de Johan Huizinga, más de trescientas páginas con datos históricos, citas e información antropológica.<sup>1</sup> También en esos años un biólogo francés, Gustav Bally, estudiaba la conducta juguetona de los animales y dejó por escrito sus conclusiones en un excelente librito: *El juego como expresión de libertad* (1945), donde al final intenta una interpretación

1. Las teorías de Platón, Schiller, Huizinga, Bally, Caillois y otros, referidas al juego, han sido analizadas en un libro anterior, *Juguetes y jugadores* (Editorial de Belgrano, 1981).

de su época proyectando los conceptos del juego a los distintos tipos humanos. Al mismo tiempo, John von Neumann y Oskar Morgenstern hicieron las delicias de matemáticos y prospectivistas económicos con *La teoría de los juegos y el comportamiento económico* (1944), que abrió un nuevo camino de investigación: el de los juegos estratégicos o "ciencia de los conflictos", de aplicación en las ciencias políticas, matemáticas, psicológicas, *marketing*, finanzas y guerra.

En 1958 apareció *Teoría de los juegos* del francés Roger Caillois, libro breve y ordenado que señala desajustes y aclara conceptos. En la década del sesenta se editó *El juego como símbolo del mundo*, una cosmogonía lúdica extraña y sugestiva que fue tesis doctoral del alemán E. Fink, y en 1971 D. W. Winnicott publicó *Realidad y juego*, otro clásico para psicólogos y psicoanalistas.

Después todo se aceleró. Los psicólogos releían a Freud, Lacan y Winnicott, estudiaban a Melanie Klein y descubrían *Games People Play* del canadiense Eric Berne. Desde el arrabal de las matemáticas Martin Gardner se convertía en el pionero de los juegos de ingenio. Los pedagogos y psicopedagogos tomaban cartas en el asunto, pontificaban sobre la importancia del juego en la educación e imponían la moda de los juguetes educativos y las *ludotecas*. Aparecieron en el mercado juguetes para ejecutivos, decorativos y carísimos, como esos huevos de mármol que alguna vez estuvieron de moda y que los *yuppies* manoseaban durante reuniones de directorio para descargar tensiones. Juegos de encastrar, péndulos perpetuos, bolilleros de ébano cumplieron funciones parecidas.

Luego salieron los sofisticados juegos de estrategia, como el Teg, donde se podía invadir naciones, ganar territorios ricos en petróleo, hacer triples alianzas y adueñarse del mundo. Los *business games* (Juego de las Empresas o Juegos de Gestión) se dieron a publicidad por los años ochenta. Las bases se anunciaban en los diarios y los auspiciaban importantes firmas comerciales. No podían participar jugadores individuales sino equipos de profesionales altamente especializados en distintas áreas de grandes empresas. Estos juegos consistían en resolver lo mejor posible un complejísimo problema. El dilema planteado era proplable, es decir que podía ocurrir en un futuro más o menos cercano poniendo en peligro el equilibrio económico, financiero, social, laboral, etcétera, etcétera, de varios países en danza. Los premios al equipo ganador eran fabulosos: incluían la vuelta al mundo, muchísimo dinero y otras ventajitas.

Estos juegos, cuya finalidad era prevenir situaciones de riesgo en la compleja estructura del mundo de las finanzas, formaban parte de la *prospectiva*, disciplina que también en esos años se había ganado un lugar académico y cuya intención era despejar las tinieblas del mañana. Que es decir: desterrar el azar, o al menos, reducirlo a su mínima expresión.

Más nuevos son los *Juegos de Rol* y *Wargames*, basados sobre libros (*El señor de los anillos* de J. R. R. Tolkien), películas, leyendas, etcétera. Requieren de un *master* que presenta el universo de juego y distribuye los roles. Jornadas, concursos, ventas, congresos para modificar las reglas o crear nuevas, revistas especializadas forman parte de la parafernalia de estos nuevos juegos que hacen delirar a los estudiantes universitarios. Los jugadores suelen presentarse disfrazados de sus personajes preferidos y funcionan como cofradía.

Simuladores, videojuegos, la robótica y la electrónica aplicada a juegos y juguetes infantiles, dilatan el mercado.

Hoy día el juego es tema de simposios y congresos internacionales. En cada ciudad existen centros y talleres de juego para adultos y para niños; nadie es digno de enseñar actuación ni literatura ni química —ni siquiera matemática!— si no utiliza técnicas lúdicas y juegos específicos. Si hace menos de treinta años el juego era una actividad infantil circunscripta al patio del fondo, a los recreos escolares o al baldío de la esquina, hoy en día es el ingrediente infaltable en las actividades prescriptas para geriátricos, en las reuniones de adultos, en las terapias para enfermos mentales.

Todo se juega. El pragmatismo asimila el juego a sus principios básicos, lo fuerza hasta hacerlo encajar en sus moldes, aun a costa de pervertir su sentido. Desde este nuevo enfoque, el juego deviene en algo eminentemente útil: un instrumento eficaz para encauzar a los infantes dentro del sistema de la vida adulta, prever conflictos empresariales y entrenar ejecutivos, planear estrategias de mercado, políticas y diplomáticas.

Esta actividad, tradicionalmente superflua y vana, es dimensionada ahora por su beneficio de inventario. Pierde su parentesco con la haraganería, el no hacer y el hacer inútil, abandona su condición de pasatiempo o *perdedero de tiempo* porque ya no se relaciona con perder sino con ganar: jugando se ganan años, experiencia, futuro, votos, dinero. Bajo la consigna: el que juega gana, el juego es asimilado al sistema.

Este intento de encajar el juego dentro del sistema de utilidades y beneficios de la "vida real" escamotea su auténtico sentido: su esencia

ontológica y existencial. Jugando nos relacionamos con el ser, con la vida y la muerte, el más allá y el más acá, lo visible y lo invisible, la gracia y la desgracia (los designios de los dioses oscuros). Restauramos los lazos entre uno y el universo, entre uno y los otros...

Juego y deporte, la fiesta del fútbol, juegos de guerra, la violencia lúdica, juguetes del futuro, los muñecos del terror, juego, poder y autoritarismo, jugar y jugarse, jugarretas del destino, los juguetes del tango, son algunos temas que irán desglosándose en este ensayo. Denunciaré usos y abusos que actualmente se hacen de los juegos y los pro y los contra del avance de la educación y del mundo de los adultos sobre ese bastión de la libertad que es el espacio de los juegos infantiles. Intentaré limpiar el juego de sus elementos espurios, mostrarlo tal cual es, en su esencia más genuina (jugadores, juguetes, reglas, tableros y rayuelas, tiempo de jugar, máscaras y disfraces, competencias, el azar, etcétera).

Pero nada de lo que diga puede entenderse profundamente si antes no despliego mi propia teoría de los juegos. El lector debe conocer la trama conceptual en la que arraigan los juicios de valor y las reflexiones escritas en este libro. Sólo así los 17 capítulos que componen *Juegos inocentes, juegos terribles* serán interpretados en su auténtico sentido.

El juego no es una actividad como cualquier otra. Es tan mágica como un ritual, ata y desata energías, oculta y revela identidades, teje una trama misteriosa donde entes y fragmentos de entes, hilachas de universos contiguos y distantes, el pasado y el futuro, cosas muertas y otras aún no nacidas se entrelazan armónicamente en un bello y terrible dibujo. Jugar es abrir la puerta prohibida, pasar al otro lado del espejo. Adentro, el sentido común, el buen sentido, la vida "real", no funcionan. La identidad se quiebra, aparece en fragmentos reiterados de uno mismo. La subjetividad (acostumbrada a estar sujeta, sumergida y subyugada) se expande y se multiplica como conejos saliendo uno tras otro de una galera infinita.

Jugando se adquiere una conciencia distinta de sí mismo: como no terminada ni unívoca. La existencia deja de ser derrotero. Si el derrotero es la dirección que se da por escrito para un viaje marítimo, y también el libro en que están apuntados estos caminos o derrotas, el que juega intuye que la vida es otra cosa y se interna en ella como en un jardín de senderos que se bifurcan. El jugador se instala en la pura apariencia del mundo, que es donde el misterio comienza.

## LAS MÁQUINAS MÁGICAS

*Es una enorme, inmensa partida de ajedrez  
que se está jugando sobre el mundo entero...  
Si esto es el mundo...*

Lewis Carroll, *A través del espejo*

*No se juega impunemente con los  
misterios de la vida y de la muerte.*

Eliphaz Lévi

### Aquí no se puede vivir

**N**i en el vacío ni en el caos se puede vivir. Para vivir, los humanos necesitamos encontrar una conciliación con el ámbito autosuficiente y sin propósito, terrorífico y tremendo, en todo caso ajeno e indiferente, que es el planeta en el que estamos. Es necesario conjurar la realidad en el sentido lato del término: ligarse a ella, establecer una red o sistema de relaciones con el fin de humanizarla, de hacerla morada que ampare y proteja. Fundar un orden:<sup>2</sup> el orden agrario de los indígenas del Cuzco antes de la llegada de los españoles, con calendario, control de los actos y la conducta, cuidado y manejo de los conocimientos agrícolas, haciendo del caos un

2. O descubrirlo. El creyente tiene fe en la existencia de un cosmos sagrado e intuye su lugar en él. Ritos, plegarias y ofrendas lo mantienen religado al orden divino.

granero. O el orden de los faraones del antiguo Egipto con sus dioses, su organización política y social, sus guerras y santuarios. O el de los actuales países occidentalizados, sustentado sobre los ejes de la ciencia, la técnica y la conciencia del espacio galáctico. El mundo existe para los hombres y las mujeres después de la tarea de ordenación. Entonces, todo lo que hagan o dejen de hacer adquiere sentido y significado.

Humanizar el espacio es convertirlo en mundo, en morada, y se logra estableciendo entre los humanos y la cruda realidad una red organizada de interacciones, un sistema de pactos. El orden no destierra el azar, no anula el caos, no suprime el accidente sino que los mantiene a raya, en cierta medida controlados. No cubre todo el espacio: el vacío está allí, zonas vírgenes aptas para el riesgo y el descubrimiento, la aventura y el extremo extravío. El orden instrumenta el caos, el vacío o la suprema abundancia hasta hacerlos tierra de uno o patria. Sólo si tenemos mundo podemos arraigar en el suelo y en la comunidad y generar fe.

Si bien el Orden del Mundo es débil y el caos, el azar y el accidente están al acecho y muestran la hilacha el día menos pensado, gracias al Orden del Mundo cada miembro de la comunidad logra mitigar la angustia, la ansiedad y el terror que le producen el vacío, el sinsentido y la deriva, y desarrollar una fe en la continuidad del esfuerzo que dará fruto. Fe y arraigo: las consecuencias del Orden del Mundo.

El mundo no se funda de una vez y para siempre. Resulta de un esfuerzo continuo y permanente, renovado una y otra vez.<sup>3</sup> Porque, por la entropía, todo orden tiende al desorden, todo cosmos se desliza imperceptiblemente hacia su disolución en la uniformidad y lo amorfo.

El Orden del Mundo no es absoluto sino instrumental, como una red o una escalera. Cuando ya no sirve más, cuando pierde poder significativo, debe desecharse e inventarse otro. El Orden del Mundo es un tejido donde todo conecta con todo y un logrado intento de explicar lo inexplicable. Cuando ya no funciona, cuando hay piezas que no encajan y las respuestas quedan descolgadas de las preguntas, hay que saber salir de él como se supo entrar y vivir en él.

3. Tampoco para el creyente la intuición del orden sagrado basta. Debe repetir periódicamente ceremonias y rituales para que el orden divino no se diluya en el anti-ser.

De todos modos, detrás y adelante y alrededor de los sucesivos y simultáneos mundos acecha el caos, el sinsentido y la deriva. Todo Orden del Mundo es una patria frágil permanentemente amenazada.

### Mapas y almanaques

Los mundos se construyen sobre dos coordenadas: la temporal y la espacial. Calendarios y almanaques son las herramientas que sirven para domesticar el tiempo. Los ciclos naturales (las estaciones, el día y la noche) y las metamorfosis cósmicas que se calculan en millones de millones de años (ciclos tan desmesurados desde la perspectiva de una vida humana, que semejan la eternidad) son indiferentes y ajenos a las civilizaciones y las comunidades. La humanidad es un accidente ínfimo perdido en el tiempo inconmensurable. No se puede vivir en un tiempo inconmensurable. Para humanizarlo hay que convertirlo en historia, es decir, en un tiempo cualificado, mensurable, irreversible, desplegado en tres dimensiones calcadas de la vida humana: pasado, presente y futuro.

Los mapas sirven para domesticar el espacio. Un mapa es la representación de la Tierra o de una parte de ella en una superficie plana. La palabra proviene del latín *mappa*, y literalmente significa "mantel". Un mapa es el mundo desplegado sobre la mesa, abarcable de un vistazo. En el mapa las geografías más lejanas y exóticas están al alcance de la mano y pueden recorrerse con el dedo. Ante el mapa puede decirse "la mesa está servida", porque el mundo aparece como una torta para dividir (un pedazo para mí, otro para vos, éste para él).

Los mapas son representaciones del mundo conocido, colonizado. No hay mapas de lo desconocido. Los cartógrafos medievales dibujaban la *Ecumene* (es decir, el mundo tripartito de ese entonces: Europa, Asia y África) con nombres y referencias al margen sobre imperios, reinos, ríos, montañas, mares, islas, desiertos y demás accidentes geográficos. Lo remoto desconocido estaba representado por un mar que circundaba el mundo conocido. El mapa era el dibujo del mundo-isla rodeado de las negras aguas de la *mar oceana*, concebida como un caos fecundo donde moraban oscuros dioses poderosos que amaban los naufragios y las catástrofes. Cuando algún héroe viajero se aventuraba hasta los bordes del mapa para cumplir una misión y tenía la suerte de regresar con vida a su patria, los territorios descubiertos se agregaban a los mapas, el



límite de lo conocido se corría un poco, la Ecumene crecía en tamaño y se alejaban y reducían una pizca los dominios terroríficos de los dioses sin nombre. Jasón y los argonautas en busca del vello cino de oro y Colón, quien buscando el Paraíso descubrió América, son ejemplos de esos viajeros que se arriesgaban hasta *caerse del mapa*.

El día llegó en que ya no quedaba nada nuevo por descubrir y el mundo dejó de ser una isla flotando en medio del misterio tremendo. El mapa abarcó el planeta total, que se convirtió en la más amplia casa que el hombre haya tenido en toda su historia, porque todo era mundo, y los humanos, sus amos y señores. Tuvieron que pasar cinco siglos para que (gracias a los viajes y exploraciones cósmicas) la Tierra vuelva a verse como una isla: pequeñísima piedra flotando en los infinitos espacios siderales.

Sin mapa no hay aventura. El mapa permite avanzar hasta el límite extremo, reconocer la frontera, el fin del mundo. Más allá está el otro lado. Donde se acaba el mundo comienza la aventura. El héroe es quien se expone. Es decir, se pone afuera, a la intemperie. Pero no hay aventura completa y verdadera sin la vuelta a la patria, el regreso al mundo. La aventura es siempre un viaje de ida y vuelta.

### Planes, planos y tableros

*Próximo al centro del mágico bosque del  
ajedrez se levanta una torre negra,  
brillante, siniestra y de aspecto maligno.  
Raymond Smullyan, Juegos de ajedrez  
y los misteriosos caballos de Arabia*

→ ¿Y el juego? Voy a decir provisoriamente que el juego, cualquier juego, es un espacio-tiempo simbólico y mágico. Leyendo cuidadosamente lo que sigue, esta afirmación va a entenderse.

Se juega siempre recortando un espacio en el mapa del mundo y metiéndose adentro. Podemos dibujarlo en el suelo, como la rayuela o la cancha de fútbol, desplegarlo sobre la mesa si se trata de un juego de tablero, o imaginarlo. Cuando los niños juegan al doctor o a la guerra de

las galaxias extienden imaginariamente la alfombra mágica de los juegos. El espacio ordinario desaparece y sobre su sombra se superpone el lugar de la ficción lúdica. No hay juego sin campo de juego. El tablero es también un campo de juego. El ámbito recortado que cobija a los jugadores o la pequeña zona del tablero es todo el mundo. Lo demás no existe mientras se juega.

Llamaremos "rayuela" (dibujo hecho con rayas) a cualquier superficie especialmente preparada para jugar en ella, es decir: pautada, dividida en zonas, acotada de acuerdo a las convenciones de cada juego. Decimos entonces que rayuelas y tableros pertenecen a la familia de los planos y los mapas. Los planos son anticipos de la obra terminada, figuraciones de los sueños. El plano de una casa precede a su construcción, se le adelanta, es un proyecto, es decir: algo arrojado, lanzado hacia adelante y lejos. Y como en la vida de todos los días reducimos el tiempo a espacio, aquello que está adelante y lejos es el futuro.<sup>4</sup>

Un plano (esquema a escala, en miniatura) es un dibujo mágico: tiene el poder de transformar a su poseedor en dueño de una porción de futuro. Los planos son primos hermanos de los planes, las dos palabras son una y la misma. Los planes —tanto los de largo alcance, aquellos largamente acariciados, como también los de emergencia, pensados sobre la marcha en situaciones críticas como un accidente o una batalla— son borradores de la vida, estratagemas, libretos que se adelantan a los hechos. Por su valor anticipatorio y previsional, planos y planes tienen la intención de reducir el azar, son batallas ganadas al Azar, conquistas sobre el otro lado. Despejan mínimamente las tinieblas del mañana. Pueden definirse como recursos humanos para colonizar la tierra de nadie tenebrosa y salvaje que es el futuro.

Planos y planes funcionan como cheques al portador o documentos de escribanía porque legalizan mi posesión de una parcela del futuro. Posesión en el doble sentido: penetran el futuro, lo desvirgan, destapan lo que estaba sellado, lo colonizan. Y también se apropian del futuro, lo convierten en terreno de mi propiedad, lo anexionan a los propios dominios, lo dominan.

4. Bergson denunció la mala costumbre intelectual de concebir el tiempo como una cuarta dimensión del espacio, como si el porvenir ya existiera y debiéramos trasladarnos a él.

## Mapas del tesoro

El mapa del tesoro no es claro como el geográfico. Es el mapa de lo oculto o lo disimulado: un enigma que hay que descifrar.<sup>5</sup> En el mapa del tesoro dibujos y palabras deben leerse como metáforas o símbolos. Una X puede indicar un cruce de caminos, pero también el lugar desde donde los troncos de dos palmeras próximas parecen cruzarse.

Primero hay que encontrar el mapa, que no es fácil. Casi siempre llega por casualidad a las manos del afortunado: por herencia, hurgando en los bolsillos de un moribundo, semienterrado en la arena o dentro de una botella cerrada que la marea arrastra hacia la orilla. El destinatario es un elegido, un predestinado. Pero no basta poseer el plano para encontrar el tesoro. Las explicaciones suelen estar en código secreto. Lo primero que hay que hacer es descifrarlo, traducirlo a una lengua conocida, reducirlo a palabras. El resultado de esta tarea suele ser otro enigma. El texto se lee por fin, pero es incomprensible: mensaje simbólico que es necesario interpretar. Hay que descifrar sobre lo descifrado.

Cuando termina este trabajo detectivesco comienza la aventura. Plano en mano, no es tarea fácil sin embargo encontrar el lugar preciso del tesoro. Hay que llegar al paraje, hacer coincidir cada símbolo con un accidente geográfico, un objeto, una indicación. Suponiendo que se ha arribado por fin al lugar donde se oculta el tesoro, a veces ocurre que la expedición también fracasa. Después de sumergirse en cavernas subterráneas, remontar ríos torrentosos, cavar sin descanso, con la amenaza constante de fieras hambrientas, ladrones y asesinos, se arriba a un arcón vacío o a tierras movedizas donde, al cavar, más profundamente se hunde el objeto del deseo.

El mapa del tesoro no siempre hace ricos a quienes lo encuentran. Pero los convierte en héroes. La rutina, la tranquilidad, la seguridad se esfuman de sus vidas, dando paso al riesgo y la aventura.

5. Las apariencias no engañan. El misterio está allí, a la vista de todos. Sólo hay que saber mirar. Como dijo Oscar Wilde, el verdadero misterio del mundo es el visible, no el invisible.

## Zonas de riesgo

“Mientras se juega, el mundo es el tablero”; “los tableros son campos de fuerzas que se modifican en el transcurso de la partida”. Esto han dicho famosos ajedrecistas y vale no sólo para el ajedrez sino para cualquier tablero, y también para las rayuelas.

A simple vista, rayuelas y tableros pueden parecer espacios homogéneos (como en el ajedrez, las damas o el tatetí), pero en realidad hay casillas fuertes y casillas débiles, zonas privilegiadas y otras nefastas, centros de fuerza, pasajes de riesgo, etcétera. En el espacio lúdico es imposible permanecer inmóvil.<sup>6</sup> Tableros y rayuelas invitan a moverse, pero no de cualquier manera. Cada movimiento del juego responde a reglas y la mínima infracción es severamente sancionada. No hay movidas gratuitas o inútiles sobre el tablero o en el campo de juego. Cada una forma parte de una estrategia para alcanzar un objetivo. En la persecución del objetivo hay aliados y contras, oportunidades que conviene aprovechar, golpes desafortunados y situaciones inesperadas que deben neutralizarse o compensarse con ingenio, habilidad y rapidez.

## Repetir es jugar



Al niño nada lo hace más feliz  
que el otra vez.  
Walter Benjamin

El conocimiento del terreno, saber distinguir las zonas de riesgo de las privilegiadas, detectar los centros de fuerza, “ver” los itinerarios invisibles más ventajosos para alcanzar el objetivo y descubrir rodeos y atajos que procuren un desplazamiento seguro sobre el tablero o una rayuela, lo consigue

6. También planos y mapas impulsan a la acción. El plano de mi casa es una utopía (no hay tal lugar) que deseo hacer realidad. Los mapas están para definir la acción de las fuerzas bélicas en una batalla y para orientar la marcha del viajero.

quien juega un mismo juego una y otra vez. La repetición es un rasgo sobresaliente de los juegos. Un buen jugador es el aficionado a un solo juego, quien lo practica durante días, meses, años. Esto se percibe en los salones de videojuegos: muy pocos jugadores saltan de una pantalla a otra. Por lo general, permanecen manipulando las mismas palancas y los mismos botones durante horas, y al día siguiente, y así día tras día. Hay quienes pasan su infancia jugando a juegos de armar, otros, pateando la pelota. Los menos especializados se obsesionan con determinados juegos o juguetes por largas temporadas. Cuando a personas adultas se les pregunta por el juego preferido de su infancia, invariablemente describen uno (las muñecas, las visitas, las escondidas, alguno exclusivo de su invención), en el que se sumergían olvidándose de todo, refugio que los salvaba de las tareas escolares y las reprimendas maternas.

La repetición tiene como resultado el perfeccionamiento del juego y el jugador, a la vez que el descubrimiento de jugadas inéditas, en un proceso de nunca acabar. Hay juegos que se agotan, como ciertos rompecabezas, el cubo de Rubrik o aquellos que incluyen tarjetas con preguntas de historia, de geografía, de actualidad, etcétera. Cuando las posibilidades de descubrimiento y de mayor destreza llegan a la saturación, el incentivo se acaba. El jugador ya no tiene ganas de jugar a ese juego nunca más. Lo desecha y lo reemplaza por otro.

→ Los juegos con muchas determinaciones se gastan más rápidamente. Los más ambiguos llegan a ser inagotables, como el ajedrez y ciertos videojuegos, de estructura sencilla, cuyas dificultades aumentan a medida que se ganan puntos. Esta fórmula vale también para los juguetes: cuanto más indefinidos, más posibilidades lúdicas ofrecen. Si están cargados de determinaciones, aburren al poco tiempo. Un palo de escoba sirve para incontables juegos porque puede esgrimirse como espada o fusil, bastón o puntero, montarlo como si fuera un caballo, lanzarlo como una jabalina, etcétera. Cada día aparecen nuevos juegos de pelota que se van sumando a los ancestrales. Una muñeca que habla, da pasitos y hace pipí, o un avioncito a control remoto, terminan en el fondo del cajón de los juguetes cuando dejan de ser novedad.

Si el incentivo de casi todos los juegos es su perfeccionamiento, ir descubriendo nuevas posibilidades, nuevas maneras de avanzar sobre el tablero o la rayuela, se puede decir que el juego es la búsqueda del método, la

construcción grupal o individual de una forma posible de llegar a lo que se busca. Se juega entre el punto de partida y el punto de llegada. El juego es el camino para llegar más allá de donde se está y responde a la pregunta: "¿Cómo lograrlo?". El juego pone en evidencia la viabilidad de un proyecto.

Cada juego tiene su tiempo propio, independiente del tiempo histórico, del doméstico, del laboral, del de los ciclos de la naturaleza que rigen afuera. La duración y los ritmos de los juegos (primer tiempo, segundo tiempo, etcétera) están indicados en el reglamento. Pero también hay ciclos arbitrarios que resultan de un código tácito entre jugadores, especialmente en los juegos inventados y en los de ficción: la casita, la guerra, los soldaditos.

Rayuelas y tableros viabilizan estratagemas. Como los planos y los planes, aparecen como borradores de lo posible. Son escenarios donde se representa la vida. Cada juego simula una o varias situaciones existenciales relacionadas con los viajes, los sueños, metas, el éxito y el fracaso, el amor, la solidaridad, la muerte, el riesgo y la amenaza, el ataque y la defensa, el bloqueo, la cárcel y la libertad, el accidente, la varadura, la parálisis, avanzar y retroceder, refugio e intemperie, etcétera, etcétera. Si fuera posible hacer un relevamiento de todos los juegos que existen y que existieron —de niños y de adultos, nuevos, antiguos, solitarios, grupales, institucionales, imaginarios, competitivos, de vértigo, de destreza, de azar, etcétera—, hallaríamos todas las situaciones que la vida puede plantear.

### Las invasiones invisibles

Cada juego es una maquineta mágica en que está encerrada la vida, un pequeño mecanismo, un microcosmos. O mejor: una microvida, una maqueta viva, un paradigma. Se parece al Orden del Mundo en lo que tiene de cosmos reglado. Y también en su condición de refugio, de patria levantada en medio de otra realidad, claramente delimitada, con fronteras precisas más allá de las cuales está el Otro Lado. Pero si el Otro Lado del Orden del Mundo es la zona todavía sin conjurar donde no se puede vivir (ni jugar), el Otro Lado del juego es la zona conjurada, relativamente segura del Orden del Mundo (donde el juego es posible). Sí: relativamente segura. Porque ese orden permanentemente amenazado y que necesita restaurarse y apuntalarse una y otra vez (y que incluso hay que sustituir por otro cuando envejece y

ya no sirve), no es del todo seguro. Constantemente se abren grietas por donde se filtra lo que está del Otro Lado.

El Orden del Mundo es un fuerte en medio del desierto salvaje, una tienda de campaña amenazada por los huracanes que soplan desde el Otro Lado. El Otro Lado es la región de lo oscuro y lo monstruoso, lo que no tiene explicación. La muerte, la desgracia y las calamidades son testimonios de las filtraciones del Otro Lado. Llamo desgracias a los azotes de mala suerte que se abaten contra una persona, como la enfermedad, el dolor, la soledad, etcétera. Llamo calamidades a las desgracias colectivas como tornados, incendios, guerras, terremotos.

El Orden del Mundo es un refugio imperfecto lleno de agujeros que emparchar y desmoronamientos que apuntalar para detener las invasiones invisibles del Otro Lado. Los juegos en cambio son microcosmos perfectos, herméticos: nada se gasta, ningún agente externo los deteriora. Productos de la imaginación y la inventiva, no tienen falla.

Todos los juegos resuelven de alguna manera los miedos elementales a la deriva, al vacío y al caos. También la muerte, madre de todos los terrores, está conjurada. Jugando, la muerte es transitoria. "¡Me morí!", dicen los chicos cuando una flecha imaginaria les atraviesa el corazón. Pero al rato están otra vez de pie, atacando a sus adversarios. En el juego podemos "vivir" una situación de riesgo una y otra vez hasta perfeccionar nuestra acción por completo. No así en el mundo real. "La vida es una gran función sin ensayo previo", definió Schopenhauer. Podemos decir que el primer ensayo es la vida misma. La vida es un borrador que queda en borrador porque no es posible corregirla como yo corrijo este escrito. Podemos creer que la función es lo suficientemente larga como para enmendar en el tercer acto los errores cometidos en el primero. No es así. Nunca se vuelve a vivir la misma situación. Todo cambia, todo es nuevo y lo pasado pisado.

### Jugar con los monstruos

Tableros y rayuelas, como mapas y planos, tienen una sola dimensión, y en esa única dimensión está todo: lo del lado de acá y lo del lado de allá, lo de arriba y lo de abajo, lo invisible se hace visible y los monstruos, aunque

también en el juego son terroríficos y peligrosísimos, al menos juegan con nosotros, se avienen a un pacto.

Sintetizando. En el juego está la vida de cuerpo presente: la lucha por la vida, las delicias de la vida, la amarga vida, éxitos y fracasos, lo terrorífico y el riesgo, lo invisible y lo oscuro entrometiéndose en nuestros proyectos, los objetos del deseo, planes y estrategias para alcanzar esos objetos... En el juego todo es tenso e intenso, tensión e intención. Lo que juega es claro y distinto: enemigos, aliados, metas, reglas. Todo es necesario, nada es superfluo. Mientras juega, el jugador tiene una función precisa y una identidad bien definida: es alguien y está para algo (aunque en el próximo partido pueda representar a su oponente; aunque en juegos sucesivos asuma identidades diversas). Cada movida tiene sentido, tanto si forma parte de una estrategia como si es el resultado de una corazonada.

El juego es el lugar de los ensayos y los conjuros. Es un ámbito simbólico y mágico a la vez. Artificio perfecto donde cada episodio, cada pieza, cada jugador, cada jugada se anudan unos con otros formando bellos dibujos que se hacen y deshacen y se vuelven a armar. Mientras jugamos estamos a salvo: de la deriva, del sinsentido, del vacío.

## FUNDAR UN ORDEN

*El tablero es un enclave, un oasis de orden, un refugio para la mente.*

Javier Tartacower

### Las reglas

En cada juego rige una legalidad propia distinta a la del mundo de afuera: las reglas. No hay juego sin reglas. El más simple, como el que se improvisa solitariamente con las baldosas de la vereda mientras caminamos sin apuro, y que consiste en no pisar las líneas entre baldosas, o pisar las rojas y saltar las blancas, ya denuncia la presencia de una ley al menos: pierdo si piso la raya, o las baldosas blancas. Es equivocada la calificación "juego sin reglas" que hace el psicoanalista Winnicott del juego entre el terapeuta y su pequeña paciente descrito en *Playing and reality*. Si en el garabato sobre el papel la niña tiene que "ver" una escena y retocarla, la regla es clara y consiste en aceptar el garabato y corregirlo hasta delinear una figura reconocible. La paciente puede negarse a jugar, pero si acepta el desafío, debe someterse a la regla del juego. Porque la regla es el juego.

No hay juego sin reglas. Hasta los juguetes explorativos con hilos o alambres o con un pedazo de masilla responden a reglas. En estos casos el juego comienza cuando acatamos los límites y las posibilidades de la materia con la que se juega. Esos límites son las reglas del juego.

Pero también jugar es fundar un orden y, una vez fundado, someterse voluntariamente y con placer a él. En el caso de los tradicionales y de los que

incluyen expresamente un reglamento, el juego no se produce, ni siquiera arranca, si los jugadores no se comprometen tácitamente a respetar sus reglas.

Por supuesto que cuando alguien piensa en juego lo asocia inmediatamente con libertad, alegría, espontaneidad, soltura, entusiasmo, pero no con reglas. En mis cursos suelo empezar con este ejercicio: pido a mis alumnos que me dicten las palabras que espontáneamente asocian con el juego y las voy anotando en la pizarra. Es muy difícil que alguien nombre "regla", "orden", "esfuerzo", "tensión", "atención". Porque relacionan estas palabras con la disciplina de las horas de estudio y de trabajo, y no con el juego. Sin embargo los juegos transcurren en ciclos de tensión y relajación. Y el buen jugador es quien se esfuerza y pone sus cinco sentidos en la actividad lúdica, no olvida las reglas y sabe que, mientras juega, forma parte de un orden. También sabe que el juego consiste en modificar ese orden para transformarlo en otro, y que cada movimiento dentro del juego apuntará hacia ese "otro" orden que él (o su equipo) quiere imponer.

El orden asegura la libertad del jugador. La relación entre orden y libertad es clara en todos los juegos.

Los juegos se parecen a las utopías y a los paraísos. Juegos, paraísos y utopías son mundos cerrados, microcosmos. Los tres pertenecen a la familia de creaciones virtuales: productos de la imaginación y la inventiva, no tienen falla, son ámbitos a los que se puede entrar y salir (los juegos), de los que se fue arrojado hace mucho tiempo (paraíso) o a los que se quiere llegar (utopía). Si la nostalgia y el deseo atormentan a los hombres cuando piensan en paraísos y utopías, el jugador en cambio es quien actualiza el reino y se mete adentro. Si utopías y paraísos son maravillas lejanas y ajenas (inaccesibles), el jugador tiene el poder de moverse dentro del juego y transformar el orden de partida en su paraíso personal.

El jugador siempre juega con presencias.<sup>7</sup> En el juego lo invisible se hace visible y lo del otro lado (el más allá, la muerte, fantasmas, ángeles y demonios) se integra a la dimensión plana del juego. "En la rayuela —define Julio Cortázar— el cielo está en el mismo plano que la tierra en la acera roñosa de mi infancia".

7. El juego es pura apariencia. Se juega con lo que aparece. Lo que aparece es lo que parece: pura presencia.

## Alicia en un país

—¡Ocupad vuestros lugares! —gritó la Reina con voz de trueno.  
Lewis Carroll, *Alicia en el país de las maravillas*

Somos libres de jugar o no jugar: la elección es siempre nuestra. El juego por mandato o delegación es una parodia o un simulacro. No es juego. Pero una vez que decidimos jugar nuestra libertad debe amoldarse a la legalidad libremente aceptada. Hay entonces dos formas de libertad en el juego: la absoluta (que se ejerce en el momento de tomar la decisión de jugar) y la condicionada por las reglas mientras jugamos.

El juego se despliega entre las reglas y las iniciativas de los jugadores (sean éstas audaces, estratégicas, agresivas, prudentes), entre el orden y la libertad. El equilibrio inestable y dinámico entre estos factores asegura el buen desenvolvimiento del juego. Esto también vale para una comunidad humana. Los utopistas de todos los tiempos imaginaron sociedades donde rigen leyes justas y donde todos viven felices y contentos. El secreto de la civitas ideal está en el sabio equilibrio entre el amparo del orden legal y el espacio de libertad que esa misma legalidad asegura a cada ciudadano.

No es disparatado, entonces, comparar la comunidad lúdica con la sociedad humana. Esta idea me daba vueltas hasta que leí *Las aventuras de Alicia en el País de las Maravillas* de Lewis Carroll. El capítulo VIII, "El campo de cróquet de la Reina", sirve para redondear esta teoría.<sup>8</sup> La historia es la que sigue.

Una Reina déspota ordena a sus súbditos iniciar el juego. Los jugadores, aterrorizados, inmediatamente se ponen a correr en todas direcciones, tropezando unos con otros, ansiosos por obedecer. Por fin todos ocupan sus lugares y comienza el juego. Alicia piensa que nunca en su vida vio un campo de cróquet tan extraño: "Estaba cubierto de lomas y zanjas, las pelotas eran erizos vivos, los palos eran flamencos y los soldados se doblaban sobre sí mismos, apoyando manos y pies en el suelo para formar los arcos". Alicia se queja de que el manejo de los flamencos no

8. Este tema está más desarrollado en el libro *Los juegos de la vida cotidiana* (Eudeba, 1985), en el capítulo: "El juego como modelo político y los falsos juegos contemporáneos".

resulta fácil, que los erizos se desenrollan constantemente y se mueven por su cuenta y que es horrible jugar en un terreno tan desparejo. Y como si esto fuera poco, los soldados que forman los arcos están siempre enderezándose y trasladándose a otras partes del campo. La niña decide que, verdaderamente, se trata de un juego muy difícil.

Todos juegan al mismo tiempo sin esperar sus turnos, discuten y pelean por los erizos. En medio de esa confusión la Reina monta en cólera a cada rato, patatea y grita con voz de trueno: "¡Que le corten la cabeza!". Alicia empieza a sentirse intranquila: "¡Son terriblemente aficionados a decapitar gente aquí!", piensa. "¡La gran maravilla es que quede alguien vivo!". Después le comenta quejosa al *Gato de Cheshire*: "¡Me parece que no juegan limpio. Y discuten tan terriblemente que una no puede oírse a sí misma. Y no parecen tener reglas de juego: al menos, si las hay, nadie les hace caso".

El episodio está por terminar. La niña escucha a la distancia la voz horrrisona de la Reina que grita enojada. "Ya la había oído sentenciar a muerte a tres jugadores que habían dejado pasar sus turnos y no le gustaba nada el aspecto de las cosas, porque el juego estaba tan enredado que ella nunca sabía si era su turno o no".

### Hay que decir la verdad en clave

En sus historias disparatadas el reverendo y matemático inglés Charles Dodgson (que escribía sus libros para niños bajo el seudónimo de Lewis Carroll) hacía la caricatura del absurdo mundo de los grandes. En el episodio del partido de cróquet los abusos de poder, la violencia, las burdas imitaciones de la libertad, el terror, la represión y todas esas cosas tremendas que les ocurren a los ciudadanos gobernados por dictadores sanguinarios, aparecen nítidamente. La Reina déspota ordena iniciar el partido y lo cancela cuando se le antoja. Ninguna ley limita sus poderes. Ni las reglas del juego, que brillan por su ausencia, y si existen, nadie les hace caso. Sólo ella domina todopoderosa ordenando cortar cabezas a cualquiera por cualquier razón. El terror y no la ley (el miedo y no las reglas de juego) es el instrumento de su poder sobre sus gobernados.

Los jugadores se muestran atolondrados y obedientes, pelean y discuten entre sí sin escucharse, no respetan ni turnos ni regla alguna. El campo lleno de obstáculos y los elementos de juego (pelotas, palos y arcos) que se desplazan por su cuenta y se resisten a ser usados, completan el cuadro del extravagante juego. Por todas esas razones Alicia dice que el partido es "muy extraño" y "muy difícil".

Es que, como ella lo sospecha, más que un juego es una farsa o antijuego. No cumple con los requisitos básicos de los juegos competitivos. Para que una competencia entre dos o más rivales o entre equipos enfrentados tenga la jerarquía de un juego, han de estar presentes estas condiciones: las reglas como únicas soberanas; el trato respetuoso entre rivales que deben considerarse pares o iguales; y la libertad de los jugadores de entrar al juego cuando ellos mismos lo deciden.

En este siniestro partido de cróquet las reglas no existen y su lugar es usurpado por los caprichos de una Reina loca y mala que maneja el juego a su antojo. El título del episodio es una clave: "El campo de cróquet de la Reina". El espacio lúdico es propiedad privada y no lo que debe ser: círculo mágico, tierra de nadie, sitio neutral donde los jugadores despliegan su destreza y compiten noblemente unos con otros. El terror reemplaza a la alegre libertad propia del auténtico juego. Los participantes se esfuerzan tanto por prestar atención al mismo tiempo a las órdenes de la soberana y al desenvolvimiento del partido, que se equivocan y se maltratan. Lejos de elegir jugar, juegan porque la Reina lo ha ordenado. "El juego por mandato no es juego; todo lo más, una réplica, por encargo, de un juego", escribió Johan Huizinga en *Homo ludens*.

### La patria es un campo de juego

*En los lindes de la mesa  
la vida de los otros se detiene.  
Adentro hay un extraño país.  
Jorge Luis Borges, Truco*

El episodio es tan imaginativo y absurdo, tan disparatado e irreal, que funciona como un símbolo o un mito: remite a otra cosa, abre las puertas de

la percepción, revela los resortes irracionales de una sociedad cualquiera. Como en los espejos deformantes de los parques de diversiones, en esta aventura de Alicia se pueden ver las distorsiones políticas, la distancia entre el rótulo y el contenido, entre lo nominal y lo real. En lugar del juego, una parodia maltrecha y cruel. En lugar de la democracia, su cáscara podrida cubriendo deficientemente el despotismo y la represión.

El partido de Alicia ha de verse como un antimodelo, la imagen de lo que debe evitarse. La Reina es una caricatura de aquellos dictadores que acceden al poder a través de golpes de Estado impopulares y sangrientos. Parodia las interrupciones periódicas a la democracia por decisión de unos pocos que se autoerigen en salvadores de la patria. Un héroe de la historia argentina, Mariano Moreno, escribió: "Que cada ciudadano obedezca respetuosamente a los magistrados; que el magistrado obedezca ciegamente a las leyes". Y Platón, ya muy viejito, en una obra que quedó inconclusa y que asombra porque en ella despliega teorías que parecen contradecir muchas de sus aristocráticas ideas sobre el Estado, dejó estas palabras: "Cuando las leyes son las únicas soberanas y los funcionarios son sus primeros súbditos, se crea un estado libre, armónico y feliz". Lo escribió en *Las leyes*, comparando una sociedad gobernada por un rey y otra regida por leyes.

Los malos jugadores que, por temor y ansiedad, no dejan jugar al adversario e intentan por todos los medios sacarlo del juego, evocan a aquellos ciudadanos que no saben compartir la patria con quienes piensan distinto. Son los que, cuando acceden al poder, exilian y proscriben a sus opositores, porque su aspiración suprema es simplificar la realidad hasta reducirla al partido único, al color único, a un término solitario sin oposición. El país de la uniformidad y la monotonía parece ser la utopía de estos malos ciudadanos.

Y la autonomía de arcos, pelotas y palos, que se resisten a ser usados, puede interpretarse como una burla a la burocracia. Los burócratas son quienes convierten las instituciones públicas en entidades que, en lugar de servir al país y a los ciudadanos, dificultan la tarea del funcionario de turno trabando decisiones y proyectos y obstaculizan el movimiento vital de la comunidad.

### Riveras y rivales

La palabra rival proviene de río y de rivera. Rivales eran las tribus asentadas en ambas orillas de un mismo río y para quienes el curso de agua era una madre nutricia que hacía fructificar sus cosechas y daba vida a la comunidad. Rivales eran las tribus que se nutrían del mismo río-madre: hermanas. Rivalidad equivale a paridad. La rivalidad se fortalece especialmente entre pares o iguales y entre astillas del mismo palo. Rival y hermano son prácticamente sinónimos.

La convivencia más o menos pacífica entre las tribus rivales sólo se lograba con pactos que reglamentaban el aprovechamiento equitativo y justo del agua. En definitiva: el respeto a las reglas de juego o leyes convenidas hacía posible que varias tribus pudieran vivir bajo la bienaventuranza del mismo río-madre.

De estos datos se sacan varias consecuencias. Primero, que rival es un par o hermano, un igual. Segundo, que no hay interacción posible entre rivales sin el respeto a leyes comunes que rigen por igual sobre los de éste y los del otro lado. Un auténtico juego competitivo es aquel donde los contendientes son rivales y no enemigos y donde las reglas de juego son respetadas parejamente por los bandos contrarios. Esto merece repetirse: en el juego no hay enemigos. Sí, hay rivales.

Si el partido de cróquet de la Reina es un antijuego, cualquier auténtico juego competitivo es modelo político y social. Cuando la comunidad se aparta del modelo lúdico, lo olvida o transgrede, genera todas las formas imaginables de abusos de poder. Si las reglas del juego dejan de regir parejamente sobre todos los ciudadanos, si el trato igualitario entre rivales degenera hasta el punto que un grupo —el que se cree superior— ejerce una violencia incontralada contra otro grupo, al que considera una plaga maligna o la encarnación de Lucifer que hay que exterminar de cualquier modo, entonces no hay reglas ni noble competencia sino arrogancia, horror, exterminio, guerra sucia y desapareja. Las guerras santas, la Inquisición, las persecuciones raciales e ideológicas son algunas de estas vergüenzas históricas, consecuencias detestables del olvido del modelo lúdico.

Modelo  
lúdico  
7



## PROVOCAR EL CAOS

*En el principio creó Dios a los cielos  
y a la tierra. Y la tierra estaba  
desordenada y vacía y las tinieblas  
estaban sobre la haz del abismo.  
Génesis. Libro Primero de Moisés*

### El vacío

**E**l orden es inherente al juego: no hay juego sin reglas y, por supuesto, sin el despliegue placentero de la libertad. Pero sólo se juega sobre el caos o el vacío. Caos proviene del griego *Καὐνεν* y significa "espacio vacío". Vacío y caos fueron en su origen una única palabra. También es el más antiguo de los dioses, padre de Erebo y la Noche. El Génesis comienza con una frase (el epígrafe de este capítulo) donde vacío, caos, tinieblas y abismo son sinónimos.

Los hombres no pueden habitar el vacío ni el caos, se pierden en las tinieblas, se abisman, se anonadan: se disgregan en la nada. Fundar un orden sobre el caos o el vacío es lo que salva. Y eso es jugar.<sup>9</sup> Se juega desde

9. Cada vez que decide jugar, el jugador reitera la actitud fundante de cualquier humano en el mundo ancho y ajeno, tal como se describe en el capítulo "Las máquinas mágicas". El ámbito salvaje, inhabitable, es conjurado por medio de una red semiótica, sistema de reglas y signos que convierte el caos en mundo. Pero no se juega sino en el mundo, porque sólo donde hay mundo se dan las condiciones de seguridad y libertad necesarias para poder jugar. Y, sin embargo, para fundar sus propios juegos, el jugador debe cancelar temporariamente el Orden del Mundo (hacer un agujero en el mapa de la realidad), porque sólo se juega sobre el caos.

el caos-vacío, que es el punto de partida por excelencia, el principio de todo, y también de cualquier juego. El caos y el vacío producen horror y a la vez atraen con fuerza irresistible. El malestar y la desazón ante su presencia inquietante sólo se curan con el hacer: actuando sobre el caos, manipulándolo, trabajándolo hasta convertirlo en orden. La palanca de arranque de cualquier juego es siempre el impulso compulsivo de convertir el caos en orden, el vacío en lleno y la deriva en rumbo. Jugar es el camino entre esos opuestos. El hacer en el vacío y en el caos es el hacer más fuerte, más cargado de sentido porque es un hacer fundante.

Es necesario entonces interrumpir el orden de la vida ordinaria, destruirlo temporalmente para fundar, en el vacío que queda en su lugar, el orden lúdico. La Reina del extraño partido de cróquet no puede jugar, ni tampoco sus súbditos, porque están contaminados de la gravedad de todos los días: los roles, las jerarquías, la represión, las sanciones, el miedo, son los mismos afuera y adentro del juego. La vida sería contamina al juego. O peor: el clima de terror de este ficticio país no deja intersticios para la libertad, impide la apertura de un espacio libre de determinaciones donde poder jugar. El pretendido juego de cróquet no es una isla en la corriente de la vida, ni un refugio inviolable donde se cancelan temporariamente las diferencias de rango y las injusticias y arbitrariedades de la sociedad. No es un círculo mágico.

Para jugar es necesario interrumpir el orden que rige la vida. La realidad reglamentada, la escala de valores, usos y jerarquías, rótulos y convenciones que dan sentido y significado a los actos de los hombres dentro de una comunidad organizada, deben quedar fuera del juego. Si no, no se puede jugar.

Esto lo sabía Aristóteles. Era aficionado al ajedrez y le gustaba jugarlo especialmente con uno de sus esclavos, muy inteligente, que más de una vez le ganaba la partida. Cuenta el filósofo que mientras duraba el juego, el muchacho dejaba de ser esclavo y él ya no ejercía su autoridad: eran iguales, regidos por las mismas reglas y decidiendo con la misma autonomía y libertad. Una vez que el partido terminaba, cada uno recuperaba automáticamente su rol: el amo mandaba y el esclavo obedecía.

Desarticular el orden del mundo o vaciarlo: es la consigna para empezar a jugar. Sólo sobre el vacío y el caos podemos plantar los propios juegos. El auténtico jugador habita el caos primordial, la pura potencia, lo total indefinido. Si bien gasta en el juego un tiempo histórico y despliega su rayuela sobre el espacio del mundo, sólo en tierra incógnita y sobre un

tiempo sin historia puede jugar. No hay juego sin el previo vaciamiento de un tiempo-espacio cualquiera. El vaciamiento es la actitud fundante, la patada inicial que inaugura todo juego. Únicamente a partir de esa plenitud vacía es posible jugar.

Los ejemplos abundan. Cuando un niño juega, su cuarto —el espacio limitado por cuatro paredes, dentro de la casa paterna, que usa para dormir y hacer los deberes— deja de ser su cuarto y deviene selva, océano, castillo o buque. El vacío operado se llena de otros significados y se carga de insospechadas cualidades.

En el juego hay pues dos momentos igualmente esenciales que se suceden uno a otro: la instauración del caos o el vacío y la fundación de un nuevo orden, el orden lúdico. Sólo si se cumplen estas dos instancias sucesivas se juega realmente.

Pero es difícil consentir el vacío. A los adultos les cuesta especialmente. Se comprueba en los talleres de juego. Los hábitos sociales, las reglas de convivencia, prejuicios y rangos, la sucesión rítmica de gozos y quehaceres son la casa del hombre, una patria que resguarda de la intemperie. “Que sepa abrir la puerta para ir a jugar”, cantan los chicos mientras hacen la ronda del Arroz con Leche. Abrir la puerta de esa fortaleza segura para ir a jugar, es vivido por muchos adultos como un riesgo que no están dispuestos a correr.

Con los niños es diferente. A nadie puede asombrarle que jueguen casi todo el tiempo. El juego es natural en ellos porque todavía no están engranados en la maquinaria del mundo. Son piezas sueltas, animalitos domésticos a quienes las mamás y los papás, maestros, tíos y tías, abuelos y niñeras, se esfuerzan por encastrar en el mundo ordenado y rotulado de la gente grande. El juego es su habitat, y el mundo, una casa ajena, una mansión terrorífica poblada de monstruos y fantasmas.

¿Y los ancianos? En los talleres de juego se puede comprobar que están más dispuestos a jugar que los hombres y las mujeres que rondan entre los treinta y los sesenta años. Mientras un adulto medio está en plena actividad y funciona a pleno en el mundo, los viejos son arrojados a los bordes, arrumbados en geriátricos o viviendo en guetos de lujo. Arrancados de la familia y de la sociedad, están disponibles para el juego. Viven una intemperie en la que el juego vuelve a ser cobijo. El capítulo “Según pesan los años” trata de los juegos en geriátricos y asilos de ancianos.

EL  
VACÍO

Riesgo  
P/  
Adulto

## Con uñas y dientes

De una propuesta de taller que tuve el placer de presenciar, obtuve valiosas conclusiones. La experiencia, con grupos heterogéneos cuyas edades oscilaban entre los veinte y los setenta años, merece contarse. Los animadores arrojaron sobre las mesas enorme cantidad del material más variado compuesto por restos de cosas y juguetes incompletos: maderitas de formas y tamaños diferentes, partes sueltas de rompecabezas, piezas de *Lego* y *Mis Ladrillos*, barajas españolas, naipes de póquer, rueditas, muñequitos de madera, tarjetas ilustradas como las que se regalan en Navidad, cubos, arandelas, etcétera. Este colorido material volcado en montón desordenado debía manipularse creativamente de acuerdo a las siguientes consignas: *Buscar escaleras con diferentes y no tener iguales, El conflicto se da ¿cómo terminará?, Juego jugando, subo bajando, Con o sin personajes.*

La ambigüedad de las reglas desconcertó a los participantes que no eran jóvenes ni viejos, quienes solicitaron a los guías una explicación o el reemplazo de éstas por otras más claras y precisas. Porque el adulto sobredimensiona la regla otorgadora de límites y seguridades, definidora de lo permitido y lo prohibido. Y se aferra a ella como a una tabla de salvación que lo mantiene a prudente distancia de la zona de riesgo. Pero el juego, el auténtico jugar, es siempre asomarse al vacío, arriesgarse. Sin riesgo no hay juego. El jugador que evita la aventura se convierte en un repetidor de gestos, en un oficiante de ritos. Pierde su condición de jugador. El exceso de reglas o su complejidad extrema y la explicación de cada una, cancela el margen mínimo de libertad que el juego necesita para manifestarse. Si bien no hay juego sin reglas, la reglamentación abusiva pervierte el juego hasta convertirlo en otra cosa.

La propuesta lúdica también fue un factor de desconcierto porque consistía en inventar y no en competir. Había que combinar los elementos diversos y dispersos sobre la mesa, interpretando cada uno a su manera las reglas de juego enunciadas al principio. Habitados a la lucha por la vida donde se gana o se pierde, el juego constituyó para muchos una alternativa absurda ajena al sistema de sus hábitos.

En conclusión: fueron los de edad intermedia, presumiblemente de vidas planificadas, rigurosamente estructuradas en horarios y normas, quienes tuvieron más dificultades para jugar. Estos adultos, aferrados con uñas y dientes

al orden cotidiano, apegados a las reglas que rigen sus vidas ordenadas, no pudieron pegar el salto al vacío a partir del cual el juego comienza. Sintieron vértigo ante lo no estructurado. Temieron el caos.

## Patotero rey del bailongo

Hay otras personas que tampoco pueden jugar por razones diferentes. A éstas no les cuesta desembarazarse del orden cotidiano y se instalan en el caos con toda facilidad. Pero en vez de vivirlo como un estado provisional y preparatorio a la fundación del orden del juego, se perpetúan en él. No pueden superar la etapa de ruptura.

Para explicar este fenómeno tengo otra anécdota que contar. En mi calidad de experta, fui invitada a una "maratón de juegos" de tres horas de duración en la que participaban quince personas. Todo comenzó con música barroca, luz tenue, hilos que dividían el espacio creando la ilusión de laberintos y globos que flotaban en el aire. Una voz en *off* sugería movimientos y juegos: tocar al compañero, buscar un lugar donde construir imaginariamente la propia morada, intercambiar gestos. Casi imperceptiblemente, la música fue cambiando de tono y de ritmo. Se hizo más fuerte y sincopada hasta culminar en una batucada brasileña. Al mismo tiempo comenzaron las luces intermitentes, luz negra y otros efectos luminosos habituales en las discotecas. Las voces en *off* cesaron. De todas maneras, el estruendo de la batucada y los gritos de los participantes hubieran anulado esas voces.

Entonces vi que se estaba armando una patota. Media docena de participantes, tomados fuertemente de los brazos, arremetían violentamente contra los demás entre gritos y movimientos desaforados. Esta banda temible frustraba con empujones y golpes cualquier tímido intento de jugar de algunos asistentes a la propuesta. Los que habían superado la etapa de la ruptura no podían hacer otra cosa que proteger sus juegos recién estrenados de los agresores. Finalmente, en la imposibilidad de jugar, optaron por abandonar su juego y devolver golpe por golpe. Algunos, por comodidad, para sentirse seguros y obtener amparo, elegían sumarse a la barra brava que imperaba sobre los demás con la soberbia del más fuerte. Y así engrosaban el bando de los que dominaban por la violencia el espacio-tiempo destinado originalmente para jugar.

La experiencia fue fecunda para el teórico. Otra vez el juego aparecía como maqueta de una sociedad cualquiera. Cuando el caos se prolonga más tiempo del necesario para fundar colectivamente un nuevo orden, empieza a imperar la ley del más fuerte. La violencia y el despotismo ejercido por uno o varios somete a su caprichoso arbitrio a todos los demás. Así se generan los fascismos de todos los colores, las reinas déspotas, los superhéroes nietzscheanos ejerciendo su voluntad de poderío, convirtiendo su vitalidad desbordada en un régimen de opresión y terror.

### Órdenes son órdenes... a veces

A menudo, en esta actitud se esconde un malentendido con respecto a la búsqueda de la propia expresión, al anticonformismo, a la forma de escapar al rebaño y también a la palabra orden. Se confunde la orden con el orden, y tal vez la resistencia a fundar un orden o acatarlo provenga de la identidad fonética de estos dos términos. Si la orden es mandato para ser obedecido, el orden, en cambio, es la disposición de las cosas de manera que se relacionen adecuadamente entre sí. Está entonces el que ordena en el sentido de dar una orden, mandar, ejercer su autoridad sobre los demás. Y el que ordena en el sentido de crear un cosmos. Es necesario deslindar estas dos palabras tan distantes para evitar la contaminación de sentido de una a otra.

Caos y orden, lo vacío y lo lleno, destruir y fundar, desarmar para armar de otra manera: eso es jugar. Si se privilegia uno de los términos en perjuicio del otro, el juego no prospera. El terror al vacío, la imposibilidad de la ruptura, el apego al Orden del Mundo, la incapacidad de fundar otros órdenes juguetones, transitorios, inútiles, repetibles e irre recuperables, convierte a los ciudadanos en partes muertas de un engranaje que se mueve por pura inercia, arrastrados por su rutinario funcionamiento como piezas inanimadas.

Pero la afirmación del caos, no como instancia transitoria sino como estado definitivo, deriva al poco tiempo en la antítesis del juego: el reino de la prepotencia y de la fuerza. Ya no es la ley la única soberana que rige parejamente sobre funcionarios y ciudadanos, sino el tirano quien ejerce la violencia y el poder sobre los demás. Como en la maratón de juegos, también aquí hay dos opciones: o se adhiere adúltonamente a los que mandan o se engrosa las filas de la resistencia noble y penosa de los más débiles.

## UN JUGUETE ES CUALQUIER COSA

—¿Sabes remar? —preguntó la Oveja, alargándole un par de agujas de tejer.

—Sí, un poco..., pero no en tierra... ni con agujas —había empezado a decir Alicia, cuando de pronto las agujas se transformaron en remos en sus manos, y ella y la Oveja se encontraron en un botecito, deslizándose entre dos orillas.

Lewis Carroll, *A través del espejo*

### El mapa de lo real

**U**n juguete es cualquier cosa. Una silla, la escoba, un polín, pueden convertirse en juguetes si se los vacía de utilidad, usos, valor, etcétera; si el jugador los relaciona con otros objetos y se vincula a sí mismo con ellos de una manera especial. Una silla, por ejemplo, sirve para sentarse y normalmente se la apoya en el piso sobre las cuatro patas. El chico que juega la manipulará de mil maneras diferentes: la pondrá patas arriba, usará el respaldo envarillado como ventanilla de banco, la convertirá en barricada o en auto, empuñará la pata floja como palanca de cambio. El pequeño jugador ve la compleja estructura de formas, planos, colores, texturas, etcétera, que es la silla.<sup>10</sup> La transformará sucesivamente en innumerables objetos diferentes. La pondrá en relación con cosas en combinaciones disparatadas desde la perspectiva cotidiana. Y así, manipulando, imaginando, contándose cuentos, el chico crea nuevos juguetes e inventa sus juegos. Es esa manera especial que tienen los niños de comunicarse con los objetos cuando juegan — lo que los convierte en juguetes, y a ellos, en jugadores.

10. Cualquier cosa (la silla, en este ejemplo) se impone al jugador con toda la fuerza de su presencia. Nunca una cosa es más ella misma que en el juego. Bajo la mirada del jugador, la cosa aparece (¡por fin!) en su pura apariencia, que no es poco, exhibiendo la enorme gama de sus cualidades: táctiles, formales, de color y olor, su peso, su volumen, las diferentes maneras de desplazarla o plantarla en el suelo, etcétera.

El juego es una forma de conducta diferente a la habitual, un modo peculiar de relación con el mundo. Si el trato cotidiano con las cosas se asemeja a una sucesión de circuitos cerrados —la pregunta se cierra con la respuesta correspondiente, cada objeto es un vector que orienta la acción por los carriles adecuados o una herramienta que corrige un desajuste o una solución que cancela un problema—, jugar es establecer una relación abierta con un mundo abierto e ilimitado.

La vida exige respuestas rápidas a un sinnúmero de situaciones. Para poder actuar con eficacia es necesario simplificar la realidad, reducirla a un mapa, a un esquema que facilite la acción. La realidad así empobrecida, convertida en un croquis de señales, es funcional: permite transacciones claras y precisas. Los detalles del frente de la casa de departamentos donde vive por décadas, por ejemplo, o el dibujo exacto que decora el transporte que diariamente lo conduce al trabajo, pasan inadvertidos al itinerante cotidiano que sólo percibe aquellos rasgos del entorno —ciertos detalles de la casa de la esquina, el ruido de motores o el chirriar de frenos, el color del vehículo que debe tomar— que funcionan como señales que le indican virar, no avanzar, apurar el paso o extender el brazo para detener el colectivo. Los mapas resultan útiles para la vida que se reitera cada mañana.<sup>11</sup>

Para jugar, en cambio, necesitamos desgarrar los mapas que se interponen entre uno y el universo, entre uno y el entorno infinitamente rico, siempre distinto, que se nos pasa por alto en el ajeteo diario, y abrir un agujero en el Orden del Mundo, recortar un espacio y meterse adentro. En ese círculo mágico, en esta nada llena donde los mapas no funcionan, el jugador se enfrenta a personas y a cosas fuera de contexto y que aparecen con toda la fuerza de su particularidad. En el ámbito de los juegos cosas y personas están disponibles, ofrecen la gama de sus posibilidades, se vuelven ambiguas y multifacéticas. La tapa de la olla es nave espacial, el disco del discóbolo, el escudo del guerrero, la fuente para jugar a las visitas, el

11. No confundir el Orden del Mundo con estos mapas o croquis funcionales que se superponen a él y se sustituyen unos a otros. Todos los días, casi constantemente, es necesario simplificar la realidad, reducirla a croquis. Cada uno de estos planos (todos diferentes) nos sirven para actuar con eficiencia en una situación dada. Las personas cargamos —inconscientemente— una bolsa llena de estos mapas que nos sirven para movernos en el mundo según las distintas situaciones que la vida nos presenta. Hay a quienes les basta un solo mapa: sus vidas son simples y rutinarias. Cuanto más variada y multifacética es la existencia de un ser humano, más croquis guarda en su bolsa.

sombrero de un chino y también la tapa de la olla. Cada acercamiento lúdico a lo que aparece a nuestro alrededor no sólo recoge una respuesta sino que, al mismo tiempo, genera un nuevo interrogante, origina nuevas inquietudes que impulsan a sucesivos acercamientos. Porque en ese va y viene que constituye el juego, la realidad se insinúa inagotable y sugiere infinitas jugadas. El jugador se comporta como *Robinson Crusoe* al llegar a su isla caribeña o como Aldrin al pisar por primera vez la Luna: cada cosa se le muestra en su inutilidad original, en su pura apariencia, sin historia, sin tradición, sin prejuicios ni preconceptos. Cada cosa es ella misma como parece y aparece, solitaria e inútil.

Esta mirada primordial, atenta y celebratoria, es el punto de partida del auténtico juego y es la que convierte cualquier cosa en juguete. Es una mirada erótica y vigilante, vacía de intención. No busca, sino que encuentra aquello que se manifiesta por el simple ejercicio de la mirada y, en segunda instancia, por el manoseo explorativo y curioso. Y lo adapta a la lógica de los juegos. Por obra y gracia de esa mirada y ese manoseo lúdicos, las cosas revelan sus ritmos secretos, sus leyes, cualidades insospechadas.

### Castillos de cartón

*Los Pobres*  
Esa mirada y ese manoseo es lo que permite a los niños muy pobres que viven miserablemente, fabricar sus propios juguetes. Los hacen con chapitas de gaseosas, latas vacías, pedazos de cajones, clavos usados, piolines, llantas de caucho y otros desechos por el estilo. Revuelven en los tachos de basura y en las montañas de chatarra. De esa búsqueda errática resultan las piezas necesarias para armar un carrito con ruedas sobre el que pueden subirse y deslizarse, una hamaca, un autito, muñecos.

Pero no es requisito ser pobre para inventar los propios juguetes. Los niños solitarios que encuentran pocos estímulos en el medio ambiente también lo hacen, como cortar personajes de las revistas para formar ejércitos (Alberto Laiseca) o una completísima corte con reyes y reinas, príncipes y princesas, duquesas, condesas y marquesas, pajes, chambelanes, heraldos, etcétera, que intercambiábamos, perdíamos y ganábamos entre las pocas chicas del barrio iniciadas en este juego. Laiseca ponía sus ejércitos de papel

en marcha, "fabricaba castillos de cartón, rescataba princesas, trepaba por torres y pasadizos. También embalsamaba faraones. Primero los hacía reinar, tener unas cuantas aventuras, pero nada más que para hacerlos morir y después poder embalsamarlos. Recortaba larguísimas tiritas de papel y las iba pegando unas con otras y eran las vendas de la momia que una vez embalsamada ponía en una caja de *chiclets* debajo del cuadrado transparente. La enterraba en el patio y la dejaba allí durante tres días. Esos tres días eran miles de años. En esos muchos miles de años desaparecía la civilización egipcia y entonces podía organizar una expedición para buscar la momia del faraón amenazada por maldiciones y ese tipo de cosas".

Tendría siete u ocho años cuando jugaba un juego solitario en el jardín del fondo de mi casa en Bahía Blanca. Me acostaba sobre el pasto. Allí tirada, veía los tréboles como una selva impenetrable. Las hormigas eran caravanas de pigmeos transportando su carga de piedras preciosas que extraían de sus minas. Con la tapa celeste de una lata de galletas robada de la cocina fabricaba un mar. Disimulada entre los tréboles y llena de agua, hacía navegar por ella media cáscara de nuez con un muñequito diminuto. Provocaba oleajes que generaban naufragios, o no. Finalmente la nave llegaba a la orilla. Tribus de salvajes tomaban prisionera a la solitaria navegante, la ataban a un poste para quemarla, el hijo del cacique se enamoraba de ella y la rescataba... Miles de aventuras ocurrían en el pequeño recuadro del jardín que no excedía los 40 centímetros de lado.

"Cuando era chico estaba sometido a una serie de humillaciones y una sensación de absoluta impotencia: estaba desprovisto de todo poder. El mundo de las figuritas era mi único espacio de poder, imaginario, por supuesto", explica Laiseca. El juego como espacio de poder es un tema que merece analizarse. Volveremos sobre él.

### El Zorro y la Mujer maravilla están de fiesta

El juguete (como la máscara y el disfraz) abre el juego. El juguete no es una herramienta. La tenaza y el martillo se amoldan a la mano del usuario y la prolongan. Perfeccionan y facilitan el trabajo manual. La herramienta responde más o menos dócilmente a las intenciones del artesano, que es quien le trasmite su fuerza y su intención.

El juguete, en cambio, ejerce sobre quien lo porta una especie de fascinación. Las actitudes, los gestos y el desenvolvimiento del juego no parten del jugador hacia el juguete sino que corren en sentido inverso. Es el juguete lo que determina la conducta del jugador. El que juega se une a su juguete, se convierte en su apéndice, en una prolongación de la cosa que manipula jugando. No es el jugador quien anima a su juguete, sino al contrario. La niñita se convierte en madre cuando mece a su muñeca. El varón es un samurai en cuanto esgrime la espada. Esto no invalida el hecho de que el jugador pueda fabricar sus propios juguetes recortando figuritas, por ejemplo, o armando su propio ejército de cartulina dibujando uno a uno los soldados.

El juguete funciona como palanca que activa el proceso por el cual las personas escapan de sus comportamientos habituales, se salen de sus casillas y se convierten en otros. Como la máscara y el disfraz, los juguetes operan el pase mágico. Al Zorro y al Llanero Solitario les basta cambiar de ropa y ocultar su rostro bajo el antifaz para perder los buenos modales, la timidez y la prudencia y asumir la audacia hasta la temeridad. El enmascarado abandona su univocidad y entra en una existencia múltiple e ilimitada: empieza a jugar. *Batman*, *Superman*, *la Mujer Maravilla* y tantos otros personajes de la historieta y la ficción, se vuelven poderosos e imbatibles a partir del disfraz y sus juguetes. El juego invalida el refrán: cuando jugamos, el hábito hace al monje.

El Carnaval debe haber tenido en sus orígenes esa intención. Una vez al año durante tres días cada ciudadano se disfraza a su placer: de animal salvaje, de princesa, de odalisca, de rey, de fantasma, etcétera. El disfraz y la máscara (la careta y el antifaz) permiten descansar de los roles cotidianos y ser otros. El Carnaval constituye una tregua a los ritos repetidos que nos fijan a una identidad. Durante esos días de fiesta se produce el milagro: disfrazados y enmascarados se liberan de la imagen del rostro en el espejo y de la mirada ajena. La máscara desenmascara.<sup>12</sup> Libres de las máscaras habituales, podemos ser otros. O ser uno mismo de otras maneras. La zona de las máscaras es la zona más cara. Espacio potencial, artificio, lugar de las ceremonias, territorio de los sueños, *kibbutz* del deseo.

12. El tema de las máscaras ha sido bien estudiado por el psicoanalista Mario Buchbinder. Recomiendo sus libros: *Las máscaras de las máscaras* (Buenos Aires, Eudeba, 1995) y *Poética del desenmascaramiento* (Buenos Aires, Planeta, 1993).

El Carnaval tiene un beneficio de inventario. La tregua al orden social es transitoria y esporádica, se despliega durante un tiempo acotado que figura en el almanaque. No se propaga más allá de los días consagrados. Concluida la fiesta, cada uno retorna a las tareas habituales, retoma el ritmo de su vida, se pone la máscara de todos los días. Se reinstala con ánimo renovado a su lugar dentro de la sociedad, el momento histórico, el sexo, el país, la ciudad en que vive. La tregua sirve para aliviar nostalgias y deseos incumplidos. Conjura rebeldías.

### Industria nacional

Juegos y juguetes infantiles constituyen un material valioso a partir de los cuales se pueden inferir los rasgos de identidad cultural de una comunidad determinada. El argentino Guillermo Magrassi,<sup>13</sup> por ejemplo, realizó una importante tarea rastreando remotos testimonios de conquistadores y colonizadores españoles, jesuitas, viajeros ingleses y franceses que suministraban interesantísimos datos sobre los juegos de los primitivos habitantes del territorio argentino. Sus trabajos de campo en comunidades indígenas lograron rescatar juegos tradicionales que aún se juegan en las escasas reservas que sobreviven. Juegos de pelota, de azar, las puñetas, la chueca, los juegos de manos con hilos, los miméticos que reproducen movimientos y sonidos del reino animal, muñecas, son algunos de ellos.

Otro argentino que recopiló, no ya los juegos indígenas sino aquellos que juegan los chicos argentinos desde los tiempos de la colonia, fue Félix Coluccio.<sup>14</sup> En fin, el estudio de juegos y juguetes en tanto productos de una sociedad y de una cultura determinadas, sirve para la identificación de esa cultura y esa sociedad.

13. Guillermo Magrassi fue un antropólogo dedicado a las culturas indígenas americanas. Sus investigaciones y trabajos de campo para rescatar juegos, mitos y costumbres de los antiguos habitantes de Sudamérica merecen un homenaje. Hizo una valiosa tarea de difusión. A más de diez años de su muerte (acaecida en plena juventud), su libro *Los juegos indígenas* (Buenos Aires, Centro Editor de América Latina) sigue siendo un valioso material para el estudioso de los juegos.

14. Félix Coluccio es un conocido estudioso del folklore latinoamericano. Ha escrito numerosos libros. Para este ensayo interesa especialmente *Folklore infantil*, recopilación de juegos y canciones infantiles.

Pero en la época en que vivimos ¿es posible definir una sociedad a través de sus juegos y juguetes? Parece difícil en la medida en que las particularidades tienden a desdibujarse en la bruma de una cultura universal. Es bueno, por un lado, que cada cultura se abra a otras diferentes. Pero es deplorable si tal apertura entraña sometimiento o dependencia y la pérdida paulatina de los propios rasgos y de la libertad creadora. El fenómeno de la transculturación, típico de nuestro tiempo y sin duda inevitable, puede devenir positivo si se respetan individuos y grupos y su vocación por realizar las propias aspiraciones y expresar su estilo. Y siempre que la incorporación de lo foráneo implique lo que los alemanes significan con la palabra *aufgeben*: incorporar y superar. La consigna es elaborar lo nuevo hasta darle un sello propio. Transformar la novedad en materia prima para recrearla. Someterla a la inteligencia, a la sensibilidad y a la creatividad autóctonas hasta convertirla en un producto genuino.

En la Argentina, el fenómeno de la transculturación se percibe apenas entramos en una juguetería. Incontables juegos y juguetes en una superabundancia de formas y colores atraen los sentidos y tientan al toqueteo. Trenes bala, autos fantásticos, aviones supersónicos que pueden ser manejados por un bebé que gatea con sólo presionar con un dedito el botón del control remoto. Muñecas que hablan, caminan y lloran con lágrimas verdaderas, complicadas armas en miniatura que despiden rayos luminosos o talarán los oídos con el tétrico tartamudeo de su descarga mortal. El vestuario completo de una pareja de muñecos adultos —cuerpo de mujer fatal ella y de *Míster Universo* él—, con pelucas platinadas y trajes de noche al puro estilo *star* de Hollywood. Robots transformistas que se convierten en autos de carrera y en naves espaciales, *cyborgs* y *schwarzeneggers*. Un enorme *Alf* con su trompa arrugada y enmascaradas *Tortugas Ninjas* de plástico verde, flexibles y al ataque. Complejísimos juegos de mesa que reproducen luchas por el poder de países del Primer Mundo, solapadas y astutas guerras entre empresas multinacionales o intrigas y espionajes entre Estados que poseen secretísimas fórmulas de armas químicas o bacteriológicas.

Si estos juegos y juguetes no nos representan, ¿dónde están aquellos en los que se refleja nuestro lugar en el mundo, nuestra particular manera de relacionarnos con los demás, de amar, de negociar, de pelear? ¿Qué modelos de hombre y de mujer estimulan y transmiten los que se venden en los negocios? ¿Qué códigos de conducta? ¿Qué valores? ¿Qué país proponen?

La importación y comercialización de juguetes constituye una de las vías principales de transculturación –inevitable en nuestra época–, y a veces, de colonialismo cultural. No es cuestión de restarle importancia. Pero lo verdaderamente grave, a mi entender, es que, por este proceso por el cual los juguetes entran en el mercado, se introduce en la intimidad del hogar un producto de alto riesgo, un objeto de extrema peligrosidad: el juguete sofisticado.

## ¡PELIGRO! NIÑOS JUGANDO

*El juego electrónico, enclaustrado en la especialización visual y motora, activa un evento que se prende en un nivel cortical, abandona el cerebro, pasa a médula espinal y concluye en el nivel de neuronas motrices implicadas en las contracciones musculares.*

Gabriel Weisz, *El juego viviente*

### Los juguetes sofisticados

**E**n las sociedades tecnificadas y altamente consumidoras signadas por los valores del éxito y el estatus, se tergiversan los conceptos de juguete, jugador y la relación entre ambos. Ya dijimos que una cosa, cuando más indeterminada, es más juguete. Un palo, piedritas, piolines, la muñeca de trapo estrujable y tibia, un tren a cuerda o un carrito para arrastrar son más juguete que una muñeca que habla o una pistola automática. Tal muñeca y esa pistola sirven para jugar a un determinado juego. Están cerrados, son limitados y específicos. Se parecen a un lavarropas o a una licuadora. Los chicos prestan mucha atención al manejo más que al juguete en sí, como ocurre con un electrodoméstico. Un palo o una pelota o una muñeca común, en cambio, sirven para jugar innumerables juegos, están abiertos a inagotables e insospechados usos que la imaginación va descubriendo.



En las clases sociales donde el éxito y el dinero son los referentes del estatus, estos juguetes adquieren el valor de símbolos de poder y riqueza. Más que disfrutarlos, su dueño los exhibe, los presta un momento poniendo condiciones a cambio de ciertas ventajas. En suma: los utiliza para ganar poder. La relación jugador juguete, que es esencialmente erótica, de consideración y cuidado por el objeto, degenera en una relación poseedor posesión. La avidez por la cantidad y la sofisticación reemplaza al amor. Es determinante la participación de los adultos en esta tergiversación del juego cuando regalan juguetes costosos y atiborran a los niños comprándoles más y más.

Cuando la publicidad y los medios ejercen presión sobre el individuo para que reemplace rápidamente unas cosas por otras, el ideal de ciudadano parece ser aquel que es capaz de tirar a la basura sus pertenencias antes de que los signos de decadencia estén a la vista. La heladera, el automóvil, la ropa, son reemplazados por otros más sofisticados o más actuales, en su plenitud vital, acortando su ciclo, su vida útil. De este modo la sociedad genera chatarra, es una sociedad de chatarra. Nada se repara. Todo se consume y se reemplaza. Tanto es así, que uno de los problemas más importantes de los Estados a nivel internacional es qué hacer con la basura: la basura orgánica, la inorgánica, la nuclear, la radiactiva, etcétera.

Contagiados por la conducta de los mayores, los niños ricos no juegan con sus juguetes. No los recrean ni transforman. No les agregan aderezos para embellecerlos ni cambian de lugar sus piezas para convertirlos en otros. No los reparan cuando se rompen. No los cuidan como a aquellos juguetes carismáticos de mi niñez que se conservaban sucios y destantalados durante toda la infancia. Tampoco los construyen con tijera y cartulina. Los niños del consumo reemplazan unos juguetes por otros en un vértigo enajenante. El vacío que deja la ausencia de placer (placer que se manifiesta en el manipuleo inútil, gozoso y desinteresado del juguete) se manifiesta en aburrimiento y ansiedad.

Si los chicos de la calle reciclan la basura para construir sus objetos lúdicos, la sustitución compulsiva de unos juguetes por otros convierte a los chicos ricos en productores de basura.

## El nieto de Freud

Un día, estando de visita en la casa de su hija, Sigmund Freud observó los juegos de su nieto de un año y medio. El bebé tomaba el carretel de madera atado a una cuerda (que su mamá le había preparado para que jugase), y lo arrojaba por encima de la barandilla de la cuna, haciéndolo desaparecer. Mientras hacía esto, gritaba "o-o-o". Luego tiraba de la cuerda hasta ver asomar el carrito nuevamente. Entonces saludaba su reaparición con un alegre "da". El "o-o-o" que acompañaba la acción de arrojar lejos fue entendido por Freud y su hija como *fort*, que significa "fuera" en alemán. *Da*, pronunciado en el momento de la recuperación del juguete, significa "aquí".

El juego del carretel se inició cuando la madre del niño empezó a ausentarse diariamente para cumplir con su trabajo. Freud interpretó el *fort-da* conectándolo con la ausencia periódica de la madre. El niño mitigaba la angustia poniendo en escena la misma desaparición y retorno con los objetos que tenía a su alcance.

Lacan da otra vuelta de tuerca a esta interpretación: el niño juega a estar fuera ahí donde la madre se va. El carretel arrojado fuera y lejos no representa a la madre que se va y que él recupera. Es el niño quien se constituye, con el carretel, en el lugar de una ausencia. Él juega a estar fuera. Es uno con el carretel que va y vuelve. Y en ese irse y volver va construyendo su yo.

Si el jugador es uno con su juguete, el niño consumidor que se cansa rápidamente de sus chiches y los convierte en basura, es la basura que genera. Él es la basura que no vuelve ni se recicla, arrojada al cúmulo de chatarra informe e inútil. La relación del jugador con sus juguetes siempre es síntoma y símbolo: de una época, de una cultura, de una sociedad, de una patología.

## Cyborgs y exterminadores

A partir de los cuatro años los varones delirán por unos muñecos baratos, réplica de los personajes de las series futuristas de violencia que se exhiben por televisión: *cyborgs*, monstruos, karatecas, androides, guerreros exterminadores fabricados en plástico, con brazos y piernas articulados. Mirarlos de cerca causa pavor. Algunas caras son fieras. Otras presentan la temible imperturbabilidad de un robot asesino programado para un blanco fijo.

Hay quien tiene el aspecto de brujo del futuro. Porta mascarilla y capa negra, sus cuatro brazos terminados en manos de cuatro dedos parecen dispuestos al abrazo mortal. Estimulados por las series televisivas y su correspondiente *merchandising*, los chicos los coleccionan y los hacen protagonistas de sus combates imaginarios.

Por supuesto que son productos de la transculturación. Como las series que los han creado, vienen de los Estados Unidos y del Japón. No es una novedad. Estos guerreros del futuro reemplazan a los soldaditos de plomo de nuestros padres y a los menos remotos de plástico que representaban a los combatientes de la segunda Guerra Mundial. Recuerdo esos juegos que se vendían en enormes cajas conteniendo un ejército de noruegos norteamericanos a la conquista del Oeste, con sus uniformes azul fuerte, sombreros de ala ancha y *Remingtons*, montados o a pie. Carretas con municiones, campamentos indios con sus toldos triangulares y guerreros pieles rojas coronados de grandes plumas se vendían por separado completando la colección. Hasta perros y animales de corral podían comprarse sueltos. Eran los juguetes habituales de hace treinta o cuarenta años. En ese entonces no era la televisión la responsable de la penetración del Norte, sino el cine. Los chicos veíamos muchísimas películas de *western* con *cowboys* y pieles rojas, *saloons*, caravanas de pioneros y violentos buscadores de oro. Tal era su influencia que en las fiestas de fin de curso, en los carnavales o en cumpleaños en que era requisito ir disfrazado, quienes iban vestidos de indios invariablemente copiaban la indumentaria y el maquillaje de los pieles rojas, y no de los indígenas autóctonos de estas latitudes.

Si la transculturación es historia antigua, lo nuevo es que *cyborgs*, exterminadores y demás muñecos monstruosos que deleitan a los niños de ahora no reproducen escenas del pasado de las naciones del Norte. Tampoco de la actualidad, sino de su futuro. Los países desarrollados, que parecen tener resuelto el presente, viven proyectados hacia el porvenir. Lo que vendrá, y no la tradición, es el punto de referencia de estas culturas tecnológicas. Los juguetes son testimonio de esto.

Y sin embargo, en nuestros países sureños y pobres donde el presente es un tembladeral —instancia insegura entre el futuro incierto y un pasado aún sin conjurar—, estos muñecos se insertan bien. No se los siente ajenos. Se integran a la cultura infantil con toda naturalidad.

Tal vez lo que atrae a los niños argentinos es precisamente aquello que preocupa a padres y docentes: su monstruosidad. Y sin embargo es su desmesura

y su aspecto terrorífico lo que los hace fecundos y apropiados a las fantasías y los sueños infantiles. Los monstruosos siempre formó parte de la cultura infantil y es un ingrediente de la vida misma. En los antiguos mitos sobre los que se asientan las civilizaciones aparecen seres monstruosos y temibles: gorgonas, dragones, gigantes, ogros, demonios, genios malignos. Son personificaciones del lado oscuro de la vida, del mundo invisible de las tinieblas. Representan a Tánatos, la separadora, la destructora, en lucha eterna contra Eros, la fuerza que une, armoniza y fructifica. Son los principios de la vida sobre los que se estructura el inconsciente colectivo. En la infancia hay mucho espacio para el inconsciente colectivo. Es como si los niños llevaran una bolsa con todos los mitos de la humanidad que nosotros, los adultos, ya olvidamos.

### El retorno de los muertos

Estos muñecos monstruosos parecen amenazadores y a menudo van armados hasta los dientes. La violencia implícita en estos juguetes también es motivo de alarma. En mi opinión, tampoco eso es grave. La agresividad y la destrucción forman parte de los juegos y está bien que así sea. Sangre y violencia se enredan en las tramas de los mitos. El héroe siempre emprende un viaje con una misión: buscar a su padre, matar al Minotauro, encontrar el vellocino de oro, salvar a la princesa. En el trayecto debe sortear peligros espantosos, luchar contra enemigos humanos y sobrenaturales, resolver acertijos, acertar con el camino correcto ayudado por dioses amigos y con la contra de divinidades enemigas. Eso es la vida. Los juegos infantiles no hacen más que reproducir y conjurar esos terrores. Hasta la muerte está presente en casi todos los juegos de niños, pero no como el viaje del final y sin retorno, sino como viaje de ida y vuelta. Los pequeños jugadores mueren una y otra vez durante sus juegos de ficción. También en los videojuegos se dice: "me quedan dos vidas", que es decir, dos créditos. Se habla en términos de vida y muerte. En los juegos siempre está la posibilidad de una vida más.

Los adultos en cambio eluden el tema. De eso no se habla. Encierran a sus familiares fallecidos en ataúdes herméticos y los ponen bajo tierra y en campos fuera de las ciudades: lejos y profundo para que no perturben. En las culturas de todos los tiempos está la fantasía de que los muertos siempre

quieren volver. Los ritos funerarios, incluso el culto de los muertos, están destinados a poner una barrera al retorno. Lo explica Ernst Bloch en *El principio esperanza*. Cada vez más a la muerte se la disocia de la vida. Casi nadie muere en su casa. Tampoco se vela en el ámbito doméstico, como se hacía antes, sino en establecimientos especialmente destinados a ese fin. Los niños traen la muerte a sus juegos y eso es saludable. Jugar a la guerra, a matar y morir no genera futuros asesinos. Lo que se juega se conjura, se domestica, se incorpora con naturalidad a la vida.

### La Barbie nuestra de cada día

El juguete para nenas más vendido en el mundo es la *Barbie*. Mattel, la multinacional que la produce, tiene veintitrés fábricas desparramadas en el planeta y exporta a ciento cuarenta países. Están las *Barbies* que trabajan (veterinarias, azafatas, periodistas, etcétera) y las *superstars* con vestidos y accesorios dignos de la princesa de Mónaco. Lo más nuevo: el CD-Rom *Barbie diseña contigo*, un programa donde la muñeca desfila tridimensionalmente en la pantalla de la computadora y la niña puede vestirla diseñando ella misma los modelos.

Podría decirse que la Barbie equivale a un triunfo del feminismo. Si con la muñeca tradicional se juega sólo a la mamá, estas muñecas adultas abren el espectro. Un cortometraje de María Luisa Bemberg, *Juguetes*, plantea la influencia de los juegos que los adultos compran a sus hijos. *Rastis*, autos de carrera, estaciones de servicio, soldados, armas, herramientas, destinados a los varones, están hablando de futuros ingenieros, militares, corredores de autos, etcétera. Muñecas, juegos de cocina, casitas, entrenan a las niñas para futuras amas de casa y, cuanto mucho, para maestras jardineras. El filme de la Bemberg tiene una protagonista: Bárbara. Ese es el nombre impreso en su remera. Es una niña hermosa y fuerte que se rebela contra el esquema maniqueo "hombre en el mundo *versus* mujer en la casa", y juega a lo que se le viene en gana. Bárbara, *Barbie*: la identidad de los nombres es sospechosa.

En mi opinión, jugar con la *Barbie* no tiene nada que ver con conquistas del género ni reivindicación de la mujer. Según la jefa de producción de *Barbie*, esta muñeca de cuerpo adulto (tan distinta a las tradicionales,

réplicas de las niñas que juegan con ellas), "permite recrear la vida adulta". Más allá de lo que signifiquen estas palabras, este juguete no arraiga en el mundo mágico de los niños. Por el contrario, saca a las niñas de sus ámbitos delirantes, herméticos, que las salvan del mundo terrible de los gigantes que rige afuera del juego, en el mundo ancho y ajeno. Tampoco las proyecta al futuro, sino que las actualiza. Las inserta en el presente de los adultos, en la actualidad: la noticia, la moda, las estrellas de la farándula. Las niñas adictas a estas famosas muñecas se quedan sin mundo, a la intemperie. Las *Barbies* les roban la infancia.

## LOS PEDAGOGOS VIENEN MARCHANDO

*El cuerpo pedagógico, ese poder.*  
Witold Gombrowicz, *Ferdidurke*

### Espacios de poder

**E**l tema de la violencia, como la ecología y el feminismo, entra en lo que llamo culturas de consumo. Son cuestiones de las ciencias duras o blandas que se vulgarizan a través de programas televisivos, revistas de entretenimiento, calcomanías con eslóganes para pegar en el cristal del automóvil, etcétera. Prenden con fuerza entre la clase media que aspira a estar informada y actualizada. Lo malo de estas culturas de consumo es que los problemas se simplifican al punto de quedar reducidos a unos pocos trazos gruesos. Empobrecidos, se convierten en dogmas que se imponen y se defienden como verdades reveladas. Sus defensores a ultranza saben bastante poco del tema, tienen una idea general acerca de lo que se trata y la concentran en cuatro o cinco frases hechas que esgrimen como la espada del cruzado o la ley del inquisidor. Las culturas de consumo suelen enmascarar actitudes fascistas. Su atractiva envoltura cobija a verdaderos nazis, a falsos redentores totalitarios y racistas: lobos bajo inocentes pieles de cordero.

Insisto. Es bueno tomar conciencia de que hay que cuidar nuestro planeta, saber de qué se trata el equilibrio ecológico y conocer y combatir las formas de contaminación y agotamiento de las reservas naturales. Tan bueno como estar de parte de la paz mundial y en contra de la violencia y apoyar la lucha de las mujeres por sus derechos. Lo malo es la superficialidad con

que se esgrimen estas importantes cuestiones y el desparpajo y la ligereza con que se persigue, se discrimina y se juzga en nombre de esos principios. La consecuencia es nefasta: se confunde lo verdadero con lo falso, lo que parece con lo que es, lo importante con lo superfluo. Más que culturas de consumo debiera llamárselas ignorancias de consumo.

### Juegos amenazados o el peligro pedagógico

Juegos y juguetes no escapan a su influencia. En nombre de la paz y para preservar a los párvulos de los efectos nocivos de la violencia, los adultos se entrometen en el ámbito mágico de los juegos infantiles. Invaden ese bastión de libertad, el único que tienen los niños para resguardarse del mundo ancho y ajeno.

Cuando los mayores hablan del "paraíso" de la infancia es porque asocian esa etapa temprana de la vida con los juegos. Añoran las horas felices de sus juegos más que ninguna otra cosa. La vida de los niños no es fácil ni placentera. Como al *Pulgarcito* del cuento de Grimm, todo les queda grande: las manijas de las puertas, los peldaños de las escaleras, las mesas, las sillas. Deben pedir permiso premanentemente y maestros y familiares los agobian con indicaciones y prohibiciones. Esa sensación de absoluta impotencia sólo se alivia jugando. El mundo de los juegos es el único espacio de poder. Y necesario porque, si no existiera, los niños enloquecerían o se suicidarían. Así es de importante.

Por todo eso es gravísimo, a mi entender, que psicopedagogos y docentes, con la excusa de educar y proteger a los niños, se entrometan en el ámbito de sus juegos. La única intromisión legítima de los mayores en esta actividad es el de los límites temporales. El chico debe acostumbrarse a alternar tareas y obligaciones con los momentos destinados a jugar. El juego es siempre un viaje de ida y vuelta, de entrar y salir. Un niño sano es quien percibe el umbral que separa el ámbito de sus juegos del mundo real.

En la actualidad se produce esta paradoja: por un lado, nunca antes el juego fue tomado tan en serio ni jamás fue valorado tanto. Los Derechos del Niño a Jugar y numerosas instituciones que bregan por ese derecho es una realidad bastante reciente. Al mismo tiempo, nunca antes el juego infantil estuvo más amenazado. Porque, hasta bien entrado el siglo XX, los mayores dominaban a los niños solamente del lado de afuera de los juegos. Es la

primera vez en la historia que ese poder se ejerce también dentro del juego mismo. Los juguetes educativos y las ludotecas escolares se usan a menudo como tantas maneras de ejercer ese poder.

Tampoco hay que abusar del repertorio de juegos y actividades lúdicas en el aula. El juego no debe reducirse a un recurso didáctico más. No es cuestión de reemplazar "la letra con sangre entra" por "la letra con juego entra" como si se cambiaran figuritas o se sustituyera una tecnología por otra. El juego como herramienta educativa (como embudo por donde entran más fácilmente los conocimientos) es una idea reaccionaria y conservadora, porque arraiga en la premisa decimonónica de que los niños son frasquitos que hay que llenar y no personas que hay que formar.

### Juegos de guerra

En nombre de la no violencia y en pro de una sociedad solidaria y pacífica, ciertos educadores censuran los juegos de competencia y de guerra. Y sin embargo son estos juegos, más que otros, los que funcionan como modelos de convivencia social. Desde que el mundo es mundo, los niños de todas las culturas y de cualquier época han jugado a la guerra imaginándose que son samurais, indios, gladiadores o soldados, manipulando palos que remedaban espadas, lanzas o fusiles. Guillermo Magrassi, antropólogo argentino que erigió el indigenismo como bandera, describió con deleite los juegos competitivos y aun violentos entre los aborígenes de América. Sostenía que la historia entaña el alejamiento y el olvido de las primitivas comunidades, más sabias que las sociedades modernas porque armonizaban hombre y naturaleza, individuo y comunidad, juego y trabajo, dioses y humanos. En esas comunidades idílicas, según Magrassi, los niños y los adultos competían lúdicamente entre sí, no sin violencia. Los mapuche, por ejemplo, jugaban al *palín* o *viñú*, muy parecido al *hockey*. Cada jugador, armado de un palo arqueado de madera de molle, empujaba la pelota con verdadero ardor. "Rara vez concluyen estas diversiones sin que haya piernas y brazos rotos y aun cabezas descalabradas", escribió Guinnard en *Tres años de cautividad entre los patagones*. El *lancoteo*, jugado por los araucanos, consistía en tomarse de los pelos y propinarse duros tirones. Las *puñetas* era parecido al boxeo. Los niños imitaban los juegos de los mayores y tenían los propios, por ejemplo, el

*trentrikatum*: calzaban zancos y jugaban a voltearse unos a otros. Todos estas diversiones más o menos violentas, tenían sus propias reglas.<sup>15</sup>

Estos juegos, a través de los cuales los jugadores descargaban agresividad, formaban parte de la vida de la tribu y funcionaban como poderosos mecanismos de enlace, empapando a los participantes del espíritu de su comunidad. Y reitero: no generaban místicos de la violencia ni desarrollaban instintos bestiales, porque cumplían con las condiciones de los juegos civilizados: las reglas como únicas soberanas, el trato respetuoso entre rivales que se consideran pares y la libertad individual de jugar o no jugar. Si estos requisitos se respetan, los juegos de competencia y rivalidad son civilizadores en el sentido de que convierten a los jugadores en civiles o ciudadanos. Jugando y compitiendo lúdicamente, los niños aprenden a integrarse a la comunidad, a convivir con quienes lucen distinto color o esgrimen distintas ideas, a respetarlos como iguales. Si se acatan las reglas, la lucha y el remedo bélico, aunque dejen el saldo de algunos magullones, son positivos.

### El amor y la furia

La película neozelandesa *El amor y la furia* ilustra esta teoría. Narra una historia durísima, cuyos protagonistas son los maoríes actuales desprendidos de las reservas indígenas, insertos en las grandes ciudades en barrios que constituyen verdaderos guetos. La furia, la prepotencia, la patota temible, la agresión, el odio une a jóvenes maoríes en especies de tribus urbanas *punk*, sectas de la muerte. Andan siempre en grupos, montados en autos viejos, rapados y pintados, vestidos con cueros negros, munidos de cadenas, manoplas y armas, rapiñando, robando y enfrentándose a otras bandas igualmente terribles. No es fácil entrar en uno de estos grupos. Hay que pasar la prueba de fuego, sangrienta ceremonia de iniciación resistiendo golpes y navajazos sin caerse en los pantalones.

15. Sobre vida y diversiones indígenas americanas hay una profusa bibliografía dispersa en artículos publicados en diarios y revistas. Alfred Métraux, George Chaworth Musters, Raúl Martínez Crovetto, Máximo Schijman, Armando Vivante, son algunos de los investigadores importantes. Un clásico son los tres tomos de Guillermo Furlong sobre vilelas, abipones y mocobtes. También el libro de Guinnard ya citado.

El reformatorio o la cárcel juvenil —en este caso, excepcional— no pierde irremediablemente al protagonista del film. Un instructor maorí se ocupa de los delincuentes de su raza y los adiestra en las antiguas artes marciales de ese pueblo. Inculcándoles fuerza y disciplina, voluntad y valor, poco a poco va desenterrando de la memoria milenaria preservada en los genes de sus pupilos, la valentía y el orgullo que caracterizó a los maoríes ancestrales.

El instructor les enseña el uso de la lanza sagrada, a templar el cuerpo, a concentrar la energía y transmitirla, potenciada, al arma guerrera. “—¡Falta fuerza! —grita—. —¡Tienen que incorporar dentro de ustedes a todos los de su raza...! Cuando gritan, en cada grito ha de estar el grito de guerra de todo nuestro pueblo, de nuestros antepasados!”.

La disciplina marcial los salva. La furia, las ganas de destrozarse a cualquiera por cualquier motivo, se volatilizan y dejan espacio para el espíritu guerrero que ata a cada muchacho maorí con todos los maoríes muertos y enterrados durante siglos y con los maoríes desarraigados en la ciudad, y con los de las reservas. En lugar del odio, el orgullo. En vez de la agresión, el coraje para defender lo que es justo y pelear contra los abusos del poder. A cambio de la patota prepotente, un grupo imbuido del noble espíritu de los guerreros.

A las remanidas y falsas oposiciones “violencia-pacifismo” y “competencia-cooperación” prefiero ésta: “agresividad-espíritu guerrero”. Censurar sistemáticamente la violencia y la competencia de los juegos y experiencias infantiles implica la represión del impulso natural y noble de la especie humana a luchar por los ideales, pelear por la justicia, defenderse de las agresiones, rebelarse contra situaciones despreciables e inhumanas. Eso implica ser ciudadano, participar de una sociedad. Eso es vivir. El noble espíritu guerrero le da a la vida una dimensión heroica, un sentido, una razón de ser.

## ¡HAGAN JUEGO, SEÑORES!

*La vida es lotería  
y no hay mejor filosofía  
que jugarse a suerte y verdad.  
Eladia Blázquez, La pasión del escolaso*

### El destino viaja en subte

**U**n cuento es una buena manera de entrar en las apuestas. Elegí “Manuscrito hallado en un bolsillo”, porque este relato de Julio Cortázar narra la historia de un juego jugado obsesivamente, “como la ruleta o el hipódromo”, no para ganar dinero sino para encontrar la felicidad. El protagonista lo juega durante los viajes en el *métro* de París, “esqueleto modrianesco” que se abre como un árbol pródigo en ramas que se bifurcan.

El mapa del subterráneo parisino es el tablero. La regla es simple, absurda y tiránica como todas las reglas lúdicas: “Si me gusta una mujer, si me gusta una mujer sentada frente a mí en el vagón del *métro*, si me gusta una mujer sentada frente a mí junto a la ventanilla, si mi sonrisa en el reflejo de la mujer en la ventanilla turbaba o complacía o repelía al reflejo en la ventanilla”, entonces empieza el juego. El primer tiempo no va más que eso: una sonrisa registrada en el cristal y el derecho de seguir a esa mujer y “esperar desesperadamente que su combinación coincidiera con la decidida por mí antes de cada viaje”. El jugador piensa un recorrido antes de bajar a las cavernas del subterráneo. Y si una señorita se sienta junto a la ventanilla en el vagón del tren frente a él, el juego comienza. Consiste en esperar que el viaje de la mujer –el recorrido completo con ascensos y descensos de trenes, combinaciones, etcétera, etcétera, hasta

emerger por fin arriba, al aire libre de las calles de París— coincida punto por punto con el planeado por el personaje en el momento de decidir jugar.

Hasta ahora el juego había fracasado. Cada tanto —podían pasar horas, días y hasta meses entre un juego y el siguiente— tentaba de nuevo. Pero invariablemente, en alguna bifurcación de andenes, cuando el túnel presenta dos o más opciones, el pobre jugador veía que la chica tomaba por un pasillo que él no había decidido y la perdía para siempre.

No podía seguirla aunque le gustara muchísimo, porque hacerlo equivaldría a violar la regla del juego. Con la frustración auestas regresaba al mundo de arriba. Hasta que, poco a poco, horas, días o semanas después, empezaba a ansiar tentar suerte nuevamente, la sed reclamando la posibilidad de que todo coincidiera alguna vez: mujer y ventanilla, sonrisa aceptada o repelida, combinación de trenes, sus pasos detrás de los de ella y ella, sin saberlo, haciendo el recorrido que él había planeado. El día que se produjera la coincidencia entonces sí: tendría el derecho de acercarse y decir la primera palabra. Cuando llegara a destino también llegaría su destino, la mujer de su vida, el amor, la predestinada para ser su compañera hasta que la muerte los separe.

### La tregua

El jugador reinicia su juego: la doble mirada, el reflejo en la ventanilla, la mujer sentada frente a él, las arañas en el estómago cada vez que el tren se detiene. Ella se levanta en la estación decidida de antemano (empezamos bien: primera y prometedora coincidencia). Camina en la dirección prevista y vira a la izquierda (¡Bien! Él había pensado ese giro). Vuelve a doblar, sube la escalera que conduce afuera, a la calle (mala suerte: la muchacha se aleja del itinerario planeado). En vez de seguir su derrotero (es decir: aceptar su derrota y continuar su camino), él empieza a seguirla. “No fui deshonesto en el primer minuto”, confiesa. “Simplemente la seguí para después quizá aceptar y dejarla irse por cualquiera de sus rumbos allá arriba”. A mitad de camino tiene el impulso de violar por una vez la regla. Se le acerca con esas frases típicas para encarar a una chica. La invita a un café. Charlan y se cuentan todo menos lo del juego. “No podía decirle lo que ella hubiera entendido como locura o manía”.

Se sienten tan cómodos juntos que salen una y otra vez. Pero la relación se mantiene en un punto de congelamiento: no se besan ni él sube la escalera

del departamento de ella “ni se desnudaron por fin de tanta ropa y de tanta espera”. A él lo detiene la culpa de haber violado la regla del juego. La transgresión lo mantiene en una especie de tregua, de vida en suspenso. Mientras no se entregaran uno en los brazos del otro el juego quedaba a resguardo: la regla no había sido burlada del todo.

Una noche, contra el paredón del cementerio “se lo dije todo, cada detalle del juego, las improbabilidades confiadas desde tantas Paulas y Ofelias y Anas perdidas al término del corredor”. Ella no contesta, “no se le ocurrió luchar contra una máquina montada por toda la vida a contrapelo de sí misma”. En el portal de la casa él le dice que no todo está perdido, que de los dos depende intentar un encuentro legítimo. Ahora ella conoce las reglas: “—Quizás nos fueran favorables, puesto que no haríamos otra cosa que buscartos”. Ella dice que podría tomar quince días de licencia para viajar durante más tiempo y pasar de una combinación a otra. Él la buscaría. “Sin palabras quedó entendido que si el plazo se cerraba sin volver a vernos o sólo viéndonos hasta que dos pasillos diferentes nos apartaran, ya no tendría sentido retornar al café, al portal de su casa”.

El juego recomienza una vez más pero con otra intensidad, con una angustia mayor porque la búsqueda se superpone a la espera, porque ha de ser ésa y no otra mujer, porque ella ahora sabe. Como casi todos los cuentos de Cortázar, “Manuscrito hallado en un bolsillo” acaba con la esperanza y la inquietud suspendidas como telarañas.

### La Octava Casilla

*¡La Octava Casilla, al fin! —gritó, mientras lo cruzaba de un salto y se dejaba caer, para descansar, sobre un prado tan suave como el musgo...*

*¡Oh, qué contenta estoy de haber llegado!*  
Lewis Carroll, *A través del espejo*

El cuento lleva a la exageración los juegos secretos y solitarios que jugamos infinitas veces. Si veo pasar un Citroën rojo, suerte para mí. Boleto capicúa: tendré un buen día. Si termina en 5: disgusto. Estos



juegos azarosos se enredan en la propia vida como presagios de buena y de mala suerte. Quienes los juegan relacionan contra toda lógica un boleto de colectivo, la sal derramada, pasar por debajo de una escalera, entrar con el pie izquierdo con la entrevista laboral de esa tarde, la salud de los enfermos o la concreción de un negocio. El aficionado a los juegos de azar es un supersticioso: si ve un hombre con una botella de vino, le juega al 14, "el borracho". Cruzarse con un loco, señal que saldrá el 22... El apostador percibe el mundo como una trama de analogías y resonancias. Está convencido de que signos y señales revelan fragmentariamente el andamiaje invisible del universo, su orden secreto. Para el supersticioso, las cosas "hablan": son cartas o mapas del tesoro que encierran mensajes en clave, cifrados, signos que hay que saber leer. Lo que habla es el Destino. O el Azar, dios velado, sin culto ni altares, padre de todos los dioses.

En el juego del maniático personaje de "Manuscrito hallado en un bolsillo" están todos estos rasgos. El subterráneo marca una zona recortada y separada del mundo de arriba, de la vida de todos los días. Hay una implacable ruptura dentro de un tiempo bajo tierra que un trayecto entre estaciones dibuja y limita. El hecho de que el juego sólo se produzca abajo, que sea necesario bajar por la escalera hasta las cavernas del subterráneo para empezar a jugar, sugiere el descenso a los infiernos, el Averno, que es la patria de los dioses oscuros. El viaje con paradas conocidas de antemano —las estaciones sucesivas del *métro* de París— equivale al itinerario de la rayuela y de todos los juegos de mesa como la oca, el ludo o cualquier otro, que consisten en una sucesión de casillas que hay que recorrer desde la "salida" hasta la "llegada". Si en éstos hay que arrojar un tejo o el dado para que el Azar se manifieste, en el de "Manuscrito" la divinidad se muestra en la imagen simétrica del espejo. Si entre las posibilidades combinatorias del jardín subterráneo de senderos que se bifurcan ellos, sin ponerse de acuerdo, siguen el mismo circuito, está escrito que ese hombre y esa mujer han de recorrer juntos el camino de la vida hasta que la muerte los separe.

El viaje ritual del subterráneo es anticipo y símbolo de la vida. En él se lee el destino como en las cartas del *tarot*. Pero cualquier viaje es una metáfora de la vida. Caminos cruzados, vientos a favor, callejones sin salida, avances y retrocesos: eso es vivir. El juego del *métro*, como la existencia

humana, apunta a un sueño, aspira a la utopía, a la Octava Casilla, al Cielo de la rayuela.

### Historias parecidas

Todos los juegos de apostar son especies de ritos que abren un espacio sagrado con la esperanza de que la divinidad se manifieste. Durante años recorté y guardé las noticias de los diarios con los premios del Prode y la Lotería Nacional. Me interesan los testimonios de los ganadores, donde encuentro discursos parecidos. "Un chofer de colectivo, padre de tres hijos, se convirtió en uno de los tres ganadores del Prode con una boleta que halló por azar frente a la Iglesia Nueva Pompeya. Fernando César Prina, de 45 años, encontró una boleta en la vereda y 'siguió el dibujo' durante tres semanas, apostando al destino cincuenta centavos y ganando 180.191 australes. La suerte quiso que 'la tercera fuera la vencida', y así ayer por la mañana, antes de llegar a la terminal de la línea 134, donde diariamente maneja uno de los colectivos, cotejó su boleta en una agencia del barrio San Cristóbal". La crónica agrega: "El hincha de River no se dejó llevar por análisis lógicos, sino únicamente por aquel sexto sentido que le ordenó repetir un dibujo hecho por alguien no tan metódico". (Tomado del diario *Tiempo Argentino* del 29-10-1985).

Otro testimonio. Un vecino de la ciudad de Rosario, Daniel Ibarra, de 63 años, llevaba siempre en el bolsillo interno del saco una estampita plastificada de Ceferino Namuncurá como protección santa. Un día de verano Ibarra descubrió que un boleto de colectivo había quedado pegado sobre la estampita. Se desprendió con facilidad, dejando impresos los números invertidos sobre el rostro de Ceferino. El calor y la humedad habían provocado este fenómeno: la tinta fresca volvió a reimprimir el boleto sobre la cubierta plastificada que protegía la estampita.

Ibarra leyó el mensaje como si fuera un oráculo. Desde ese día tomó el hábito de comprar el billete de la Lotería cuyo número coincidía con el orden de la sobreimpresión en la estampita. Al cabo de dos años de fidelidad —el dueño de la agencia le reservaba siempre ese billete—, ganó la grande.

Pueden contarse miles de historias parecidas. En ninguna ocasión los acertadores del Prode se vanaglorian de ser expertos en fútbol. Tampoco los que ganan en la Lotería emplean la ciencia de los números combinatorios o el cálculo de probabilidades. Los ganadores no atribuyen sus aciertos a

conocimiento o experiencia. Hablan de suerte. Tampoco de una suerte abstracta o de un azar ciego sino de decisión divina. La iglesia de Pompeya enmarcando el encuentro de la tarjeta de prode y la imagen santa de Ceferino embadurnada con los números mágicos lo atestiguan.

### Juegos sagrados

Eugene Fink<sup>16</sup> arriesga una tesis sobre la genealogía de los juegos. Para este filósofo, son restos fósiles de antiguos ritos, partes de cultos milenarios que han perdido vigencia y desaparecieron. Los juegos serían ritos secularizados, residuos de rituales olvidados. Esta tesis no es disparatada. Los antropólogos han descubierto que la rayuela fue un rito entre los aztecas. El go lo juegan los monjes en los monasterios del Tibet en fechas sacras y durante días sin interrupción. Guillermo Magrassi escribió sobre el valor ritual de los juegos de pelota entre los indígenas de estas latitudes. El *viñú* o *palín* de los mapuche (el mismo juego era llamado *tol* por los tobas y *elemrak* por los pilagás, y los españoles lo rebautizaron "chueca" por la forma combada de los palos) se jugaba entre varios contendientes que intentaban pegarle con sus palos a una pequeña pelota. Rituales mágico-advinatorios se relacionaban con él. Los jugadores mapuche, por ejemplo, entregaban sus *viñú* a los *machi* (chamanes o sacerdotes), quienes dormían sobre ellos para conocer en sus sueños el resultado del cotejo. Estos palos de juego cumplían una función mágicoterapéutica: mientras el *machi* sanaba a un enfermo, un jugador agitaba su *viñú* sobre la cabeza del paciente para espantar los malos espíritus y ayudar a la curación.

Al final de un partido de *viñú* es cuando la divinidad se manifestaba: los resultados de los cotejos eran considerados fallos inapelables de las querellas entre tribus. Muchas disputas de carácter territorial o por cuestiones de honor se resolvían mediante el juego. También las decisiones que la comunidad debía tomar sobre determinados asuntos. Así salvó la vida el obispo Francisco de Marán. Algunos mapuche querían darle muerte y otros preferían mantenerlo como rehén. La vida del obispo se decidió en un gran partido

16. Eugene Fink, *Le jeu comme symbole du monde*, París, Les Editions de Minuit, 1966.

de *viñú* que duró dos días. Quiso la suerte que ganara el equipo que deseaba dejarlo con vida, pese al gran entusiasmo con que jugaron los otros. Los dioses "hablaban" a través de la resolución del juego. El resultado era acatado como veredicto incuestionable porque significaba la voluntad divina.

### Ritos no son juegos

Si el juego deriva de prácticas rituales ¿cuáles son las diferencias entre ritos y juegos? ¿Qué conservan y qué han perdido los juegos de su antigua condición cultural? El rito es una acción eficaz porque persigue un resultado: la respuesta del dios. Hay ritos para obtener buenas cosechas, para ganar la guerra, para curar a un enfermo, para lograr la paz. El ritual no es una acción que se agota en sí misma sino un fragmento de una totalidad que se completa con la respuesta divina. Abre un circuito que se cierra cuando el dios contesta. El oficiante es quien conoce el procedimiento para entrar en comunicación divina. Cada rito es un gesto dirigido a Alguien y que aspira al gesto complementario.

El rito religa. Es un procedimiento para relacionar lo de abajo con lo de arriba, el más acá con el más allá. De ahí la palabra "religión", que significa "religar". Abre una brecha entre dos ámbitos y los convierte en vasos comunicantes. Integra el mundo humano a un orden trascendente que abarca también a los dioses. El espacio mágico en el que opera el rito es un interregno, lugar neutral, tierra de nadie que no pertenece ni a uno ni al otro lado pero que sirve para conectarlos. Ese espacio mediúmnic es el templo o círculo mágico.

El rito es jugado por una casta o elite (chamanes, sacerdotes, monjes, rabinos). Ella oficia de mediadora. El ritual es una especie de movilizador: sacude la indiferencia del dios provocándole una respuesta. La comunidad de fieles participa del rito por delegación, a través de sus sacerdotes.

Otro rasgo característico de los ritos es la repetición, pero diferente a la de los juegos. El rito puede ser definido formalmente como una serie de secuencias invariables y repetibles. La ceremonia consiste en un desarrollo conocido de antemano, sin posibilidad de error o sorpresa, que conduce a un final carente de riesgos. La incertidumbre se desplaza al otro lado, a la otra orilla: a la doble posibilidad de que el dios responda o haga oídos sordos. La

repetición es el rasgo sobresaliente. Un rito con tradición —repetido durante años o siglos— es garantía de poder y de efectividad. La novedad u omisión, por más insignificantes que sean, son sacrílegas e invalidan el rito en su totalidad. Por eso la magia, que opera con ritos y conjuros, es tan aburrida.

El juego, por el contrario, es esencialmente inútil. Al secularizarse, pierde su eficacia y su intención. Se agota en sí mismo. Es total y no un fragmento que espera ser completado. Es circuito que se consume y se consume en sí mismo. El juego se desenvuelve en un plano puramente humano. Cualquiera puede jugar. Se juega por presencia. Si el rito hace referencia a dos realidades —una presente y otra ausente— que se intenta conectar mediante el objeto símbolo (de valor permanente durante la ceremonia y cada vez que ésta se repite), en el juego, en cambio, sólo cabe hablar de presencias. Los juguetes se muestran y se transforman pero nunca representan o mentan otra cosa fuera de ellos mismos. No se juega por delegación (a excepción de los juegos de apuestas, que pueden hacerse por medio de testaferrós). El juego es la actividad del aquí y el ahora, una isla desconectada de todo el pasado y de todo el futuro, única geografía aboliendo lo distante y lo ausente. El juego es todo el mundo: lo demás no existe mientras se juega.

### La diosa Fortuna se divierte

Seguramente quedan adherencias en los juegos de su antigua función sacra, vestigios, huellas de su condición mágica. De ahí el encantamiento y la fascinación que ejercen y el riesgo de perderse en ellos. No es raro que rayuelas y tableros se transformen en círculos mágicos, espacios sagrados o diabólicos que atraen irresistiblemente a la vez que producen un angustioso cosquilleo de miedo. El jugar, esencialmente inocente, placentero y trivial, puede convertirse en la actividad riesgosa por excelencia. Y es en los juegos de apostar y con el azar donde la antigua función mágicorritual permanece agazapada y sale a relucir el día menos pensado.

En los juegos de apostar, el azar (que es lo que juega, el Gran Jugador) es concebido a nivel popular como una divinidad. Los comentaristas radiales hablan de la Diosa Fortuna. Diosa y no Dios, porque se le atribuyen los rasgos que por tradición van asociados a la mujer: inconstante, caprichosa, irracional. El que gana se convierte en favorito de la diosa. La

indiferencia deviene mirada, la distancia se trastoca en abrazo, la sensación de desgajo, de pieza suelta que no encaja, desaparece por un momento y el jugador es parte.<sup>17</sup>

No se piensa que ganar es algo fortuito o casual. Se lo valora como decisión divina, recompensa, efecto de una causa. Por alguna oscura razón que nuestra razón no alcanza, el ganador es quien ha sido tocado: es un elegido. Y eso tiene mérito. El azar irrumpe como una teofanía, como si se abriera una grieta en el mundo opaco de todos los días (universo ordenado y controlado por los humanos) y asomaran fragmentos de otro lado.

Ganar equivale al éxtasis, al abrazo místico con la divinidad, a la fusión de la llamita de cirio con el fuego divino. La indiferencia divina se vuelve respuesta, lo humano se integra a lo trascendente. Pero el encuentro es esporádico y fugaz y no aplaca la inquietud sino que la acrecienta. El fuego de la ansiedad se aviva y el apostador repite su rito para tentar suerte una y otra vez. Vuelve a apostar a riesgo de perderlo todo, para experimentar nuevamente el abrazo divino.

Cada apuesta es la ansiosa búsqueda de esa plenitud añorada y deseada. Ésta puede ser una explicación existencial a la adicción a los juegos de apostar.

### Pases mágicos e intentos fallidos

Y volvemos al principio. Si la función mágica de los ritos es abrir un agujero en el mundo de abajo y conectarlo con el de arriba e integrar el imperfecto orden humano a un orden trascendente otorgador de sentido, los juegos de apostar son casi ritos. No se juegan, como los demás, en un espacio abierto en el cotidiano trajinar, sino que fundan un interregno, un ámbito mediúmnico entre dos realidades. Pierden su gratuidad y repiten el gesto ancestral dirigido hacia el misterio de lo alto o de lo bajo, origen de todas las religiones.

17. En la Introducción a *Los juegos de la vida cotidiana* (op. cit.) desarrollo la idea del juego como aspiración a una unidad añorada o intuida. Lo que impulsa al jugador es el deseo de integrarse a una totalidad que lo contenga y le otorgue sentido; superar la condición de fragmento, de separado de un Todo.

Como los oficiantes de ritos, estos jugadores empedernidos repiten un gesto, una secuencia, un número, un dibujo durante años hasta que la insistencia da frutos. César Prina, el ganador del Prode, no habla de partidos o equipos favoritos sino de un "dibujo" que enlaza en un mismo trazo clubes y tiendas borrando méritos, defectos y otras particularidades. El dibujo opera como pase mágico, mudra, pantaclo, la Cruz o la estrella de David.

Pero los juegos de apostar son ritos imperfectos, intentos semifallidos por religarse a esa otra realidad. Lo único que logran estos jugadores es intuir la fugazmente por una puerta entornada a la que la más leve brisa termina por cerrar de un golpe. Falta el saber del chamán o el sacerdote. El juego de los apostadores es un juego a ciegas, a la deriva, puro impulso, corazonada, palpito, empecinamiento.

Los jugadores compulsivos que no pueden alejarse de la mesa de póquer o del casino, quienes apuestan domingo tras domingo en las carreras más dinero del que pueden perder, los que juegan a la quiniela, al prode y a todos los juegos de azar donde es posible hacerse ricos en un día, son más juguetes que jugadores. Participan en el juego como juguetes. No se entregan al juego sino que se pierden en él. No entran y salen libremente sino que son atrapados en su laberinto. A veces, la única manera de salir del juego fatal es el suicidio.

No juegan: son jugados. Están poseídos por una pasión (pasividad) que es lo opuesto a la acción (actividad) eminentemente lúdica. El que juega es el Azar.

### Cajas de doble fondo y naipes adivinos

Los juegos con el azar ratifican la trágica condición humana de juguetes en un juego divino cuya legalidad (si la hay) escapa al entendimiento humano, cuyas reglas no pueden ser descifradas.

Pero todas las creaciones (inventos, avances científicos, el arte, la literatura) han sido hechas en el olvido de nuestra condición de juguetes y en la afirmación de que los humanos somos seres capacitados para jugar. Los juegos nos permiten fugarnos, aunque sea ilusoriamente, de la situación de fichas arrojadas sobre el tapete de una partida azarosa.

Los juegos de apostar y con el azar y los juegos adivinatorios con naipes y otros objetos lúdicos conforman una franja indecisa entre ritos y juegos propiamente dichos y participan de los rasgos de unos y otros. Pero hay

ciertos juegos que no encajan en ningún casillero y que están como suspendidos en el aire: los de los magos de teatro, los ilusionistas de hacer aparecer y desaparecer, cuyos juguetes son cajas mágicas de doble fondo, galeras misteriosas desde donde salen volando palomas, varitas que se transforman en una cadena interminable de pañuelos atados y otras maravillas por el estilo. ¿Dónde colocarlos? Todavía esperan ser estudiados.

¿HACER O NO HACER UN MONSTRUO?  
ÉSTA ES LA CUESTIÓN

–¡Es una niña! –respondió Haigha–.  
¡La encontramos hoy!...  
–Siempre creí que eran monstruos fabulosos  
–dijo el Unicornio–. ¿Está viva?  
–Puede hablar –dijo solamente Haigha.  
El Unicornio miró a Alicia como en sueños, y  
le dijo: –Habla, niña.  
Lewis Carroll, *A través del espejo*

**Collodi: hay que humanizar a los niños**

**L**as historias infantiles están llenas de monstruos: la bruja que vivía en una casa de chocolate de *Hansel y Gretel*, el gigante y el arpa cantora de *El poroto de Jack*, la Reina de corazones de *Alicia*... *Pinocho* también es un monstruo: habla como *la Bestia de La Bella y la Bestia* y es único en su especie. Estos dos cuentos tienen algo en común: la redención del monstruo por medio del amor. Al mejor estilo wagneriano, Collodi consideraba que los niños son monstruos: muñecos animados que hay que transformar en humanos armándose de infinita paciencia. A *Pinocho*, el muñeco que habla, es preciso humanizarlo, vale decir, sacarlo de su estado de monstruosidad. Al final del proceso *Pinocho*, como *la Bestia*, se convierte en un ser humano de verdad, bello y bueno.

Bajo el título *Historia de un muñeco*, Collodi escribió una novela para niños que fue publicada por episodios en el *Giornale per i Bambini*. En el

primer número de este diario infantil aparecieron los dos primeros capítulos, el 7 de julio de 1881. La novela comienza parodiando los cuentos para niños que invariablemente contaban historias de reyes, princesas cautivas, príncipes valientes, hadas milagrosas y brujas siniestras:

“Pues señor, éste era...

—¡Un rey!, dirán en seguida mis pequeños lectores.

Pues, no, chicos; nada de eso. Éste era un pedazo de madera”.

Es la historia de un leño “de esos con que en invierno se encienden las estufas y chimeneas para calentar las habitaciones”. Pero no un trozo de madera común sino encantado, “un demonio de leño embrujado”. Como los mapas del tesoro, las habas mágicas y otros objetos maravillosos, este leño no fue comprado en una tienda ni buscado especialmente ni regalado con un manual de instrucciones para su uso, sino simplemente hallado. “Dios sabe cómo el leño fue a parar cierto día al taller de un viejo carpintero”. El primer signo de su particularidad es que habla. Cuando *maese Cereza* comienza a hacharlo para hacer con él una pata para la mesa, escucha una vocecita que grita: “—No! ¡No me des tan fuerte! ¡Por favor! ¡Que me harás daño!”. El viejo se pregunta de dónde sale esa vocecita si en su taller no hay ni un alma. Llega a sospechar que alguien se ha escondido adentro.

*Maese Cereza* regala el leño a *maese Geppetto*, quien quiere hacer un muñeco. Si en el *Arroz con Leche* se busca una señorita que sepa coser, que sepa bordar y que sepa abrir la puerta para ir a jugar, *Geppetto* quiere fabricar “un muñeco maravilloso que sepa bailar, tirar las armas y dar saltos mortales”. Las intenciones del viejo no son humanitarias. Collodi critica veladamente a aquellos hombres egoístas que, cuando se sienten envejecer, quieren tener un hijo para que los cuide y mantenga durante la ancianidad. *Geppetto* se lo dice claramente a su compadre *Cereza*: “Con este muñeco me dedicaré a correr por el mundo para ganarme un pedazo de pan y ...un traguito de vino. ¡Eh! ¿Qué le parece?”.

Aparentemente la historia es ejemplar. Las aventuras de *Pinocho* enseñan que no hay que desobedecer a los mayores, que quien no va a la escuela se convierte en un burro explotado y engañado por todos, que hay que estudiar y trabajar, y sacrificarse por los padres, que son lo más valioso que hay en la vida. Los niños malos son juguetes: están a merced de sus caprichos, de las mentiras propias y ajenas, de pícaros y ladrones, de ogros y asesinos.

Estos mensajes seguramente convencerían a padres y maestros del siglo XIX, pero el texto, rico y lleno de humor, rompe el molde. Tal vez el contenido

moralizante es un recurso del autor para asegurarse la aceptación de los adultos, que son en definitiva quienes compran y controlan las lecturas de sus hijos. Hecha la concesión al poder pedagógico e institucional, Collodi queda en libertad de desplegar toda su imaginación para inventar aventuras maravillosas, juegos de palabras, situaciones absurdas y divertidísimas que hacen las delicias de los lectores de todas las edades y de todos los tiempos. Si *Pinocho* hubiera sido un niño aplicado y obediente, se hubiera perdido de ver la función del teatro de títeres, no habría conocido al *Hada Azul* ni al extraordinario bacalao campeón de box en su pueblo, ni hubiera visitado el estómago del *Dragón del Mar* ni visto al *Pescador Verde*. Ni siquiera habría sospechado que existía la *Isla de las Abejas Industriosas*. Y nunca hubiera vivido en el *País de Jauja* o *País de los Juguetes*. Sus travesuras lo convierten en un muñeco de mundo, en un héroe.

#### Para mirarte mejor

De vuelta a casa después de visitar a su compadre *Cereza* y con el leño a cuestas, *Geppetto* (cuyo apodo es “Fideos”) comienza a hacer el muñeco y le pone de nombre *Pinocho*. En 1816 Mary W. Shelley escribió *Frankenstein*. Esta novela, cuyo argumento todo el mundo conoce, fue inspirada por los experimentos del doctor Darwin: “No me refiero a lo que el doctor hacía en realidad o decía que hacía sino, cosa más adecuada a mi objeto, a lo que se decía entonces que había hecho”, explica la autora en el prólogo. “Por no sé que medios extraordinarios se decía que Darwin había conseguido que se agitase con movimientos voluntarios un pedazo de fideo que conservaba en una caja de cristal” (¿es lícito relacionar este dato con el apodo de *Geppetto*?). El problema del principio de la vida, la forma de reanimar un cadáver (el galvanismo había dado prueba de esas cosas), dotar de calor vital las partes componentes de un ser, eran las fantasías y las discusiones de la época. Tal vez influido por estas polémicas, a Collodi se le ocurre el tema del muñeco animado.

“Figuraos su asombro —dice el autor— cuando, al terminar de hacer los ojos, vio que se movían y le miraban fijos, fijos. *Geppetto*, viéndose mirar por aquellos ojos de madera, casi lo tomó a mal, y dijo con cierto enojo:

—Ojitos de madera ¿por qué me miráis?”

*Pinocho* no contesta porque el carpintero todavía no le hizo la boca. ¿Por qué el leño hablaba y, cuando empieza a convertirse en muñeco, necesita de una boca para hablar? Este aparente sinsentido tiene lógica: cuando la madera pasa de la condición de leño informe a tomar la forma humana de un muñeco, cambia el código. Desde esa forma necesita ojos para mirar, boca para hablar y pies para caminar. Cuando *Geppetto* por fin le talla la boca, inmediatamente el muñeco maleducado le saca la lengua. Y cuando se le queman los pies de madera porque se durmió demasiado cerca del brasero, no puede moverse hasta que el viejo le fabrica unos pies nuevos.

El tema de la mirada es importante. También en las películas de terror la cámara se demora en los ojos de los muñecos siniestros (ojos que se mueven *motu proprio* y que parecen mirar) en el momento justo para inquietar a los espectadores y crear el suspenso. Y es esa mirada el primer signo de vida que perciben los adultos en el juguete. Cuando el juguete diabólico se siente observado, enseguida retoma la mirada inexpresiva propia de los muñecos. En ese mirar sin ver consiste el "hacerse la muñeca" para parecer un juguete como cualquier otro y pasar inadvertido.

### Ojos brujos

*Los ojos del fascinado actúan como espejos y reciben las impulsiones fluidicas emanadas de los ojos del fascinador.*

Papus, *Tratado elemental de magia práctica*

La mirada es un arma de dominio: el "mal de ojo" es un daño que se hace con la mirada. Sartre decía que "el infierno es la mirada de los otros" y en los manuales para triunfar en los negocios, se enseñan técnicas de la mirada para dominar al interlocutor y ganarle psicológicamente, obteniendo el empleo deseado o el precio previsto y convencer de nuestras buenas intenciones. Los niños juegan a ver sin ser vistos: la escondida, el disfraz y la máscara o la careta permiten espiar, observar a los otros sin que éstos sospechen o identifiquen al mirón. El tema de la invisibilidad está presente en innumerables cuentos tradicionales infantiles,

en *Las mil y una noches* y en los mitos de todas las culturas. En los Juegos de Rol el don de volverse invisible (es decir: de ver sin ser visto) es un poder tanto o más disputado que los poderes curativos, las vidas de repuesto, las armas poderosas, etcétera. El que mira sin ser visto (los *voyeurs* que espían desde una ventana disimulada o por un agujero en la pared, por ejemplo), además del placer de mirar, siente otro placer agregado: el de ejercer el poder de la mirada sobre un indefenso ser humano que no sabe que lo están observando. Uno de los argumentos del temor a Dios es que Él es quien todo lo ve. "Dios te está mirando cuando hacés una maldad", asustan a los niños traviesos. Para Dios cualquier punto es un Aleph, es decir, el punto del espacio que contiene todos los puntos, "el lugar donde están, sin confundirse, todos los lugares del orbe, vistos desde todos los ángulos", explica Jorge Luis Borges en el cuento *El Aleph*. El Aleph es divino porque simboliza la mirada de Dios total e instantánea. Quien encuentra el Aleph y lo mira, participa de la mirada divina: "Vi el populoso mar, vi el alba y la tarde, vi las muchedumbres de América, vi una plateada telaraña en el medio de una negra pirámide, vi un laberinto roto (era Londres), vi interminables ojos inmediatos escrutándose en mí como en un espejo, vi todos los espejos del planeta, vi en un traspatio de la calle Soler...". "Vi, vi, vi...". Y siguen los "vi" por más de cuarenta líneas describiendo lugares, miradas, objetos, animales, cartas, ciudades, etcétera. La mirada omnipresente es un rasgo esencialmente divino. Dios es quien lo ve todo; la divinidad es una gran mirada.

El poder del jugador se centra en la mirada: una mirada adánica, maravillada y exploradora, mirada curiosa y virgen. La niña hace y deshace con su muñeca, la acuna, la castiga, la viste y la desviste, le abre y le cierra los ojos. Pero cuando el muñeco ve y mira, se invierte la relación jugador-juguete: el niño o la niña pasa a ser juguete de su muñeco, un instrumento de sus intenciones.

La mirada vivaz es lo que transforma la cara inexpresiva de la muñeca en un rostro diabólico: el muñeco es Lucifer, está poseído por el mismo demonio. También eso pasa con *Pinocho*. "¡Chico del diablo! Aún no he acabado de hacerte y ya empiezas a faltar el respeto a tu padre! ¡Mal hecho, mal hecho, mal hecho!", se queja *Geppetto* ante la mirada burlona de *Pinocho*. Es esa mirada la que convierte a *Pinocho* en "el diablo de *Pinocho*", en un monstruo.

## Pendiendo de un hilo

*Pinocho* sale de su casa para ir a la escuela. Va muy bien vestido con "un trajecito de papel floreado, un par de zapatos de corteza de árbol y un gorrito de miga de pan muy bonito" que le confeccionó el pobre *Geppetto*, y con la cartilla de estudiar que consiguió el viejo a cambio de su único y remendado saco. Pero, fiel a su vocación de paseandero y juguetero, vende la cartilla para comprar la entrada al Teatro de los Muñecos. Esta es la primera de sus aventuras de vagabundo. Los capítulos IX y X se refieren al episodio en la Compañía Dramática de Madera. En el escenario se representa una escena de la *Commedia dell'Arte*: *Arlequín* y *Polichinela* se pelean, *Colombina* coquetea ante un *Pierrot* enamorado, y está también *Pantaleón*. De pronto los muñecos ven a *Pinocho* y lo invitan a subir al escenario. "—*Pinocho*, ¡ven acá! —gritó *Arlequín*—. ¡Ven a los brazos de tus hermanos de madera!". Otra vez la mirada aparece como un elemento transgresor. *Pinocho* es espectador; pero también los muñecos de la escena miran y ven a los espectadores.

*Tragalumbre*, el dueño del teatro, "de aspecto terrible con unas barbas negras que le tapaban el pecho y las piernas", se enoja porque la presencia de *Pinocho* alborotó a los actores, toma al paseandero y lo cuelga de un clavo. Y cuando la función termina, pide que se lo traigan para arrojarlo al fuego y así avivar las brasas que están cocinando su asado. Es la etapa en que *Pinocho* es más un leño que un niño. La historia es el pasaje del estado de leño al de muchacho de carne y hueso, pasando por la condición intermedia de muñeco animado.

No será la única vez que *Pinocho* va a ser colgado. En el capítulo XV los ladrones lo cuelgan con una soga al cuello de la encina grande. Si los títeres penden de hilos que los dedos del titiritero mueven hábilmente (y los de la Compañía Dramática de Madera no son la excepción), *Pinocho*, como muñeco de madera, también es colgado: de un clavo primero, de una soga después. Es que las vidas de los muñecos penden de un hilo, como la de los chicos malos quienes, por ignorancia, viven siempre en el filo del peligro.

Dos personajes son significativos en la historia de *Pinocho*: el titiritero y el domador. El aspecto terrible de *Tragalumbres* ya ha sido descrito. Cuando *Pinocho* se convierte en burro y es vendido en la feria de animales (capítulo XXXIII), lo compra un domador, director de un circo. Bajo su fusta, el borriquito *Pinocho* pasa las mil y una. "¿Te has creído, burro de porquería,

que yo te he comprado únicamente para darte de comer y de beber? ¡Te he comprado para que trabajes y me ganes dinero! ¡Conque ya lo sabes; mucho ojo! ¡Ahora mismo vienes conmigo al circo para aprender a saltar por el aro y a bailar el vals y la polca puesto de pie sobre las patas de atrás!". Le da de latigazos y fuertes golpes en las narices con el mango de la fusta, y cuando quedó rengo, el domador lo vende por monedas en la feria.

Lo que no dice Collodi es que todos los niños, malos o buenos, viven esa infeliz situación de dependencia: de-penden de hilos invisibles. Los adultos son sus domadores y titiriteros: padres y maestros los educan, domestican, premian y castigan, les indican qué han de hacer en cada ocasión, los obligan a ir a la escuela, a aprender, a tener buenos modales, etcétera, etcétera. ¿Cómo y cuándo se liberan de esta situación? Cuando dejan de ser niños, o, según la historia de Collodi, cuando dejan de hacer cosas de niños y se comportan como adultos.

## Los niños enanos del siglo XIX

Casi al final del libro, cuando *Pinocho* y su papá ya han sido devorados por el *Dragón del Mar* y lograron salir de sus entrañas y luego, gracias a la ayuda del bacalao, alcanzan felizmente la orilla, el muñeco está cerca de convertirse en un niño de carne y hueso. *Pinocho* trabaja día y noche para mantener a su papá enfermo: hace la faena de un caballo de noria durante el día para ganar un vaso de leche para su papito. "No es más que ir tirando de ese palo largo que ves ahí, y que sirve para sacar del pozo agua con que regar la verdura. Si me sacas cien baldes de agua, te daré en cambio un vaso de leche", le dice su empleador. De noche teje canastos para venderlos en el mercado. Así consigue ganar dinero y mantener confortable y bien alimentado a su anciano padre. *Pinocho* se ha convertido en un hombre en miniatura: trabaja de sol a sol, gana dinero, mantiene a su familia, se responsabiliza del sustento y la salud de sus seres queridos. Una noche su *Hada Azul* se le presenta en sueños: "¡Muy bien, *Pinocho*! —le dice— ¡Por el buen corazón que has demostrado tener, te perdono todas las travesuras que has hecho hasta hoy! Los niños que atienden amorosamente a sus padres en la miseria y en la enfermedad, merecen siempre ser queridos. Ten juicio en adelante y serás feliz". En ese momento terminó el sueño y despertó *Pinocho*.



"Imaginaos su asombro cuando advirtió que ya no era un muñeco de madera sino un niño de carne y hueso". "¿Dónde está el muñeco que he sido?", pregunta *Pinocho*. "Aquí lo tienes –contestó *Geppetto*, señalando un gran muñeco apoyado en una silla, con la cabeza caída hacia un lado, los brazos colgando y las piernas cruzadas. Parecía tenerse de milagro".

El concepto de niñez del siglo XIX era muy distinto al de hoy. Frases como "los niños primero" y la "Declaración de los Derechos del Niño" o los "Derechos del Niño a Jugar" resultarían inconcebibles. La infancia era valorada como etapa imperfecta: cuanto más pronto se superaba, mejor. Las fotografías de familia del pasado siglo testimonian esto: los niños, emperifollados con pequeños trajecitos y diminutos vestidos semejantes a los de los mayores, parecen caricaturas grotescas de señores y señoras.

### Final feliz con moraleja

Como en las películas de terror, aquí también el final feliz llega cuando el muñeco o la muñeca son destruidos o recuperan su condición de objetos inanimados, de simples juguetes sin alma. La diferencia radica en que la dupla niño-muñeco (jugador-juguete) de las películas y los cuentos fantásticos se funde, en la historia de Collodi, en un personaje único que sufre sucesivas metamorfosis: leño-muñeco-niño. *Pinocho* es la historia de la humanización de un muñeco, pero también de la humanización del viejo *Geppetto*. Si la intención primera del anciano era construir un muñeco para explotarlo en su beneficio, para vivir (comer y beber) a costa de su trabajo, el amor convierte la relación de dominio en un vínculo filial: cuando *Geppetto* lo llama "–¡Hijo! ¡Hijito mío!", se ha convertido en padre.

Pero más que un padre, el viejo carpintero es durante buena parte del relato una madre: lo procrea, le da de comer (se saca literalmente el pan de la boca para dárselo a su hijo, fiel al modelo de madre abnegada del siglo XIX), le confecciona la ropa, lo acicala para mandarlo a la escuela. Recién cuando aparece el *Hada Azul*, ella asumirá el rol maternal y *Geppetto* el de papá. Si al principio *Geppetto* es padre y madre, y *Pinocho* niño y muñeco, al final los roles se desdoblaron: el *Hada*, *Geppetto* y *Pinocho* observan risueñamente "el gran muñeco apoyado en una silla", los brazos colgando y los ojos

fijos, mirando sin mirar. *Pinocho*, muy orondo, está satisfecho porque ha dejado de ser un muñeco... y también un niño: se ha convertido en un señor en miniatura. La historia termina con moraleja de acuerdo a las exigencias pedagógicas de la época. *Pinocho* gana su condición humana porque renuncia a la infancia, es decir, a los juegos, a las diversiones, a las travesuras y a la inocencia. Pese a este final "educativo", el libro se salva. Debajo o detrás de la lectura oficial está la novela de aventuras deliciosa y absurda. Y esta otra lectura es la que seguramente hacen los niños y constituye el secreto de la longevidad de este maravilloso relato.

### La utopía de los niños

*De modo que ella, sentada con los ojos cerrados, casi creía en el País de las Maravillas, aunque sabía que sólo tenía que abrirlos para que todo se transformara en obtusa realidad.*

Lewis Carroll, *Alicia en el País de las Maravillas*

"–¡Voy a vivir en un país que es el mejor país del mundo. ¡Una verdadera Jauja!

–¿Y cómo se llama?

–Se llama *El País de los Juguetes*."

Así define *Espárrago* en el capítulo XXX este fabuloso reino donde se pasan los días jugando y divirtiéndose desde la mañana hasta la noche. "Después se va uno a dormir, y a la mañana siguiente vuelta a empezar". "¡Qué país tan hermoso! ¡Qué país tan hermoso!" no puede dejar de repetir *Pinocho*. Allí todas las semanas tienen seis jueves y un domingo (seguramente los jueves eran los días libres de escuela por 1880, aparte de los domingos). Las vacaciones de verano empiezan el primero de enero y terminan el último día de diciembre. Los chicos no tienen que estudiar nunca y pueden hacer lo que quieran todo el tiempo.

Esta república no se parecía a ninguna otra del mundo. Toda su población estaba compuesta de chicos, de ocho a catorce años. "En las calles había una alegría, un bullicio, un ruido capaces de producir dolor de cabeza. Por todas partes se veían bandadas de niños que jugaban a la mancha, a la rayuela,

a la gallina ciega, a los bolos, al trompo; otros andaban en velocípedo o sobre caballitos de cartón; algunos, vestidos de payasos, hacían como si se comieran estopa encendida, otros corrían y daban saltos mortales, o andaban sobre las manos con las piernas en alto; otros recitaban en voz alta, cantaban, refán, daban golpes, jugaban al fútbol o a los soldados, produciendo tal algarabía, tal estrépito, que era preciso ponerse algo-dón en los oídos para no quedarse sordo". Por toda la plaza se veían teatros de madera llenos de chicos desde la mañana a la noche, y en todas las paredes de las casas abundaban escritos con carbón, "letreros tan graciosos como los siguientes: -¡Biban los gugetes! -¡No queremos eskuela! -¡Habajo Larin Mética! y otros por el estilo". En aquella constante fiesta, llena de tan variadas diversiones, pasaban como relámpagos las horas, los días y las semanas.

Así describe Collodi este raro país. *Pinocho* vivió en él durante cinco felices meses. Hasta que una mañana notó que le habían crecido las orejas, que le cambiaba la voz y que se doblaba, no pudiendo mantenerse erguido en sus piernas: se estaba convirtiendo en burro. "Esto me pasa por ser un muñeco sin pizca de juicio y sin corazón", se lamenta.

Aparte del recurso literario de tomar literalmente frases hechas, como "ser un burro" en el sentido de no saber o no haber aprendido nada, "tener cabeza de madera" por cabeza dura o hueca, sin inteligencia ni juicio, o "no tener corazón" por egoísta y sin sentimientos (*Pinocho* es un muñeco de madera, no tiene un corazón y se convierte "realmente" en burro en el relato), la descripción del *País de los Juguetes* es interesante. En primer lugar, porque enumera los juegos habituales en la Europa de 1881. Y luego porque describe una utopía infantil, la única que conozco. Como *Utopía* de Tomás Moro, *La imaginaria Ciudad del Sol* de Campanella y *Nueva Atlántida* de Bacon, las tres más importantes utopías renacentistas, el *País de los Juguetes* de Collodi está circunscripta, fuera del mapa, alejada del mundo y representa una sociedad feliz. Es significativo que la felicidad para los niños consista en una sociedad sin adultos y donde la actividad más importante sea jugar. Por supuesto que Collodi no puede dejar las cosas así y debe mostrar que tal utopía es una trampa para bobos. Las vacaciones en el *País de los Juguetes* son, en su historia, un breve purgatorio previo al infierno eterno de una vida de borrico explotado y castigado por amos y domadores.

La utopía infantil consiste en el juego llevado a su máxima expresión, "una constante fiesta, llena de variadas diversiones". En vez de un paréntesis o una isla que interrumpe periódicamente la vida de tareas y obligaciones, el juego continuo invadiendo todo tiempo y todo lugar.

A pesar de la moraleja (Collodi parece borrar con el codo lo que escribió con la mano), la utopía de *Pinocho*, *Historia de un muñeco* es un magnífico homenaje a los niños y refleja una profunda comprensión del alma infantil.

## LOS MUÑECOS DEL TERROR

*Vi desarrollarse el horroroso fantasma de un hombre, que luego, bajo la acción de cierta máquina poderosa, daba señales de vida y se agitaba con movimientos torpes, semivitales.*

Mary Shelley, *Frankenstein*

**E**s de noche en las calles de Nueva York. Un hombre armado corre, se esconde en callejones, se agazapa al amparo de tachos de basura. Su perseguidor es un policía empecinado como perro de presa: no le pierde pisada. El hombre trepa, salta, rompe un vidrio y entra a una enorme juguetería, un supermercado con góndolas y estanterías repletas de cajas y juguetes. Es su perdición. El delincuente está a tiro de pistola. “—¡Estás perdido, Charlie!”, le grita el policía antes de disparar. Charlie Lee Ray, temible estrangulador, arrastra en su caída montañas de cajas. “—Te estás muriendo, Charlie”, se dice a sí mismo. Mal herido, medio sepultado entre cartones y muñecos de mirada inexpresiva y sonrisita tonta, el moribundo empieza a rezar. No, no es un rezo. Pronuncia palabras en un idioma extraño con una cadencia también extraña, mientras sujeta como puede uno de los muñecos. El cielo se oscurece, estremecen inesperados truenos y relámpagos, nubarrones amenazantes se extienden como olas de un maremoto. La juguetería se ilumina *a giorno* como si de pronto hubieran encendido todas las luces y estalla en una fiesta de vidrieras rotas, juguetes por el aire, caños reventados, tapones que saltan, el policía despedido violentamente y el final a toda orquesta de un incendio

espectacular. Así comienza *Chucky*, filme que se convirtió en el primero de una serie de interminables *Chuckies* con profusión de efectos especiales y de recursos para el suspenso.

### El jardín de las terribles delicias

Los juguetes han entrado en las películas de terror y se disputan popularidad con vampiros y monstruos de todo tipo. Justamente porque se los asocia al mundo doméstico y a la inocencia del cuarto de los niños, es que son los introductores ideales del horror. En el orden de la casa los juguetes son lo más inofensivo y lo menos inquietante. Por eso funcionan como la puerta de entrada de fuerzas inmanejables y extrañas que desbaratan como un tornado el sagrado orden de la familia. Porque nadie está prevenido contra un juguete. Porque un muñeco entra en la casa y va directo a las manos de los niños sin ninguna censura. La muñeca siniestra de las ficciones fantásticas impone la ley de un juego nuevo y atroz. Lentamente, al amparo de su condición, va ganando terreno hasta que su juego asesino lo invade todo. Entonces nadie puede dejar de participar de la horrenda trama.

El recurso de muñecos diabólicos no es nuevo. Un cuento inglés del siglo pasado narra un episodio espeluznante de la vida de un ex capitán del ejército británico, comisionado durante años por su gobierno a alguna colonia en el África. La historia transcurre en Inglaterra, en la mansión campesina donde vive con su hijita y unas pocas personas de servicio. En una de sus ausencias, un mensajero entrega una caja que contiene una hermosa muñeca con la que la niña se encariña. La muñeca está embrujada y el hechizo forma parte de un plan de venganza por algún oscuro episodio vivido por el capitán en el continente negro. La niña, bajo el influjo del juguete diabólico, se convierte en enemiga de sus seres queridos. Al final se libra una durísima batalla del caballero con la muñeca, que termina con final feliz. La niña recupera la razón cuando la muñeca cae en pedazos.

Una y otra vez este tradicional cuento de terror del siglo XIX ha sido narrado cinematográficamente con algunas variantes. En el cuento inglés, como en las películas, se aprovecha dramáticamente la intimidad entre niños y juguetes invirtiendo la relación entre ambos. En estas piezas del terror, la niña o el niño son víctimas de su muñeco, pero más que el blanco de sus

maldades, son sus instrumentos ejecutores. El niño es su juguete, es el otro yo del muñeco a la vez que su fiel servidor.

### Dos mundos en pugna

Casi todas estas historias con muñecos del cine de terror reproducen un mismo esquema maniqueo: por un lado, la civilización occidental y judeocristiana, y por el otro, antiquísimas creencias politeístas, prácticas satánicas y ritos y cultos de los muertos. El pase del espíritu al muñeco invariablemente se hace por medio de técnicas vuduistas (*Chucky*), antiguos conjuros egipcios (*Puppetmaster*) o maldiciones y ritos de sectas milenarias, como la secta Sanzia de los adoradores de Satanás, más antiguos que la civilización maya, y que toma actualidad cuando los arqueólogos de la Universidad de México profanan una cripta donde estaba sepultado el hijo del Diablo (*Dolly Dearest*).

En una vereda está el universo fálico (masculino) donde brilla la razón, las instituciones (la policía, la Iglesia, los científicos), la lógica y la ley. En la otra, el universo de los niños y las mujeres de servicio, supersticiosas, ignorantes, negras o indígenas.

Las madres funcionan como bisagra, son las intermediarias entre los dos universos: el adulto-masculino-institucional-científico-actual y el infantil-femenino-marginal-supersticioso-antiguo. Las madres son intérpretes o traductoras: traducen el lenguaje de los niños al código de los adultos. La distancia entre los dos universos está simbolizada en las frases "no creo" y "no te creo". A los niños no se les cree lo que cuentan de su muñeco (que habla, que fue él quien mató al policía, que le dijo esto o aquello). Tampoco los grandes creen en fuerzas demoníacas ni en la eficacia de los conjuros.

Las madres establecen el vínculo. Si no logran que los adultos den fe a espíritus malignos y a dioses vengativos, al menos consiguen que los niños y sus historias de muñecos animados sean tenidos en cuenta. Es entonces cuando el padre toma cartas en el asunto, la policía interviene, los curas exorcizan y la situación se convierte en un problema de interés público casi al final de la película. Todo termina con la persecución espectacular del muñeco diabólico y la restauración del viejo orden familiar.

Si en el universo de los adultos juegos y juguetes son inútiles e inofensivos, están controlados, desactivados y circunscriptos, en el otro, el de los

niños, en cambio, se vuelven peligrosos. Espíritus de muertos y de dioses los poseen, los juguetes "viven" dentro del juego y también fuera de él, en el mundo real y concreto de los hombres, las leyes y los negocios. Todo se sale de sus casillas: los muertos vuelven a la vida, los dioses se manifiestan, se desentierran antiguos conjuros y maldiciones milenarias, el más allá y el más acá se funden en una sola dimensión terrorífica, inmanejable.

### Las contradicciones del sistema

Estos filmes juegan con el estallido y la ruptura, pero terminan invariablemente restableciendo el sagrado orden familiar y social. Al final dioses y demonios vuelven al Cielo o al Infierno, los muertos retornan a sus tumbas y los muñecos al cajón de los juguetes. Todo queda en orden: un lugar para cada cosa y cada cosa en su lugar. También las mujeres, quienes ocupan su antiguo casillero dentro de la tradición blanca, occidental y cristiana, son las depositarias de la intuición (útil en la vida doméstica), contrapuesta y sometida a la razón (signo de superioridad masculina y arma de poder político y social).

La serie *Chucky* y otras similares reactualizan los conceptos de principios del siglo XIX, tal como los expresó el misógino de Schopenhauer (*El amor, las mujeres y la muerte*): "Las mujeres permanecen toda su vida niños grandes, una especie de intermedio entre el niño y el hombre". "Padecen de miopía intelectual que, por una especie de intuición, les permite ver de un modo penetrante las cosas próximas".

Y sin embargo, en estas películas saltan con toda crudeza las contradicciones de esta cultura machista del poder. Tal vez porque los productores confían en un éxito que les permita producir una segunda, una tercera y hasta una cuarta versión, suelen terminar con la insinuación de un nuevo comienzo. La cabeza cortada y chamuscada del *Chucky* mutilado del final, cuyos miembros yacen carbonizados y desparramados, balbucea todavía las palabras fatídicas prometiendo su retorno. El mundo civilizado y "real" de los hombres es un orden frágil, una pequeña patria amenazada, parecen insinuar. Las fuerzas oscuras de los demonios y los conjuros, los niños, las mujeres y los juguetes, están acechando para desbaratarlo cualquier día de éstos.

Pese a todo, estas películas producidas en el país del Norte, con todos los ingredientes del capitalismo y de la cultura blanca del poder, son reveladoras

de la otra realidad. Los muñecos siniestros abren una grieta por donde se ve el verdadero orden del mundo: un tapiz tejido con hilos visibles e hilos invisibles donde dioses, mujeres y hombres, espíritus, fantasmas y genios buenos y malos conforman un riquísimo, colorido y único dibujo, donde lo que se ve y lo que no se ve participan de la misma trama. Al fin y al cabo ¿qué otra cosa es jugar sino meter en un único plano lo del lado de acá y lo del lado de allá? Y hasta a los monstruos que, aunque también en los juegos de los niños son terroríficos y peligrosísimos, se avienen a un pacto, respetan las reglas y se dignan a jugar.

### Muñecas mágicas

Los muñecos malos del cine de terror y la literatura fantástica son distintos a otros que también causan pánico: las muñecas vudú. Estas se usan especialmente para echar mal de ojo y funcionan como médium que representa a la víctima. Es el instrumento con el que se establece el contacto entre el mago y la persona que se quiere dañar: enfermar, herir o matar.

Las muñecas vudú más poderosas y efectivas son las que fabrica el mismo vuduista que va a operar el maleficio. Ha de confeccionarse con aquellas cosas que conservan las vibraciones de la futura víctima: objetos personales usados recientemente (camisa, medias, ropa interior), que servirán como piel de la muñeca o cobertura exterior. El interior se rellena con paja o algodón, mezclado con elementos de ciertas partes del cuerpo de la víctima, como trocitos de uñas, cabellos, partículas de piel arrancadas al afeitarse, etcétera. Es conveniente, mientras se confecciona la muñeca, sacrificar un animal y agregar la sangre fresca al relleno. Si se consigue sangre de menstruación de mujer, mejor. Para fabricarla, se cosen las telas y se deja una abertura por donde se meterá el relleno. Luego hay que coser la abertura con hilo blanco de algodón.

Cuando la muñeca está debidamente preparada se ha de concentrar en ella la imagen mental de la víctima. Su nombre se repetirá lentamente. Luego se clavarán alfileres o agujas en determinados puntos de la figurilla de trapo. La víctima sentirá dolor en la misma zona de su cuerpo y puede fallecer si la aguja atraviesa accidentalmente un órgano vital. El *wanga* o maleficio es más eficaz si la operación se efectúa al mismo tiempo en dos muñecas

idénticas. Una vez hecho el maleficio, los expertos recomiendan esconder la muñeca en un lugar oscuro, como puede ser algún rincón de un armario. Hay variaciones, de acuerdo al mal que se desea hacer. Para desembarazarse de un enemigo es necesario escribir su nombre con sangre de palomas en la espalda de la muñeca vudú, clavar la imagen mientras se dice: "Este es mi enemigo, no un juguete. Y al pronunciar su nombre lo destruyo". Repetir siete veces y esconder en un ropero o lugar solitario. El juguete se convierte en médium cuando lo potencio, lo preparo y lo consagro.

La preparación de acuerdo a reglas precisas, las frases que hay que repetir, la concentración y la fe puestas en cada paso del proceso constituyen un verdadero ritual. La persona que desea hacer el daño acude a un vuduista quien fabrica la muñeca, se concentra sobre la imagen de la víctima (que conoce por fotografías suministradas por el cliente) y repite su nombre, provocando el daño deseado. La muñeca vudú es parte de una cadena porque el daño no se hace directamente sino a través de intermediarios: cliente-operador o mago-imagen de la víctima-víctima. A diferencia de los muñecos de los cuentos y las películas de terror, la muñeca no representa al victimario (al asesino o a un espíritu maléfico) sino a la víctima.

Estas muñecas son distintas también a las imágenes del culto, como vírgenes, santos, la figura de Cristo, etcétera. Éstas también tienen forma humana. A algunas se las visten con trajes de tela, y en ciertas celebraciones y para las procesiones donde son exhibidas por las calles, se les cambia los vestidos. La frase "quedarse para vestir santos" hace referencia a la tarea eclesiástica de renovar los trajes, cuidarlos y lavarlos ejecutada por mujeres. Estas figuras se exponen a la mirada y la adoración en iglesias y templos. Están a la vista. Las muñecas vudú, en cambio, deben resguardarse de ser vistas y guardarse en lugares ocultos y oscuros.

Las imágenes sacras son representantes del Cielo en la Tierra. Como las muñecas vudú, también son intermediarias. Pero no entre el cliente y su enemigo sino entre abajo y arriba, entre los fieles y sus dioses.

### Juego de ausencias

La magia es el arte de las transferencias y las analogías y un juego con ausencias. A diferencia de las de jugar, las muñecas vudú representan a

alguien que no está o que está en otro lado. Como el mito, la magia es un sistema de vasos comunicantes. Si en los mitos Zeus puede convertirse en toro, un príncipe en un sapo y una mujer en una flor, así, para la magia, hay pasadizos disimulados, puertas secretas que comunican unos planos con otros. El oficiante es quien abre esas puertas, hace pasar cosas de un lado a otro, ata y desata.

Quien se acerca a la magia para dañar a su enemigo busca un rodeo, una intermediación para no ser identificado. No se expone públicamente. No se da a conocer. Desea pasar inadvertido para mantenerse a resguardo. Y sin embargo el rodeo, la intermediación y el secreto lo atan a una cadena peligrosísima de la que es muy difícil zafar. Se resguarda de su enemigo pero se expone a fuerzas que no conoce ni maneja y que, como un *boomerang*, pueden volverse contra él.

En síntesis: las muñecas para jugar, los muñecos animados del cine de terror y las muñecas vudú, aunque diferentes, comparten ciertas funciones comunes. Se dijo que el juguete abre el juego y convierte al niño en un personaje de su ficción. Que los movimientos lúdicos no parten del jugador hacia el juguete sino que corren en sentido inverso. En los muñecos malos del cine ocurre algo semejante. El muñeco está poseído por un espíritu maligno. El muñeco poseído utiliza a los niños para actuar maléficamente en el mundo. Los embruja convirtiéndolos en aliados, en obedientes ejecutores de sus planes siniestros. La fuerza del mal pasa del espíritu maligno al muñeco, y de éste al chico. El pequeño es quien la descarga sobre la presa o ayuda al muñeco a hacerlo.

Pero si el juguete diabólico personifica al victimario (casi nunca el niño es la víctima), las muñecas vudú en cambio son las destinatarias del daño: reciben los pinchazos siniestros, se las ata y se las esconde en la oscuridad. Ellas representan a la víctima.

### La guerra de los robots

A partir de Arturito, el simpático robotito de *La guerra de las galaxias*, los filmes de ciencia-ficción se han llenado de muñecos cibernéticos. Los *Cyborgs* son mezcla de hombre con máquina. *Terminator* es *cyborg*: una máquina que, para poder entrar al presente desde el futuro, debió "disfrazarse"

de humano. Aterrizó desnudo, sin posibilidad de traer nada más que a sí mismo: ni armas, ni ropa, ni transporte. *Robocop* también es un *cyborg* construido sobre los despojos de un policía de carne y hueso que murió literalmente en un tiroteo. Robots y *cyborgs* son muñecos como *Pinocho*, fabricados con un fin y con una misión. *Gepetto* dice que quiere hacer un muñeco para que le haga ganar mucho dinero. *Robocop* fue construido para combatir el mal. *Terminator I* es enviado al presente para matar a la que va a ser la madre del dirigente del futuro, quien peleará de grande contra la sublevación de las máquinas con el fin de impedir que los robots destruyan a los humanos. *Terminator II* cuenta la llegada de dos *cyborgs*, uno bueno y otro malo. El bueno tiene la misión de proteger al pequeño futuro dirigente. El malo fue enviado para matarlo.

Estos muñecos instrumentados para el bien o para el mal, fabricados con la intención de servir ciegamente a sus amos, a menudo se humanizan y se salen de la programación poco o mucho. Pasa con *Pinocho*. En *Terminator II* el *cyborg* bueno llega a sentir un afecto humano (no previsto en su fabricación) por el niño y su madre. *Robocop* se atormenta como si estuviera vivo cuando averigua en los archivos policiales que ha muerto y que su actual condición es una especie de sobrevida tecnológica.

Estos muñecos son intrusos. Vienen de otro tiempo (del futuro o de la muerte), se introducen en una realidad que no les pertenece e influyen poderosamente en ella. También son monstruos. Monstruo significa único en su especie. Lo peor de ser monstruo es estar solo. La soledad es su pena más grande. El de *Frankenstein* sufría tanto por no tener ni compañera ni amigo que se le pareciera, que pidió al *doctor Víctor* que le fabricara una novia. *Robocop* y *Terminator* deben haberse sentido tan solos como aquel dinosaurio del cuento de Bradbury, único sobreviviente en el fondo del océano, que se enamora de un faro y una vez al año emerge de las profundidades para abrazarse a su cuello de cemento.

*Cyborgs* y robots compensan su soledad con el poder. Estos muñecos fabricados por los hombres son, como el engendro de *Frankenstein* y el *Gólem* del rabino Lew de Praga, mucho más poderosos que sus amos. En algunas ficciones hasta llegan a independizarse, poniendo en peligro de muerte a los humanos. Así ocurre con el *Gólem*. Según la leyenda, este monigote de forma humana fue hecho con arcilla y procedimientos cabalísticos por un rabino en el siglo XVI. Lo usaba como sirviente para realizar toda clase de tareas domésticas. El *Gólem* crecía desmesuradamente y su amo empezó a temerle.

Un día el rabino le ordenó sacarle las botas. Cuando el *Gólem* se arrodilló, el hombre pudo alcanzar su frente, donde el monstruo tenía grabada la palabra *emet* (que significa "verdad"), y borró la primera letra. Quedó *met*, que quiere decir "muerto". El monstruo se desmoronó a sus pies.

Un viejo film de ciencia-ficción trata el mismo tema: el descontrol de muñecos cibernéticos que se convierten en terribles asesinos.

### La seducción del simulacro

El argumento es el que sigue. Una empresa norteamericana ofrece vacaciones diferentes. Por sólo cien dólares se puede viajar al pasado: a la época de la conquista del Oeste o a la Roma imperial. No hay túnel del tiempo ni reloj extraterrestre. El mecanismo es más realista y creíble: una monumental escenografía donde no faltan los detalles más nimios, poblada de robots que visten, hablan y actúan como auténticos *cowboys*, en un caso, y como auténticos romanos del siglo I, en el otro.

Los protagonistas son dos jóvenes que eligen el viaje al lejano Oeste. Suben a un avión que no viaja a ninguna parte pero que, como los cohetes espaciales de los parques de diversiones, crean la ilusión de vuelo con movimientos e imágenes proyectadas en las falsas ventanillas. Cuando descienden se encuentran en pleno Oeste legendario: calles polvorientas, casas de madera, el *Saloon*, mujeres y vaqueros que parecen reales y que los provocan con crudeza. Fabulosa ficción maniobrada desde computadoras. Simulacro tan perfecto que hace vivir intensamente a los protagonistas.

A diferencia del juego de los niños donde el *como si* requiere imaginación y teatralidad, aquí los adelantos tecnológicos y los avances de la ciencia están al servicio de la simulación. Esta se vuelve tan "real" que es imposible percibir las diferencias con lo verdaderamente real. Los viajeros se instalan en la ficción y pierden contacto con el mundo de afuera.

En este film el suspenso comienza cuando una falla en las computadoras que manipulan el juego de los robots pone a éstos fuera de control. Librados a su arbitrio, se convierten en amenazas reales que hacen peligrar la vida de los protagonistas. Uno muere de veras en la ficción del Oeste. Cuando todo parece perdido, su compañero consigue vencer al último enemigo y salir ileso de la espantosa aventura.

¿Qué distingue esta película de la de los muñecos del terror? *Chucky* y los demás juguetes animados (y también *Pinocho*) son intrusos (monstruos) en el mundo de los humanos. En esta película del viaje simulado, son los humanos los monstruos en un mundo de muñecos cibernéticos. A estos turistas les sucede lo mismo que a Alicia en el *País de las Maravillas* cuando el Unicornio la cree un monstruo fabuloso en el reino del revés.

Como *Gulliver* en sus viajes extraordinarios, los humanos acceden a un mundo ajeno (en la película, montado sobre una tecnología que no conocen y donde cualquier falla convierte al lugar en una trampa fatal). No hay magia vudú ni muñecos poseídos. Sólo técnica. A diferencia de *Robocop* y *Terminator*, aquí la ficción es la única realidad. Simulacro puro.

Si los juegos son islas que interrumpen esporádicamente la vida seria, que se intercalan en la historia personal como momentos ahistóricos, que ocupan un espacio lúdico recortado y separado del espacio físico y a los que se entra y sale fácilmente, el simulacro gana terreno y se sale de madre. Los lindes entre realidad y ficción parecen borrarse. Juego y vida se mezclan. Las realidades virtuales invaden todo: la vida, la historia, la política... Esta es una de las novedades más revolucionarias de nuestra época. *Disneyworld*, los recitales de *rock*, los *shoppings* ¿no son otros ámbitos del simulacro donde uno se sumerge en ficciones más poderosas y convincentes que la misma realidad?

La televisión es parte importante de este fenómeno. A diferencia del cine, que requiere salir de casa y disponer de un tiempo libre para ir a ver una película, la televisión suele estar permanentemente prendida en el hogar. El mundo se asoma por el recuadro luminoso. El mundo existe si aparece en televisión. La imagen en la pantalla es testimonio de que eso está ocurriendo en algún lugar del planeta, ahora, ya. Lo demás queda borroneado en una realidad fugaz e inaprehensible que no deja rastros. Pura subjetividad. No existe.

*Disneyworld*. Ya se había hecho de noche cuando salimos del submarino del capitán *Nemo*. Una niña, mirando el cielo estrellado, preguntó: "Mamá, ¿esas estrellas son de verdad?".

## JUEGO Y DEPORTE

—¿Observarás el Reglamento de Combate?  
—señaló el Caballero Blanco...  
—Siempre lo hago —dijo el Caballero Rojo, y  
ambos empezaron a golpearse tan  
furiosamente, que Alicia se refugió detrás  
de un árbol para ponerse fuera del  
alcance de los golpes.

Lewis Carroll, *A través del espejo*

**B**asándose en el libro de Roger Caillois, Jean D'Ormesson compone un cuadro de clasificación de los juegos, que presenta así:

	AGON competición	ALEA azar	MIMICRY imitación	ILINX vértigo
PAIDIA alegría	carreras	canciones	imitaciones	calesita
agitación	luchas	cara o cruz		hamaca
risas				
barriletes	box	apuestas	máscaras	parque de diversiones
solitarios	esgrima	ruleta	disfraces	
palabras cruzadas	fútbol damas ajedrez	lotería	teatro	esquí alpinismo
LUDUS				



El cuadro es falso porque la clasificación de Roger Caillois (basado en cuatro categorías: vértigo, azar, competición y mimesis) es incompleta. En ella no están contemplados los juegos de ingenio matemático donde, por ejemplo, dados ciertos números puestos como por azar, sin orden ni conexión, hay que descubrir la ley (la regla) que convierte ese aparente sinsentido en una serie o sistema. O los juegos creativos tan efímeros como construir castillos de arena, torres con naipes, esculturas de hielo o muñecos de nieve. Existen incontables juegos solitarios, secretos, privadísimos, que se improvisan en cualquier tiempo y lugar, que tampoco encajan en el esquema de Caillois. Y también ciertos juegos fronterizos, como la magia –trucos, ilusiones ópticas, figuras imposibles como los dibujos de Escher–. El territorio de los juegos es una geografía paradójica, extraña, donde gigantes y pigmeos se codean y lo desmesurado y lo diminuto son igualmente significativos. Todo es signo. Todo pesa en la superficie encantada de los juegos.

### Poner los juguetes de testigo

De todas maneras, analicemos el esquema de D'Ormesson. De allí se deduce que el deporte es más *ludus* (la regla arbitraria) que *paidia* (agitación desordenada). De las cuatro categorías, el deporte no tiene nada de *mimicry*. En cuanto a *alea*, cada vez más se procura desterrarlo de esa actividad. Pertenece, sí, a la esfera del *ilinx* y de *agon*. El deporte es esencialmente competición.<sup>18</sup>

D'Ormesson da por sentado que el deporte es un juego, una especie de juego. Otros autores oponen juego a deporte. La actividad lúdica, dicen, es explosión espontánea no organizada; la deportiva, en cambio, supone reglas. La oposición es falsa. No hay juego sin reglas. El juego es la regla, como se explicó en el capítulo "Fundar un orden". La diferencia radica en que el deporte es una manifestación lúdica tardía. Si el bebé juega desde la cuna, la práctica deportiva es la decisión de un niño socializado y entrenado en

juegos colectivos con sus pares. Entraña la conciencia del propio cuerpo, sus limitaciones y posibilidades. Practicar un deporte es desarrollar el cuerpo, medirse con otros, batir récords. Implica la exigencia con el propio cuerpo.

Otra diferencia radica en la función del juguete en una y otra actividad. El juguete abre el juego y determina la conducta del jugador. En el deporte, en cambio, la pelota, la jabalina, la bicicleta, son objetos-testigo de la excelencia corporal. El desplazamiento del balón en la cancha, la precisa entrada de la pelotita de golf en el hoyo, la parábola perfecta de la jabalina o el disco en el aire, testimonian el estado atlético del deportista, la coordinación de sus miembros, su potencia, su resistencia, su fuerza. En síntesis: el buen estado de su cuerpo, consecuencia de un minucioso y metódico entrenamiento con el fin de templarlo y dominarlo cada vez más. El gusto por la precisión, la búsqueda de la medida y el control con números que indican tiempos, distancias, velocidad, potencia, es inherente a esta actividad. El deporte constituye un verdadero sistema de medidas.

Si en el juego la acción (desinteresada, reglada, gozosa, inútil) es lo único que importa, en el deporte el movimiento es la vía para vivenciar el cuerpo, sentirlo en plenitud, liberarlo. El deporte contradice la sentencia griega cuerpo-cárcel-del-alma (*soma-sema*). Experimenta con sus posibilidades, responde a la voluntad de sobrepasar a otros y superarse a sí mismo. De ahí la importancia del entrenamiento, que posibilita las condiciones óptimas para la libertad y la audacia. Los campeones parecen sobrehumanos.

### Como gobernador, es un buen deportista

Sintetizando, el deporte es una competencia de habilidades físicas o capacidades que pueden mejorarse con el adiestramiento y que tienden a la resolución de problemas de creciente complejidad. El juego, en cambio, es un proceso azaroso, de relativo fácil aprendizaje, con reglas claras. Si el deporte es una institución y forma parte de la cultura oficial como los bancos, las escuelas, la bolsa o las oficinas públicas, el juego en cambio no existe institucionalmente, con excepción de los juegos de apostar. Esta irregularidad no es atribuible a ciertos méritos de tales juegos,

18. "Las fin des terroirs", en *El Correo de la UNESCO*, París, mayo 1991.

sino a las fabulosas cantidades de dinero que movilizan las apuestas. La institucionalización de los juegos de apostar es consecuencia de su inserción en el mundo de las finanzas.

También el jugador y el deportista están bien diferenciados dentro de la sociedad. El primero no tiene valor social. El jugador empedernido es mal visto, como si se tratara de un drogadicto o un estafador. Si es hábil, sólo dentro del juego, en el ámbito cerrado de sus pares jugadores, es valorado y aplaudido. El deportista, por su parte, goza de prestigio, tiene estatus. Y si es profesional, puede ganar muchísimo dinero con su actividad. Su prestigio trasciende los límites de la cancha o el campo de juego y a menudo se convierte en ídolo popular. Su vida privada, sus opiniones políticas, su casa, su yate, son de interés público. Los partidos políticos se lo disputan porque saben que puede arrastrar simpatías y hasta votos. Ser deportista puede ser un buen currículum para acceder a un cargo de gobierno.

Se podría alegar que los campeones de ajedrez gozan del mismo prestigio fuera del juego que un buen goleador de fútbol o un excelente basquetbolista. El ajedrez deja de ser juego en la medida en que se institucionaliza en torneos locales e internacionales. Entonces participa de los rasgos propios de los deportes, se convierte en deporte. Genera público que paga para presenciar los partidos, la organización mueve dinero y los campeones se convierten en ídolos.

### Espejito, espejito ¿quién es el más joven?

Hoy los deportes los practica cualquiera, pero con un espíritu nuevo. Y tiene que ver con la posmodernidad: predominio de la imagen, cultura del *shopping* y la pasarela, política de mascarada. Fachada, pura facha.

El deporte forma parte de la cultura del ciudadano políticamente correcto. Si hace casi un siglo Pierre de Coubertin lo definió como "ir más rápido, más lejos, más alto y más fuerte", ahora habría que explicarlo como un viaje a ninguna parte, movimiento perpetuo para quedarse en el mismo sitio (en la misma edad). Porque se lo practica fundamentalmente para parecer jóvenes.

Si en la Edad Media se buscaba el elixir de la eterna juventud, hoy se aspira a la *imagen* de la eterna juventud. Parecer eternamente jóvenes es la

utopía. Y en esta utopía del fin de la historia personal (no cumplir años o, al menos, que parezca que los años no pasan para uno) los deportes forman parte del mismo paquete junto a la gimnasia, los regímenes feroces, el *lifting*, la cirugía, los *spa*, etcétera. La exacerbación de la imagen lleva al culto del cuerpo y al auge de los deportes.

### El deporte hoy

Ya por los años cuarenta, a Johan Huizinga le alarmaba la complejidad que iba adquiriendo el deporte, captado por empresarios ávidos de dinero, convertido en un negocio monstruoso del que la publicidad, los medios de comunicación y hasta los Estados sacaban provecho. D'Ormesson denuncia la triple influencia del dinero, la técnica y la publicidad sobre el deporte: "La técnica cumple una función cada vez más importante en lo que antes era una emulación entre aficionados; el dinero invade el dominio del juego en proporciones inimaginables hace ya mucho tiempo; la televisión contribuye a la difusión y a la popularización del deporte, y también a la exaltación de las pasiones y a su transformación en espectáculo". Esta última afirmación es cuestionable. El deporte como espectáculo no es un acontecimiento reciente. Los Juegos Olímpicos de la Grecia del siglo V a. C. constituían una fiesta en la que participaban tanto jugadores como espectadores. Esto marca otra diferencia entre juego y deporte. El juego no necesita de espectadores. Al contrario, la presencia de observadores inhibe a los jugadores y desbarata el juego. El espectador es un aguafiestas. No en el deporte. El entrenamiento solitario y duro del atleta equivale al ensayo teatral: garantiza el éxito del espectáculo.

Todos los que han pensado el deporte en nuestro siglo (Caillois, Huizinga, D'Ormesson, Parlebas) coinciden en que va perdiendo sus rasgos lúdicos para hacerse mercenario. El éxito se convierte en exitismo, la competencia en competitividad y el adversario en un enemigo al que hay que vencer de cualquier manera (aun ingiriendo drogas y estimulantes) y a cualquier precio. La importancia del juego disminuye a medida que crece el valor de lo que se ha apostado en el juego.

## Danza de millones

En torno al millonario negocio del deporte existe el negocio de las apuestas: las quinielas deportivas o pronósticos. Éste es un invento británico de fines del siglo XIX. Grupos de apostadores hacían fondos comunes de dinero antes de un partido de fútbol. Después se repartía la plata entre los que habían acertado el resultado. En 1924 a John Moore se le ocurrió legalizarlas promoviendo una quiniela postal con éxito extraordinario.

Tal fue el éxito de la idea de Moore que la prensa y los medios se sumaron al negocio: los diarios dedicaron páginas completas y más tarde secciones a los partidos de la semana, con información sobre equipos favoritos y *chances* de cada uno. Hoy en día la radio y la televisión ocupan programas enteros. Periódicos deportivos y revistas especializadas, comentaristas y relatores auspiciados por importantes *sponsors*, se han puesto al servicio de este negocio paralelo al deporte, que son las apuestas. A menudo la regulación la realiza el Estado, como sucede en la Argentina, recaudando jugosos dividendos.

Estas quinielas incorporan el azar en relación con el deporte. Y, como se explica en el capítulo "¡Hagan juego, señores!", más que por el incentivo de la ganancia, el jugador apuesta porque necesita experimentar una espera discreta y hacerse la ilusión de que su vida puede cambiar como por arte de magia: ser ricos y famosos de la noche a la mañana. Apostando, los hombres y las mujeres se ponen en el tapete como fichas del Gran Juego, a merced de los golpes de suerte o de la diosa Fortuna y se abren al deseo de lo insólito y el azar. Con la apuesta, el jugador paga el derecho a una utopía personal y secreta que lo alivia del peso del vivir.

Cuando hay crisis económicas, los apostadores se multiplican. El que apuesta salta afuera, sale de la situación angustiada de las cuentas sin pagar, el desempleo, los impuestos durante el tiempo que corre desde que llena la boleta hasta que se entera de los resultados. Los juegos de apostar permiten la ilusión, renovada cada semana, del cambio salvador, del salto al otro lado.

Esta vocación mágica está bien explotada por el mercantilismo urbano. En las ciudades los humanos viven encastrados en la máquina social y laboral, sometidos a la presión del sistema, que es cuando el orden se hipertrofia y se convierte en un mecanismo monstruoso librado a su propia inercia, donde los individuos están atrapados como moscas en la telaraña. Si el juego (cualquier juego) es una isla de orden a la medida del hombre,

en la sociedad actual (que es un orden fuera de toda medida), el que apuesta salta afuera. Mientras tiene en el bolsillo la boleta del *Prode*, el billete de lotería o del hipódromo, mientras dura el tiempo de la espera hasta saber el resultado de la apuesta, el apostador está asomado, salido, libre, abierto a la manifestación del azar que, por impredecible, más que premiar, marca. Los juegos de azar permiten la ilusión reiterada de una salida: salir de la burbuja, salirse del alineamiento, del montón, de las máscaras y disfraces habituales, ponerse en movimiento, ir más allá.

## La guerra del fin de siglo

No hace tantos años los argentinos éramos capaces de embanderarnos en una guerra ajena, como pasó con la guerra civil española. Polémicas y hasta trompadas hubo entre quienes defendían a los republicanos y los que apoyaban a los nacionales. Durante la guerra de Vietnam ¿quién no tomó partido? El compromiso tenía que ver con contenidos: ideales sociales, lo bueno y lo malo, la democracia, la libertad, los derechos, la justicia.

Ahora las guerras —la de serbiobosnia, por ejemplo— son para nosotros tan verdaderas y tan falsas como una película de Arnold Schwarzenegger: parte de la ficción que se despliega en imágenes por *tevé*. ¿Dónde poner nuestra pasión de multitudes, nuestra necesidad genética de tomar partido, nuestro compromiso? En el deporte. Para los argentinos, el fútbol es la guerra del fin del milenio.

No es igual. La culpa, otra vez, la tiene el posmodernismo. Vivimos en un mundo en que todo se relativiza, las escalas de valores se vinieron abajo. Nadie se mata por un ideal ni se juega por una utopía. Menos, por un partido político. "Viví nada más que el éxito" recomienda una publicidad televisiva. "Subite al éxito".

En este contexto, el apasionado compromiso degenera en pasión sin trascendencia. Porque ¿acaso un cuadro de fútbol es esencialmente distinto a otro? ¿No son de hecho intercambiables los once jugadores de un equipo? ¿No se venden y se compran? Cada cuadro de fútbol es una entelequia: una cosa real que lleva en sí el principio de su acción y que tiende por sí misma a su fin propio. Un sistema sin esencia. No hay trascendencia.

## Robar y borrar

Pero algo más ocurre con el fútbol, al menos en la Argentina. Por el uso y abuso que los militares hicieron de la palabra "patria" y de los símbolos nacionales durante la dictadura del '76 al '82, en el imaginario de los argentinos quedó grabada a fuego la asociación de los colores celeste y blanco, la bandera, el Himno, etcétera, con represión, horror y muerte. Asqueados, dejamos de usar la escarapela y de embanderar nuestros balcones los días patrios, y apenas balbuceamos con voz inaudible, casi con vergüenza, el "Oíd mortales el grito sagrado" en los actos escolares de nuestros hijos. Era necesario recuperar para la civilidad los símbolos patrios, pero ¿cómo?

Antes de que nos diéramos tiempo para pensar en este terrible problema, el fútbol tomó cartas en el asunto. Sin decir agua va, los hizo suyos. Durante los partidos importantes, y después, en la fiesta de la hinchada que se desparrama por la ciudad, durante los Mundiales, la celeste y blanca vuelve a ondear en los balcones, en los autos y taxis. Los fanáticos salen a las calles en patota, con bombos, vociferando marchas triunfales, envueltos en enormes banderas argentinas. Otra vez el sentimiento de patria vuelve a sernos escatimado: nos es robado.

La historia del fútbol argentino (epopeya de glorias y fracasos en la arena bélica de los estadios mundialistas) usurpa el lugar de la historia nacional. En la eterna contienda del fútbol —reiterada con cada enfrentamiento Boca-River y cada vez que nuestro seleccionado juega contra uno extranjero en la Copa del Mundo o en campeonatos interamericanos— se reproducen la misma emoción, idéntico fervor, iguales masas de energía son convocadas y propagadas por los medios de comunicación, la calle, los golpes, los gritos, los bocinazos, el reconfortante cuerpo a cuerpo en la aglomeración callejera, ya se trate del Mundial de 1978, en pleno horror, o de cualquier otro en épocas más normales del país. La gesta del fútbol —repetitiva, recuperable, porque el fracaso anterior queda totalmente borrado con el triunfo último— refuerza la amnesia del pueblo argentino, nuestra falta de memoria histórica. Y así vamos, entre euforias y broncas futboleras, "todos mezclados, todos mezclados. Qué maligno diablo quiso y puso todo revuelto, todo confuso", dice Eladia Blázquez (en el tango *Todos en montón*).

## Palabritas mágicas

Hay una cultura del fútbol que se manifiesta en la charla sobre el último gol de Batistuta o las posibilidades del seleccionado con Passarella. La cultura del fútbol tiene un beneficio —o maleficio— de inventario: crea espacios de falsa democracia.

En un país donde la clase media —que fue el orgullo nacional— ya no existe porque la sociedad se polariza en ricos y pobres, la cultura futbolera instauro la ilusión de la igualdad de clases. Cuando el señor comenta los últimos goles con el encargado y el doctor opina sobre el pase de un jugador con el mozo del bar instauran otra vez la fiesta de Serrat. Cada uno, desde su orilla, inventa con palabras la democracia inexistente.

## La fiesta del fútbol

El fútbol genera otro juego, a veces trágico, siempre desbordado, de reglas confusas y donde las individualidades se borran en el amasijo del movimiento y la gritería: lo que se llama en la jerga de las radios y los comentaristas deportivos "la fiesta del fútbol". El juego se desplaza de la cancha a la tribuna y se desparrama por las calles cuando el partido terminó. Es la guerra de las hinchadas con heridos y muertos de verdad. A la remanida teoría de los ocios organizados y pasivos de las grandes urbes se le escapa este fenómeno del desplazamiento lúdico del campo de juego a la tribuna y la calle.

Como el partido de fútbol, la fiesta no dura. Es precedida en su propio principio. Sobrevive como un momento ahistórico en la historia y aestructural en las estructuras sociales. No desemboca en nada sino en sí misma. La intensidad de sensaciones, emociones y sentimientos que provoca, la poderosa concentración de energía que desprende son su propia justificación. De esta manera, cumple un servicio al poder: exorciza la rebelión para que todo siga igual.

Es que la fiesta del fútbol es una reedición actualizada y urbana de la orgía, festividad sagrada que practicaban ciertas tribus. Mircea Eliade define la orgía como un recurso social para asegurar el orden de la comunidad. Se trata de un acontecimiento religioso que se celebra una vez al año en una fecha precisa y que consiste en la permisividad total. Es una tregua al

sistema de obligaciones y reglas que rigen la vida de la comunidad. Circunscripta por límites de espacio y tiempo, no se propaga más allá de los días de celebración y del sitio consagrado para tal fin. Concluida la orgía, cada individuo retorna a sus tareas habituales, retoma el ritmo de sus actividades y esparcimientos, se instala nuevamente en su lugar dentro de la escala social, respeta leyes y jerarquías con ánimo liberado. La orgía sirve para perpetuar el orden social.

### Para dominarte mejor

Ese mismo sentido tenía el Carnaval durante la Edad Media y el Renacimiento. Todo se trastocaba efímeramente. Se producía en la tierra, y por breve tiempo, la epifanía del mundo al revés. "Cuando ríe, mientras el vino gorgotea en su garganta, el aldeano se siente amo, porque ha invertido la relación de dominación" escribió Umberto Eco en *El nombre de la rosa*. Y se ata a la teoría de la regulación del antropólogo Jean Duvignaud. La sociedad se venga de aquello que la amenaza, ritualizándolo. La fiesta, lo que la fiesta muestra de violento y destructor en un orden del presente, la explosión que provoca, se puede debilitar e incluso desvanecer mediante la institución de la regulación. El corte o la ruptura, que es el principio de la fiesta, se diluye haciéndola periódica, estableciendo celebraciones regulares. Eso se ha hecho con el fútbol y las fiestas desbordadas que provoca.

Pese a la efervescencia y el estallido, y aunque se borren en su transcurso los modales culturales transmitidos y los códigos de relación, no se puede decir que estas fiestas del fútbol sean transgresoras. No hay transgresión sino la vivencia de una plenitud, de una superabundancia prohibidas en la vida cotidiana. Terminado el desborde (a veces con la ayuda de la intervención policial), todos vuelven a sus casas, aplacados. Estas fiestas populares son recursos del *establishment* para domesticarte mejor.

Es por eso que en los Estados totalitarios o durante períodos de represión, se estimulan los campeonatos nacionales e internacionales de los deportes más populares. La gente sale a la calle, grita, festeja, vocifera, encauza su agresividad contenida contra el equipo contrario, rompe vidrieras, incendia automóviles dentro del marco de la contienda y durante las semanas que dura el campeonato. ¿No pasó en la Argentina, en 1978, en plena dictadura

militar? El Mundial desvió la atención de los desaparecidos y las torturas, provocó una euforia que se parecía bastante a la alegría popular ante los ojos de los periodistas extranjeros y alivió momentáneamente la opresión del miedo y la sospecha.

Como la fiesta del fútbol y los mundiales deportivos, las guerras inventadas contra enemigos extranjeros (la de las Malvinas en 1982, al final de la dictadura, declarada por el general Leopoldo Fortunato Galtieri) constituyen otro recurso tramposo para conjurar la rebelión.

Resumiendo: la fiesta del fútbol, institucionalizada y regulada, se convierte en ritual. Y como tal, es devorada y digerida por el orden establecido. El poder queda legitimado, se conjura lo imprevisible y el desorden. El ritual de los partidos de fútbol es un esfuerzo oficial por integrar la explosión al curso tranquilizador de la historia. La fiesta del fútbol es la ilusión de la revuelta, una máscara inofensiva y brutal.

## SEGÚN PESAN LOS AÑOS

A Hely Corá Monje<sup>19</sup>

*Le costaba creer que el tiempo hubiera  
podido hacer semejantes estragos no sólo  
en su vida sino también en el mundo.*

*Gabriel García Márquez, Buen viaje, señor presidente*

“**E**sta gente me mira!—murmuró Sartre con un tono que significaba: ‘Me encuentran decrepito’. Evidentemente sentía una difusa inquietud a propósito de su cuerpo, su edad, la muerte. —¡No estoy tonto pero estoy vacío!—decía mientras lo veíamos algo atolondrado, un poco ausente”. Estos testimonios de una vejez célebre, la de Jean Paul Sartre, contados sin piedad por su compañera Simone de Beauvoir en *La ceremonia del adiós* (1981) reflejan los sentimientos y los temores de todos los viejos ante el proceso de deterioro físico y psicológico: el desagrado ante la mirada de los otros, el temor al qué dirán, la vergüenza por la torpeza de un cuerpo que no responde con rapidez ni precisión, el vacío, el aburrimiento, la ausencia de interés, estar habitado por la idea de la muerte, “vivir con la amenaza suspendida, como si la vida estuviera en paréntesis”.

¿Cómo ayudar a los que transitan por la última edad de achaques y de olvidos, cuando la risa es un recuerdo remoto y una expresión ausente o

19. Dedico este capítulo al licenciado Hely Corá Monje, quien vive actualmente en España y es el más importante especialista en juegos para la tercera edad que conozco. Su amplia experiencia y un don especial para comunicarse con los ancianos en asilos y geriátricos me han brindado un valioso material para mis investigaciones.

malhumorada se fija en el rostro desdibujado? ¿Qué hacer por ellos cuando el interés por la vida y por los otros decae por todos lados? ¿Cuál es el secreto para comunicarse con estos cuerpos vencidos que van reduciendo al mínimo el movimiento y la expresividad? ¿Cómo animar la mirada perdida frente al televisor y la mirada casi indiferente desde el banco de la plaza? ¿Cómo devolverles a los viejos la autoestima y el placer de la exploración y el descubrimiento? ¿Y también la alegría y el humor? Muchos entre quienes están en contacto con ancianos en asilos y geriátricos, si han trabajado con prudencia y paciencia en estas instituciones, encuentran la forma de ayudarlos. Y el método más eficaz es el juego.

### Antesalas de la muerte

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está. Juguemos en el mundo mientras la muerte se mantiene a prudente distancia. Juguemos para alejar la muerte, para retrasarla, para olvidarla. Juguemos para retornar al centro de la vida. No es fácil la tarea. Geriátricos, asilos y hogares son guarderías para viejos, sitios donde se los deja cuando ocuparse de ellos es una carga pesada para la familia. Guetos, antesalas de la muerte al margen del mundanal ruido, de la vida que sigue su curso caudaloso más allá de las puertas. Viejos con viejos, sólo viejos segregados de la sociedad, apartados e internados en estos lugares por decisión familiar. Fueron puestos allí sin ser consultados.

Todo el mundo dispone de los viejos sin preguntarles nada. "Tenés que comer esto porque te hace bien"; "vamos a tirar todas estas porquerías que guardás en el ropero". Si se resisten, son calificados de caprichosos o maniáticos. El trato de la enfermera, de los médicos y de los hijos suele ser de forzada condescendencia y de disimulado disgusto. Se les habla como si lo hicieran con niñitos o con infradotados.

Los viejos no son escuchados. Jamás se les pregunta qué les gusta o desagrada, si quieren comer esto o aquello. Son despojados de sus pertenencias y arrojados de sus casas porque se decide sobre ellos desde la omnipotencia, con la excusa de su bienestar. La sensación de exiliados del mundo la perciben sin duda a través de la pantalla del televisor, entretenimiento predilecto de todas las horas. En los avisos publicitarios, que constituyen un vértigo de imágenes de un modelo de vida plena, jamás aparecen ancianos.

Esa invalidez impuesta los pone en la misma situación de los niños. Sus vidas —las de los viejos y de los chicos— son manejadas por otros (los adultos) quienes, libres de culpa, están muy satisfechos de su eficiente poder. Sacados de los ámbitos conocidos cargados de pertenencias y recuerdos, e internados en estos "hogares" colectivos, los ancianos sobrellevan a duras penas una existencia opaca agravada por el sentimiento de inferioridad y de exilio. No es difícil entonces que sientan la institución como ajena y que les cueste habitarla como su casa, su morada.

Se los pone en estas guarderías para resguardarlos, cuando en realidad son los familiares quienes, con la excusa del guarderismo, se resguardan de las molestias que ocasiona la convivencia con ancianos. Ya guardados, ellos se defienden poniéndose en guardia y guardándose a sí mismos. Es decir, metiéndose para adentro, introvirtiéndose, reduciendo al mínimo —y a veces a menos que eso— la comunicación con el entorno y con los otros.

Como sucede con los niños, el mundo para los ancianos se ha vuelto ancho y ajeno. Ya no les pertenece. Los niños logran mitigar la ausencia de poder y el extrañamiento de su estar en el mundo, jugando. Los juegos constituyen el único espacio de poder, el ámbito donde se sienten por fin dueños y libres. Si no jugaran, enloquecerían o se suicidarían. ¿No es razonable pensar entonces que los juegos puedan tener ese mismo efecto beneficioso y equilibrador en los ancianos? Las experiencias de animadores lúdicos en estas guarderías de la última edad suelen dar buenos resultados.

### Bajar la guardia

Experimentos serios, la prueba y el error y mucha paciencia y amor permitieron a los expertos en juegos encontrar el itinerario de actividades apropiado para mejorar las condiciones de los ancianos. Inicialmente es necesario que los viejos se abran al mundo circundante, que se des-guarden, que bajen la guardia. Eso lleva tiempo. El tiempo es un factor fundamental para jugar con ancianos. Ellos, que por lógica son quienes menos tiempo tienen (o les queda), son los que requieren más tiempo hecho de paciencia, amor y respeto. Tiempo de maduración que al final da el fruto esperado: de a poco se abren a la comunicación, sus cuerpos empiezan a cadenciarse al ritmo de una melodía, sus ojos se avivan, sus bocas sonríen, sus oídos prestan atención y su mente se interesa y se pone en movimiento.

Básicamente, este proceso se realiza en tres etapas. La primera se propone rescatar la sensibilidad y la percepción. La segunda, la expresión; y la tercera, la capacidad de hacer cosas, de ocuparse con entusiasmo de tareas placenteras e imaginativas. Inicialmente es necesario que los ancianos se abran al mundo circundante, que se desguarden y que pierdan el miedo a sentir y a percibir. Después se estimulan respuestas, una devolución por parte de los viejos al mundo que los rodea. No basta sentir. Hay que permitirse expresarlo con el rostro, con el cuerpo, con las palabras. Deben recordar que están vivos y que los acontecimientos exteriores los conmueven, los irritan, los alegran y que pueden expresar sus rabias y sus entusiasmos desde el centro de sí mismos. Luego se busca recuperar y fortalecer la identidad perdida o desdibujada. El anciano ya está en condiciones de usar su libertad para opinar, decidir, hacer, reconciliarse con su cuerpo, aceptar los achaques y las limitaciones sin vergüenza. Es cuando toma las riendas de sí mismo y vuelve a sentir que es uno en el mundo.

Se empieza por actividades casi lúdicas, que el animador denomina "ejercicios" o "tareas placenteras": jugueteos rítmicos y musicales, juegos de palabras, pintar, dibujar, armar, hacer murales colectivos, etcétera. Los ancianos empiezan a distenderse y a disfrutar. Luego se incluirán los "talleres de psicomotricidad", que son numerosas propuestas para jugar con el cuerpo. Y por fin los ancianos estarán bien entrenados para conectarse con el mundo: se programan salidas grupales del geriátrico y formas de participación en la vida del barrio y de la ciudad.

### La conquista del espacio

Jugar es apropiarse de un territorio y convertirlo en campo de juego. Jugando los ancianos ocupan efectivamente un espacio que hacen suyo y en el que se mueven como en su casa. Este fenómeno, que pasa casi inadvertido, es muy importante. Si el geriátrico es vivido como ajeno —tierra de nadie, lugar del destierro o no-lugar—, la conquista del espacio es la primera batalla ganada por los ancianos en el proceso de recuperar la posesión de sí mismos.

Jugar es también comunicarse, abandonar la burbuja y el enclaustramiento interior, y asomarse afuera. Los jugueteos iniciales consisten simplemente

en respirar, sentirse respirar, tomar conciencia del aire que entra y sale, lo de afuera entra y lo de adentro sale: comunicación elemental con el entorno. Los juegos con la respiración y con globos (inflarlos, dejar salir el aire, retenerlo, etcétera) producen una básica injerencia en el mundo y una forma primaria de expresión.

### En busca del tiempo perdido

En el juego se adquieren identidades definidas. En los de ficción los niños son el doctor, la enfermera, el vigilante, el ladrón en forma alterada, pero nunca simultáneamente. En las competencias entre equipos rivales, la camiseta y el distintivo otorgan identidades precisas. Con los ancianos la identidad se va dibujando a partir de los recuerdos. Se les invita a jugar con los recuerdos —de la niñez o de la edad adulta—, jirones de memoria que van perfilándose con nitidez y que son escuchados por los demás descubriendo semejanzas, afinidades y diferencias. Los viejos suelen tener muy buena memoria de acontecimientos y personajes lejanos en el tiempo. Y estimularlos a recordar es un buen ejercicio y un delicioso entretenimiento. Narrar episodios de la propia vida equivale a recuperar los pedazos de sí mismo desperdigados y perdidos y armar el rompecabezas. Muchos ancianos de los asilos y geriátricos están descuartizados: no tienen centro, son hilachas o harapos de lo que han sido. El relato de su propia vida pasada opera el milagro: restituidos, devueltos, rescatados, se parecen a los sobrevivientes que se han salvado después de un naufragio. Relatar la propia vida tiene efectos terapéuticos. Eso lo saben bien los psicoanalistas. También los chamanes, quienes curan a sus enfermos obligándoles a relatar la propia existencia a contrapelo, es decir, en sentido inverso: partiendo del presente y remontando el tiempo aguas arriba hasta el nacimiento. Deshaciendo la trama hasta el momento germinal, hasta la pura potencia del comienzo, es como se vence la enfermedad y se restituye el estado de salud. Contar la propia vida, o etapas de la vida, equivale a encastrar episodios fragmentarios, insignificantes, en un todo otorgador de sentido. La identidad se construye con esos pedazos de memoria restituidos al centro, a un mapa único, al dibujo terminado, como en un rompecabezas.



En los juegos con los recuerdos, ser escuchado ya es un triunfo. Sacar del cajón oscuro los recuerdos como trapos viejos, usados y queridos es otro triunfo porque es el punto de partida para reconstruir la identidad perdida. Hablar del pasado es restaurarlo, erigirlo como una torre que me representa y me presenta ante los demás: esto soy yo.

No es que los ancianos no hayan jugado antes de la llegada del animador. En los geriátricos suele jugarse al tute, al dominó, a los dados, al ajedrez, a las damas y a juegos con naipes. También al escrabel y, los más solitarios, a las palabras cruzadas. Son habituales también los juegos con palabras, como los chistes y las adivinanzas. Casi todos estos juegos establecen estereotipos de comunicación. Abren una zona de seguridad, de no riesgo, donde la intimidación está a salvo. De todos modos, quienes juegan están más acá del riesgo. El entusiasmo por el juego, las ganas de jugarse un truco o un partido de dados, es síntoma de integridad. Quienes necesitan de un animador lúdico son esos viejos bien guardados dentro de sí mismos, inmovilizados, arrastrando como un peso muerto sus frustraciones y sus penas.

Los juegos con el animador no desdeñan el riesgo, que debe ser dosificado. El taller de juegos funciona como laboratorio o sala de ensayo para la gran función de la vida. Sentirse respirar es sentirse vivo y hacer más fuerte el sentimiento de vida que el de muerte. Sentir el cuerpo es también sentirse vivo. Actuar es no entregarse a la inmovilidad y a la indiferencia, que son anticipos de la muerte.

### Juego y autoritarismo

Es interesante la evolución que la imagen del animador va experimentando a través de sucesivos talleres. De estimulador que acompaña, motiva y participa, pasa a ser maestro. Los ancianos buscan su aprobación, le preguntan "cómo lo hice" y hasta le piden una calificación. Si bien la de maestro es una etapa necesaria e indica que el animador va por buen camino, hay que revertir ese rol. El animador ha de verse como un integrante del grupo, como una figura solidaria al que el grupo va uniéndose por lazos afectivos. Sin embargo, el buen animador aspira a ser prescindible. Si la tarea ha sido buena, el grupo madura a tal punto que puede funcionar sin animador, es decir:

sin la autoridad de quien indica, conduce, dirige, cambia consignas, arma los grupos, etcétera. Su prescindencia indica el éxito de la tarea emprendida.

El autoritarismo que ejerce el animador es legítimo en los geriátricos, porque cumple una función terapéutica sobre aquellos ancianos que andan perdidos en la nebulosa del tiempo y el espacio. Los sacude, los saca del letargo. Pero sólo allí y con ellos, está justificado. Sin embargo, por mecanismos sociales que merecen estudiarse, la modalidad de la animación autoritaria ha prendido con tal fuerza que proliferan los mal llamados "talleres de juego" para adultos donde numerosos "jugadores" pagan para pasar dos o tres horas semanales obedeciendo órdenes. El animador o la animadora al frente, o preferentemente sobre un estrado, micrófono en mano y música de fondo, da una orden tras otra como la Reina déspota del partido de cróquet de Alicia: "¡Caminen por cualquier lado! ¡Ahora con los ojos cerrados! ¡Intenten conectarse con quien tienen cerca! ¡Sin abrir los ojos! ¡Busquen con las manos! ¡Toquen al compañero! ¡Ahora abran los ojos! ¡No dejen de caminar! ¡Fijen la vista en un punto del salón! ¡Sigam caminando sin apartar los ojos del punto elegido! ¡Ahora tomen un globo y únense en parejas, espalda contra espalda y sostengan el globo con sus traseros! ¡Muy bien! ¡Ahora a moverse! ¡Bailen unidos sosteniendo los globos!", etcétera, etcétera.

Como ovejas traídas y llevadas en un corral, esta gente, en la plenitud de sus condiciones vitales, consiente plácidamente a la obediencia. Creen que juegan y se tragan los eslóganes "comprometer el cuerpo", "jugar para expresarse" y otros por el estilo, como si fueran aspirinas. En estos falsos juegos no hay libertad, el orden lúdico brilla por su ausencia y en su lugar se suceden las órdenes en una secuencia vertiginosa para no dar tiempo a pensar ni a rebelarse ni a intentar siquiera hacer algo por propia iniciativa. Al contrario, se sanciona desde el estrado a cualquiera que se salga de la consigna: "¡Allí veo que no están gritando! ¡Quiero oír esas voces! ¡A ver: más fuerte! ¡A gritar más fuerte!". Las personas pagan para recibir órdenes, enmascarando su necesidad de obedecer bajo el rótulo de "juego".

Estos falsos talleres lúdicos los restituyen a la infancia para revivir lo peor de esa etapa de la vida: la situación de dependencia, la total falta de poder y libertad.

Este tipo de animación autoritaria se ha puesto también de moda en cumpleaños infantiles y reuniones sociales entre adultos. Los niños juegan a

esto o aquello, ven un dibujo animado, aplauden al payaso, toman el chocolate, en una sucesión de actividades programadas y controladas con mano férrea por expertos. La casa o el departamento permanecen ordenados, los chicos entretenidos y los padres satisfechos. Como en los programas de juegos con premios de la televisión, todo está dirigido desde arriba o desde afuera. Y el juego verdadero, el que es propio de los chicos, el que juegan, inventan y recrean juntos o solitarios a espaldas de los mayores, el juego fecundo es el gran ausente.

### De juguete a jugador

Como investigadora de juegos y en mis visitas a geriátricos y asilos me fascinaron ciertos ejercicios lúdicos más que otros. La secuencia de los títeres, por ejemplo. Luego de una gimnasia corporal que consiste en tomar conciencia de cada parte del cuerpo, cada anciano camina imaginando que un hilo sale de su cabeza y está tirando hacia arriba, y se afloja, y vuelve a tirar, y después tiran dos hilos de los hombros y se alzan y se aflojan alternadamente, y vuelven a tensarse hacia la izquierda o hacia la derecha; y otros hilos tiran de las rodillas, y de las muñecas, etcétera, etcétera.

Juegan un buen rato como si fueran títeres movidos desde arriba por titiriteros. Después, paulatinamente, y por indicaciones del animador, se va produciendo un cambio: el títere va perdiendo los hilos. Poco a poco empiezan a moverse por su cuenta, se adueñan de sus cuerpos y hacen uso de su libertad: cada viejo es ya su propio titiritero. El símbolo del juego y su ejecución trabajan juntos para liberar a los ancianos y ayudarlos a depender (y no pender) de sí mismos.

Esta evolución en un mismo juego —que aparece también en otros— tiene su correlato en la metamorfosis del animador: si el maestro ha de convertirse en un acompañante hasta desaparecer por completo, así también las marionetas se transforman en personas autónomas y dueñas de sus actos. Es el proceso necesario y eficaz de la secuencia de talleres: que el anciano construya su libertad, recupere su identidad perdida, vuelva a ser persona. De títere o juguete pasa a ser jugador.

Se produce entonces una red vincular: pienso mi cuerpo, lo siento, establezco lazos entre las distintas partes, vivo mi cuerpo como un todo

que muevo a voluntad. Me relaciono con los otros, siento sus cuerpos, participo del movimiento coordinado entre todos armonizándonos grupalmente. Obviamente el tema central en este estadio es el propio cuerpo. Ya se puede hablar de juego.

La tercera etapa consiste en abrir el hogar geriátrico hacia la comunidad en transacciones de ida y vuelta. Los ancianos salen al barrio y participan con actividades que van desde una pintada colectiva en la plaza hasta una función de títeres o de teatro en las que ellos son los protagonistas. La comunidad entra en el geriátrico por la convocatoria de los propios ancianos, quienes piden donación de libros de su interés (especialmente de obras de teatro para títeres que ellos utilizarán en sus actividades), material para sus creaciones, etcétera. Se abren las puertas del geriátrico para que el barrio pueda visitarlo y ver los trabajos expuestos y para asistir a las representaciones corales o teatrales.

La idea del gueto desaparece y la reclusión deviene libertad responsable e inserción activa y solidaria en la sociedad.

### Téngame, por favor, estas maracas

La función del animador es un tema delicado. El tacto y la paciencia son condiciones indispensables. Y el tiempo: no apurar, no esperar resultados inmediatos. Volver una y otra vez al hogar (una o dos veces por semana, según lo pactado), sin incomodarse porque son más los espectadores desconfiados que miran desde lejos disimuladamente con el tejido en la mano o el diario doblado bajo el brazo, entre burlones e incrédulos, que los pocos decididos que se prestaron desde el vamos a la propuesta del animador.

No importa. Hay que trabajar con esos pocos con entusiasmo, haciendo la vista gorda a aquellos que guardan distancia y observan solapadamente. Poco a poco se irán incorporando al grupo. A veces una invitación amable pero no compulsiva sirve. Otras, una frase como dicha al pasar: “—Téngame, por favor, estas maracas un momento”. Sin proponérselo, el anciano empieza a moverlas al ritmo de la música y ya está: entra en el grupo de los protagonistas.

Las preguntas del animador después de cada actividad fortalecen el sentimiento de autoestima que lentamente va creciendo. “¿Cómo se sienten?

¿Qué les gustó más? ¿Qué les desagradó? ¿Quieren repetir el juego o prefieren pasar a otro?". Esta actitud revierte la de los demás adultos que deciden por ellos sin preguntarles nada.

Aceptar las reglas es un sí a participar, a formar parte del grupo. Es vencer el aislamiento y la defensiva y reemplazarlos por el interés y la colaboración. Poco a poco la regla deja de ser mandato, el orden lúdico reemplaza a las indicaciones y sugerencias del animador. Obedecer las órdenes de enfermeras, cuidadores y médicos aparece ahora como algo muy distinto a acatar el orden del juego donde las únicas soberanas son las reglas y todos por igual deben respetarlas parejamente. Estas actividades, jugueteos y juegos los rehabilitan para la vida, o al menos les devuelve su perdida condición humana.

## TANGOS: JUGARRETAS DEL DESTINO

*El tango es una esencia o, mejor, una melodía que describe una determinada geografía y un texto que propone una determinada manera de vivir.*

Eladia Blázquez

### Pasado perfecto

**E**n ciertas comunidades el pasado funciona como punto de referencia o pivote de identidad. Esto es verificable a través de los juegos y juguetes infantiles –dinámicos factores de identificación cultural– en las sociedades pretecnológicas, donde son los padres o los propios chicos quienes los fabrican y juegan con ellos como vieron hacerlo a sus mayores. Estos juegos ancestrales son los mejores transmisores de tradiciones, costumbres, valores, tabúes y códigos de la comunidad. Manipulándolos, los chicos se atan al pasado del grupo y aprenden tempranamente a integrarse a él.

Pero esto no ocurre solamente en las comunidades pretecnológicas. Jean Giraudoux<sup>20</sup> opina que en la Europa moderna los juegos y los juguetes infantiles constituyen residuos de historia, testimonios de instituciones y ocupaciones adultas en desuso, supervivencia de actividades decadentes. A través de los juegos actuales se puede conocer la historia de los utensilios. Las armas en desuso se convierten en juguetes: el arco, la cerbatana, el escudo, la

20. Jean Giraudoux, *Sin poderes*, Mónaco, 1946.

espada. Los juegos de perseguidor-perseguido reviven antiguas situaciones de caza. En las rondas y canciones sobreviven remotos encantamientos y romances medievales. Comportamientos que formaban parte de instituciones fundamentales, laicas o sacras, devienen juegos. Muchos juguetes –el trompo, el boliche, el barrilete, la careta– fueron en su momento objetos de culto –como ya dijimos– o poseyeron un significado religioso.

### Futuro incesante

En los Estados Unidos, en cambio, la identificación cultural no se relaciona con el pasado sino con el futuro. En el país del Norte, el futuro es la medida de todas las cosas. “Desde su nacimiento, los norteamericanos han sido un pueblo lanzado al futuro. Toda su prodigiosa carrera histórica puede verse como un incesante galope hacia una tierra prometida: el reino (o la república) del futuro”, escribió Octavio Paz en *Tiempo nublado* (Buenos Aires, 1983). Y agrega que, a la inversa de los ingleses o los japoneses, alemanes o chinos, mexicanos o portugueses, no son los hijos sino el comienzo de una tradición. “No continúan un pasado. Inauguran un tiempo nuevo. El acto (o acta) de fundación –anulación del pasado y comienzo de algo distinto– se repite sin cesar en toda la historia: cada uno de sus episodios se define, no frente al pasado, sino ante el futuro”.

Es así como los juegos que juegan los niños norteamericanos, en vez de repetir la tradición, son espejo de lo que vendrá. Los juegos electrónicos, los de computadora, los sofisticados juegos de mesa que anticipan situaciones de riesgo empresarial, bélico, económico, social, son formas de la prospectiva, modelos de hipotéticas –y probables– situaciones futuras, funcionan como simulacro de lo que nos espera en el fondo de los tiempos. De ahí la moderna teoría de los juegos, donde se calculan funciones de utilidad y se aplica el cálculo matemático.

### Presente inseguro

¿Qué pasa en la Argentina? Aquí ni el pasado ni el futuro constituyen patrones de identidad cultural. La historia nacional se vive como fragmentaria y

conflictiva: es nuestra asignatura pendiente. En cuanto al futuro, es para nosotros una incógnita. Vivimos desasosegados entre la nebulosa del pasado y las brumas del porvenir. Isla inhóspita entre nadas: presente inseguro.

No se trata de una situación reciente. La inestabilidad perpetua, la provisoriedad como estado permanente, la imposibilidad de prever o de anticipar lo que vendrá (el futuro más o menos inmediato) convierten el presente argentino, ya por los años treinta, en una isla azotada por vientos desconocidos, arrasada por cambios inesperados.

Una realidad así es el reinado de la diosa Fortuna. Los juegos que reflejan esa realidad, los que nos identifican, son los de apostar, los juegos con el azar (destino sobredimensionado, acción minimizada): prode, quiniela, lotería, ruleta, póquer, truco, carreras de caballos. Y los juguetes que simbolizan la suerte inconstante, la alternancia azarosa de buenas y malas rachas. El nuestro es un país de apostadores.<sup>21</sup>

El tango, que es el espejo en el que los argentinos podemos vernos porque refleja con fidelidad quiénes somos, cómo pensamos, cuál es nuestra postura existencial en el mundo, es testimonio de esa verdad. Las letras de tangos están plagadas de barriletes, muñecas, calesitas, trompos, tabas, imágenes de carnavales de barrio y club social y deportivo, de jugadores que juegan y se juegan, de metáforas lúdicas que evocan la vereda de la infancia y que parecen incompatibles con la patética figura del hombre de tango que está solo y espera sentado ante la mesa de un bar. O aquella otra, no menos patética, del varón acodado en el estaño, ahogando las penas en el alcohol.

Sin embargo, estos juegos y juguetes refuerzan (y no contradicen) el mensaje de frustración y nostalgia, de inseguridad e impotencia frente al destino, de las dolidas letras de los tangos.

### Sueños de barrilete

“Nada duele tanto como ver/ desenrollar el carretel/ del hilo de la juventud”, canta Eladia Blázquez. “El día que se corte mi piolín” o “quedar sin

21. Los juegos de apostar nos vienen de herencia. Conquistadores y colonizadores españoles introdujeron las barajas, los dados, las carreras de caballos y otros. Los indígenas de estas latitudes también eran aficionados a las apuestas.

barrilete el hilo" son metáforas de la muerte. "Ser igual que un barrilete al que un mal viento puso fin", expresa la lucha desapareja entre el hombre y la fatalidad. El trompo, el carrillón, la calesita que gira y gira, hablan de las vueltas de la vida que hoy da y mañana quita. "La tierra girando alucinada/ como un trompo gigante de la nada/ nos traicionó, llevándose al confín/ la esquina y el jazmín,/ la luna y su mirada" (Cátulo Castillo). "Yira, yira, historias que vuelven a repetirse y el hastío de vivir y rodar sin saber dónde morir" (Discépolo), "cansados del loco vaivén" (Cadícamo).

También el fútbol se insinúa en el tango con palabras como "canchero", y en las frases "abran cancha", "gambetear la pobreza", "el alma en *orsai*" o "estar cero a cero con la vida". Pero son los juegos de apostar, donde la buena o la mala racha nos hace ganadores o perdedores, la más repetida metáfora de la vida. En el tango la vida es esto o aquello. "La vida es un mazo marcado,/ baraja los naipes la mano de Dios" (Manzi). "La vida es una carpeta/ y, por más acertador,/ nunca el hombre es sabedor -si apuesta-" (Cadícamo). "La vida es lotería/ y no hay mejor filosofía/ que jugarse a suerte y verdad" (Blázquez). "En la timba de la vida/ me planté con siete y medio" (Flores). A veces la mala suerte juega una carta brava o se da vuelta la taba. Otras, se pierde un cariño por una cabeza. "En este truco no hay flores", le advierte Giribaldi a la pobre mariposa de los mentidos amores.

También hay muñecas bravas, juguetes de ocasión, títeres en su guiñol, fantoches heridos, muñecos de aserrín, mimos y *clowns*, bullangueras mascaritas y disfrazados. Esta grotesca farándula que deambula por los tangos, si bien es el eco de la remanida obsesión por la identidad nacional de moda en los años treinta y cuarenta, esconde otros sentidos. Por un lado, estas imágenes están cargadas del contenido moralista que caracteriza los tangos de Discépolo y sus imitadores y seguidores ("sacate el antifaz", desenmascaramiento de la hipocresía y de la manía de aparentar lo que no se es). Pero también apuntan a una determinada concepción del hombre como juguete de los dioses o del destino. Y aluden, una vez más, al gran tema tanguero del fracaso, porque reiteran la figura del destino cruel y omnipotente abatiendo los modestos sueños de los hombres. "Somos la mueca de lo que soñamos ser", sintetiza Discepolín.

## Jugar y jugarse

Jugar y jugarse, pese al parentesco semántico, se oponen como las dos direcciones de una recta. Como cualquier actividad transitiva (como lastimarse, por ejemplo), jugarse supone una acción centrípeta, dirigida a sí mismo. Si cuando me lastimo oriento la acción contra mi persona, aun accidentalmente, soy sujeto y objeto a la vez, el que se juega es apostador y apuesta al mismo tiempo: juega o arriesga su pellejo, su prestigio, su seguridad, su libertad, su fortuna. Jugarse supone también un peculiar modo de concebir el tiempo, es decir, el ritmo de la propia existencia. En los juegos de jugarse no se lo elude ni se lo detiene. El tiempo del jugarse no es un tiempo ahistórico como el de los juegos. Al contrario, implica una aceleración. Cada segundo es decisivo, los actos se precipitan a un resultado, todo apunta vertiginosamente hacia un final deseado o temido. Los juegos de jugarse, más que a la vida, dan sentido a la propia muerte.

El tango condena moralmente al que juega: juega el gato maula con el mísero ratón. Jugarse en cambio tiene mérito. Jugarse la vida, jugarse el pellejo, jugarse entero en un momento fatal, jugarse a carta cabal, es de varones. Quien se juega es juzgado como de una sola pieza, sin dobles, franco, derecho y audaz. Los juegos de jugarse, más que a la vida, dan sentido a la propia muerte. La muerte -el riesgo extremo- es convocada en el momento de jugarse. "Le tengo al carro de la vida aprecio,/ pero emberretinado ¡la juego toda!", dice Celedonio Flores.

Si los juegos cotidianos son ardidés de la vida para olvidarse de la muerte, jugarse en el tango es un juego con la muerte, entraña el oscuro deseo de tocarla, la siniestra paradoja de vivirla. ¿No somos, acaso, como bien nos definió Discépolo, los sabihondos y suicidas?

ÍTALO CALVINO:  
LA PELIGROSA FASCINACIÓN DEL JUEGO

*La vida es un mazo marcado,  
baraja los naipes la mano de Dios.*

Homero Manzi, *Monte criollo* (tango)

*Cuarenta naipes han desplazado la vida.*

Jorge Luis Borges, *Truco*

A veces la inocencia del juego se trastrueca en experiencia terrible. Le sucedió a Ítalo Calvino cuando escribía un libro por encargo: *El castillo de los destinos cruzados* (Turín, 1973). Allí, como en las novelas picarescas cervantinas o en las de Boccaccio o Fielding, el escritor encadena historias de falsos reyes, alquimistas, sabios errantes, reinas destronadas y vagabundos. La novedad del libro de Calvino consiste en que lo escribió inspirándose en las cartas del tarot. Una importante firma italiana decidió reeditar dos antiguos tarots, verdaderas obras de arte: el miniado por Bonifacio Bembo para los duques de Milán a mediados del siglo XV y un tarot marsellés de 1791, de trazos más rústicos y fuertes. Para publicitar la edición, le encargaron al escritor un texto basado en las sugestivas figuras de los naipes.

A Calvino se le ocurrió usar los mazos como máquinas combinatorias, aprovechando las funciones narrativas de las cartas de adivinación. Al tirar las cartas la adivina "lee" una historia en las imágenes icónicas que va mostrando; cada baraja se carga de un sentido diferente de acuerdo al lugar que ocupa entre las demás en el conjunto desplegado sobre la mesa. El mazo es un catálogo de posibles. Cada símbolo es un nudo fatal del destino. Y la

tiradora de cartas es una cuentista más que una cuentera: va hilando esos fragmentos que son los naipes. Va atando los nudos del destino en un relato coherente. Al poner las cartas sobre la mesa, la tiradora despliega la vida como un mantel, como un mapa donde se perciben cruces de caminos, callejones sin salida, peligros fatales, barreras infranqueables, etcétera.

### El sueño de Benjamin

El sueño de Walter Benjamin era producir una obra literaria con citas montadas con tanta maestría, que pudieran prescindir de cualquier texto acompañante. Y lo realiza Umberto Eco en *El nombre de la rosa* ("Tercer día", "Después de completas"), cuando amalgama diferentes fragmentos de famosos textos de amor, con tanto cuidado que el lector no percibe los hiatos o pasajes de uno a otro. También Calvino realiza una especie de montaje con las cartas del *tarot*, en cuyas imágenes está el sentido del mundo y de la vida.

El libro consta de dos partes: *El castillo* y *La taberna*, según utilice el *tarot* milanés o el de Marsella. En ambas, usa los naipes como fragmentos arrancados de contexto y dispuestos de nuevo en forma tal que se ilustran uno al otro. Es que las cartas, como las citas, son fragmentos: cada una tiene un significado más o menos ambiguo que se define cuando entra en relación. Con las mismas barajas se pueden tejer incontables historias diferentes. Y eso hacen los personajes inventados por Calvino.

La historia es la que sigue. Varias personas en viaje, en pequeños grupos o solitariamente, arriban a un castillo (o a una taberna) levantado en medio de un bosque. No se conocen unos con otros, y cada cual llega de distintos lugares, habiendo recorrido itinerarios diferentes. Aunque no son esperados, se los recibe hospitalariamente y comparten una espléndida cena. Cuando terminan de comer, cada uno pretende contar a los demás las aventuras de su viaje. Pero han perdido el habla por una extraña maldición o por las aterradoras experiencias vividas. A alguien se le ocurre usar las cartas del *tarot* para narrar su historia. Elige cuidadosamente cada naipe y va armando la secuencia de derecha a izquierda. Cuando termina, otro comensal sigue su ejemplo y compone la línea de su aventura de arriba abajo, cruzándose con la historia anterior en algún

lugar o personaje común a los dos viajes. Uno a uno, todos los comensales arman sus historias gráficas sin desarmar las anteriores, de modo que las narraciones se entrecruzan en una especie de *puzzle* o rompecabezas de cuentos que pueden leerse de derecha a izquierda, de izquierda a derecha, de arriba abajo, en diagonal, etcétera. Cada línea y cada dirección constituye una aventura diferente.

### El revés del tapiz

El propio Ítalo Calvino en la "Nota" que cierra el libro, explica el método inventado para armar el crucigrama de historias. Luego de mirar detenidamente cada baraja con la ingenuidad del lego y la atención desinteresada de un niño, la interpretó según una iconografía imaginaria. Después dispuso los naipes de modo que se presentaran como escenas sucesivas de un relato pictográfico. "Cuando las cartas me daban una historia en la que podía conocer un sentido, me ponía a escribirla y al mismo tiempo trataba de disponerlas en un orden que rigiese la pluralidad de los relatos". Poco a poco compuso, con el *tarot* del *quattrocento*, un dibujo de historias entrecruzadas con la totalidad del mazo, de modo que podían leerse en distintas direcciones historias completas, diferentes, lógicas dentro de la ficción narrativa.

El ingenioso rompecabezas de Calvino se arma de la misma manera que las historias urdidas por las comadres de barrio, verdaderas contadoras de cuentos. Consisten en relacionar lo inconexo, unir episodios diferentes, inventar un contexto donde la expresión de un rostro, una escena fugaz percibida desde la vereda de enfrente, jirones de una discusión escuchada detrás de la puerta, se unen en una historia picante plena de sentido. Ponemos mucha inteligencia en la tarea de llenar cualquier hueco, en anexar esos artificios perfectos cosiendo episodios diferentes y dándoles un sentido. Y de tantos nudos y tanto afán nace al final el trozo de tapiz.

## Génesis atormentada

Con *El castillo* le fue fácil a Calvino construir el cruce central de los relatos en lo que él llama "cuadro mágico". "Bastaba dejar que cobraran forma alrededor otras historias que se cruzaban entre sí, y obtuve de este modo una especie de crucigrama hecho de figuras y de letras en el que además cada secuencia se puede leer en los dos sentidos". Al cabo de una semana el texto estaba listo.

En cuanto a *La taberna*, tuvo dificultades desde el principio. Cuenta que no conseguía disponer las cartas en un orden que contuviese y rigiera la pluralidad de los relatos. Cambiaba continuamente las reglas de juego, la estructura general, las soluciones narrativas. No podía hacer entrar las historias en un esquema unitario. Pasaba días enteros "componiendo y recomponiendo mi *puzzle*, imaginaba nuevas reglas de juego, trazaba cientos de esquemas, en forma de cuadrado, de rombo, de estrella, pero siempre había cartas esenciales que quedaban fuera y cartas superfluas que terminaban en el medio, y los esquemas se volvían tan complicados (cobrando también una tercera dimensión, volviéndose cúbicos, poliédricos) que yo mismo me perdía".

Para salir del atolladero abandonaba los esquemas y se ponía a escribir historias que ya habían tomado forma, sin preocuparse de que hubieran encontrado o no un lugar en la red de las otras historias, pero sentía que el juego sólo tenía sentido si se cumplían ciertas "normas férreas". Calvino empezó a obsesionarse, a dormir mal, a no poder pensar en otra cosa que en el dibujo incompleto de las historias con el *tarot*. "Con intervalos más o menos largos en los últimos años", confiesa, "me metí en este laberinto que me absorbía completamente. ¿Estaba volviéndome loco? ¿Era la influencia maligna de esas figuras misteriosas, que no se dejaban manipular impunemente? ¿O era el vértigo de los grandes números que se desprende de todas las operaciones combinatorias? De golpe decidía renunciar, plantar todo, me ocupaba de otra cosa. Pasaban varios meses, incluso un año entero, sin pensar en la cosa; y de pronto se me ocurría la idea de que podía volver a intentarlo de otro modo más sencillo, más rápido, de éxito seguro".

Empezaba otra vez a componer esquemas, a corregirlos, a complicarlos. "Me empantanaba de nuevo en esas arenas movedizas, me encerraba en una obsesión maniática". Algunas noches comportaban una cadena intermina-

ble de desplazamientos. Otras, se acostaba con el alivio de haber encontrado la fórmula perfecta, y a la mañana, apenas despierto, la eliminaba. *La taberna de los destinos cruzados* es el fruto de esa "génesis atormentada", según sus propias palabras. "Si me he decidido a publicarla es, sobre todo, para librarme de ella", confiesa. "Aun hoy, con el libro en pruebas, sigo metiéndole mano, desmontándolo, reescribiéndolo. Sólo cuando el volumen esté impreso me quedará afuera de una vez por todas, espero".

## La trampa

Analizo el segundo intento —semifallido— de ordenar los naipes del *tarot* en un dibujo armónico. Calvino lo define como "atolladero" que lo tenía atrapado, "laberinto" que lo absorbía completamente y menciona la "influencia maligna de las figuras misteriosas del tarot, que no se dejan manipular impunemente". "Obsesión maniática", "génesis atormentada", "locura" son algunas de las frases con las que intenta comunicar su experiencia con la segunda parte del libro.

El juego de Calvino ha perdido su inicial carácter de pura investigación, de experimento divertido, y se convierte en una trampa: laberinto del que es casi imposible salir. El jugador también cambia. De gozoso manipulador de juguetes deviene un atormentado, tironeado por dos sentimientos antagónicos: la atracción irresistible del juego y el ansia imperiosa de salir, de estar fuera, de dejar de jugar. El juego consciente se transforma en un jugar al tanteo, a ciegas, como si se hubiera traspuesto un umbral más allá del cual el jugador se interna en una realidad incierta ("arenas movedizas", "laberinto") regida por reglas que no conoce o que viola sin saberlo, donde las piezas de juego no casan, se vuelven autónomas e influyen maléficamente sobre el jugador, convirtiéndolo en juguete.

## Transgresión y castigo

Hay un detalle que merece tenerse en cuenta: Ítalo Calvino no jugó con el *tarot* en la forma tradicional sino que ensayó otro juego. La tiradora de cartas es quien lee un mensaje que no le está dirigido. Es interceptora y media-



dora, intermediaria, médium: traduce y descifra. La tiradora manipula las cartas de la vida en un doble sentido: como barajas o naipes donde "se lee" el destino de su cliente, y también como cartas escritas, mensajes del Destino o de los dioses. En el acto mágico o fraudulento de leer el *tarot*, los dos sentidos de la palabra carta (naipe y mensaje escrito) y los dos sentidos de la palabra destino (lugar de llegada como cuando se dice: "la carta llegó a destino" o cuando se indica "nombre del destinatario" y la suerte ineludible, el *karma*, la vida ya escrita de antemano) funcionan simultáneamente, se funden en uno solo. El cliente es el destinatario que recibe la carta con su destino por intermediación de la tiradora.

La tiradora deja intervenir el azar en su juego adivinatorio, sabe que hay que dejar jugar al azar. Jamás manipula las cartas a su antojo. Le hace mezclar y cortar al cliente. Ella simplemente despliega los naipes que el azar ha ordenado y descifra el mensaje. En el acto mágico de tirar las cartas hay un cliente (el que va y paga para conocer algo de sí mismo), la oficiante del rito y el azar, que es el gran jugador. Calvino, en cambio, manipuló los naipes a su antojo, se olvidó del dios velado y lo reemplazó por la razón ordenadora, la arrogante razón ordenadora. Y aquí está el punto. Sin saberlo, Calvino violó una ley, una regla tácita del *tarot*, y es a partir de esa transgresión que el jugador comienza a sentir que no es el amo del juego, que se aventura sin mapa, sin guía y sin brújula en un territorio ajeno y peligroso. Calvino saltó al otro lado sin preparación previa, sin desearlo realmente, como un niño travieso que entra sin permiso y por pura curiosidad al cuarto prohibido. Pero una vez que se pone un pie adentro, es difícil salir: una fuerza que fascina y espanta lo amarra y lo enreda en esa otra peligrosa realidad.

### Rituales olvidados

Una seductora tesis sobre la génesis de los juegos explicaría en parte este fenómeno. Me refiero a la desplegada por Eugene Fink, ya mencionada en este ensayo (en el capítulo "¡Hagan juego, señores!"). Para el filósofo alemán, los juegos son restos fósiles de rituales olvidados, supervivencias fragmentarias de antiguos cultos ya desaparecidos. La tesis no es disparatada. La relación entre rito y juego está confirmada por trabajos de campo y la historia de las religiones. El go, la rayuela y muchos juegos indígenas ameri-

canos formaban parte de cultos. El resultado de un partido de pelota entre los indígenas sudamericanos decidía la culpabilidad o la inocencia de un acusado, porque el dios "hablaba" a través del juego. Jugando se fundaba un espacio mágico que facilitaba la teofanía.

Como ya se dijo, los juegos que más se acercan a la función sacra del rito son los adivinatorios, los de apostar y los de azar. Como en el *viñu* o partido de pelota de los matacos, en las cartas del *tarot* se manifiesta el Destino, divinidad velada, misteriosa y temible. Y también en los juegos de apostar. Cuando un jugador hace su apuesta, su juego consiste simplemente en esperar, porque quien juega es el azar. Aunque el cálculo de probabilidades pueda acercar ciertos datos al apostador, el azar es impredecible. Ivar Ekeland, presidente de la Universidad París-Dauphine y miembro del Centro de Investigación de las Matemáticas de la Decisión, lo explica en su libro *Al azar. La suerte, la ciencia y el mundo* (París, 1991).

En *El castillo de los destinos cruzados*, Ítalo Calvino desestimó al Gran Jugador (el Azar), lo desterró del campo de juego y pretendió usurpar su lugar. El resultado está escrito en la "Nota" que cierra el libro. La razón y la voluntad humanas no funcionan cuando se atraviesa la puerta prohibida y se penetra en terreno vedado. Entonces, el juego más inocente se convierte en una pesadilla atroz, en una trampa para la inteligencia, en un sacrilegio.

ADOLFO BIOY CASARES:  
DIME CÓMO JUEGAS Y TE DIRÉ QUIÉN ERES

—¿Quién eres tú? —dijo la Oruga.

—Yo... yo casi no lo sé, señor, en  
este momento—...

Lewis Carroll, *Alicia en el País de las Maravillas*

“Y” o creo que el terrorista juega a ser terrorista, que el juez juega a ser juez, que el hombre reposado está jugando a hacer ese papel de hombre sensato. Y así, todos involuntariamente nos metemos en juegos por los cuales somos capaces de morir. Como chicos que en un jardín se meten en cajones y son piratas y tienen batallas navales y naufragan... Creo que nosotros seguimos de grandes haciendo lo mismo”. Esto me dijo Adolfo Bioy Casares en un largo reportaje que se desplegó durante todos los martes y todos los jueves del año 1987. Le pregunté cómo se puede salir de esos juegos. “No hay ninguna posibilidad —me contestó— porque esos juegos son lo que se llama el sentido de la vida. Aparte está el otro sentido de la vida, que es el animal, y que fluye a la superficie de nuestra personalidad en situaciones límites. Si usamos nuestra conciencia, nuestra inteligencia, la mente, no tenemos más remedio que jugar”.

Si para el común de la gente el juego es concebido como lo que no es serio, recreación en horas de ociosidad, pausa o paréntesis en medio del ajetreo diario, para Bioy Casares constituye lo más serio. Los aspectos más importantes y graves de la vida humana se juegan. El trabajo, el amor y la lucha no son más que juegos. El juego está en el centro de gravedad de la existencia. “La vida es un juego en el que todos jugamos”, escribió en *Guirnalda con amores*. Y lo reitera con énfasis: “Lo

que estamos haciendo en el mundo es un juego. Un juego necesario, porque si no creemos en él nos aburrirnos y a lo mejor, hasta nos suicidamos”.

Mientras se debaten entre conflictos y problemas, sus personajes de ficción tienen conciencia de esta verdad. La certeza de que están jugando los invade con frecuencia: “Era evidentemente una reunión de los patriotas húngaros; reuniones que la policía sancionaba con la reclusión, la cámara de tortura o el patíbulo. Y sin embargo, él sabía que todas las personas allí reunidas estaban jugando. Que los juegos terminaran en el derrocamiento del gobierno o en la sangrienta represión, no alteraba esa verdad”, escribió en *El otro laberinto*. Y en el mismo cuento dijo: “Se imaginó a sí mismo como un calmoso y magistral (e indeterminado) jugador, frente a un determinado y simbólico tablero”.

Entrar en juego es representar un rol o mover piezas en un tablero imaginario con estrategia y habilidad de acuerdo a leyes lúdicas. Los afanes, los compromisos cotidianos, la ambición que mueve al hombre son, para Bioy, juegos extremadamente serios que duran a menudo toda la vida. Si en la opinión generalizada los juegos constituyen movimientos inútiles ajenos al sentido global de la historia de cada uno, para Bioy son necesarios “porque si no creemos en ellos nos aburrirnos y a lo mejor hasta nos suicidamos”, porque otorgan sentido y contenido al vivir.

### Mentiras piadosas

Jugar es fundar un orden o legitimarlo. El auténtico jugador despliega su conducta lúdica entre límites precisos y valores claros, respetando leyes incuestionables, compitiendo contra oponentes bien identificados, persiguiendo metas definidas. En la entrega lúdica cada jugador toma posesión de una individualidad clara y distinta, inequívoca. El juego es siempre otorgador de identidad.

Pero si la vida consiste en entrar en juegos diferentes, como lo cree Bioy, e incluso jugar simultáneamente distintos juegos; si en el juego elegimos un rol que nos lo ponemos como quien se pone un disfraz o una careta, los juegos son una forma de la hipocresía. El escritor lo dice claramente. En las últimas líneas de *Un león en el bosque de Palermo* define el

criterio humano (sinónimo de cordura o conducta civilizada) como “impuro de hipocresía pero también refulgente de compasión y de coraje”. El mismo significado encierra esta frase de *La sierva ajena* que define la vida: “La vida no es dramática (la vida no es esto o aquello), pero hay personas que representan, con el argumento de la vida, un drama. Es fácil enamorarse. Enamorarse, no. Obrar como enamorado”.

En el enfoque de Bioy, los juegos de la vida constituyen un recurso humano conmovedor y valiente para dar sentido al sinsentido, para cargar de contenido aquello que está vacío y navega sin rumbo en medio de la Nada: la existencia humana. Es posible que en cuentos y novelas publicados alrededor de 1945 influyera la filosofía existencialista (Sartre, Heidegger), tan en boga en la Europa de posguerra. También Sartre escribió que vivir es jugar a ser y que en ese juego el hombre se convierte en un actor, en un hipócrita. Para Sartre, la vida como juego es una forma del extrañamiento y la alienación. Y para Heidegger es un modo de la existencia inauténtica. Bioy Casares asume una actitud más piadosa: los juegos están justificados, porque cumplen la importante función de proteger de la intemperie, del vacío, de la Nada, del sinsentido de la existencia. O al menos ayudan a olvidarlo.

Juego es lo que hacemos en el mundo, en un mundo signado por la finitud. Las cosas se gastan, los seres envejecen y mueren, el pasado se olvida y el planeta está predestinado a perecer algún día. El juego humano no resuelve la encrucijada ni destierra la finitud del Universo. Es por esencia inútil. Pero constituye la única manera de vivir en el olvido de la muerte y acceder, aunque ilusoriamente, a la eternidad. Los juegos de la vida salvan de la náusea, del mal metafísico, de la angustia existencial que en la década del '40 laceraba como un virus mortal las entrañas de los intelectuales de Occidente. Bioy Casares consiente los juegos como quien acepta una mentira piadosa para mitigar el dolor de una cruel verdad.

### Personajes jugados

Lo conocido, la imperturbable realidad, es el orden claro y sereno creado por los juegos cotidianos, patria humana y puerto seguro, zona de los ritos otorgadores de protección e identidad. La intemperie, el vacío o la Nada de los existencialistas está representado, en la narrativa de este autor, por “el

lado de la sombra", "la selva, laboratorio de lo incalculable", "la tierra del destino". Quienes se alejan del área de los juegos, del orden elaborado y remozado permanentemente por el jugar humano, se exponen al riesgo y la aventura de una vida a la intemperie. Allí, en la tierra de nadie, los juegos habituales no funcionan, se vuelven ineficaces: "Me entró la desazón, y para echarla a broma, jugué a que yo era un vecino. 'Escribiré una carta al diario, me dije, para que por fin retiren estas reliquias de la Exposición de nuestro Primer Aniversario de Independencia y Dictadura, que no se avienen con el estilo de la ciudad'... Tan incalculable es el alma que esta broma anodina ahondó mi abatimiento..." explica el viajero de *El lado de la sombra*, tan lejos de su patria y de sus afectos.

Algo parecido le sucede a *Battilana*, el eventual compañero de viaje de *Guzmán* en *El atajo*. En la otra realidad repite los juegos habituales (la seducción, el recurso de la palabra convincente, el discurso-trampa), que se tornan inútiles y absurdos como un grito en el desierto y precipitan su muerte. Y también a *Ireneo Morris* en su primer viaje (*La trama celeste*), debatiéndose con terquedad en un Buenos Aires insospechadamente diferente al conocido.

Del lado de la sombra no jugamos sino que somos jugados. Ser jugado es entrar en juego, no como jugador sino como juguete o ficha. El que es jugado desconoce las leyes del extraño juego en el que participa. El desconcierto, la inseguridad y la certeza de que lo gobiernan fuerzas sobrehumanas cuya racionalidad (si la hay) no alcanzan a comprender, asuelan a las criaturas de las fantásticas historias de Adolfo Bioy Casares.

Cierto presentimiento les anuncia oscuramente que están trasponiendo el límite preciso entre el territorio conocido y un orden distinto. *Alfonso Álvarez*, el profesor de historia de *El gran serafín*, recibe este misterioso llamado de alerta en su primer día de playa: "Con asombro advirtió que no estaba feliz. Lo embargaba una desazón que apuntaba como un vago recelo". También el protagonista narrador de *El lado de la sombra* experimenta una vivencia parecida antes de bajar al puerto que le recuerda parajes de las novelas de Conrad: "Me dije que ni bien desembarcara entraría en el mundo de tales libros y tuve un escalofrío de júbilo y de miedo". Y en *El atajo*: "Aquel mediodía de junio, al cruzar la puerta cancel, Guzmán claramente notó la angustia: una opresión leve y pasajera que de un año a esta parte le acometía cuando estaba por salir de viaje".

## El otro lado

Ya traspuesto el umbral, el personaje comprueba que los juegos habituales han perdido efectividad y que su identidad se desdibuja: deja de ser quien es. Es nadie o pura posibilidad de ser. *Ireneo Morris* no es (no existe) en ese Buenos Aires levemente diferente a su Buenos Aires natal (*La trama celeste*). El viajante de comercio puede ser un espía contrarrevolucionario (*El atajo*). El estudiante de historia húngaro es el viejo del siglo XVII muerto en un cuarto de hotel (*El otro laberinto*). Por los ojos de Diana espía el alma de otra mujer (*Dormir al sol*).

La pérdida de la identidad se expresa metafóricamente en varios relatos por el despojamiento de la cédula de identidad. Cuando *Lucho Bordenave*, el esposo de *Diana* en la novela *Dormir al sol*, vuelve al hospital a reclamar por su mujer intuyendo que se la han cambiado por otra, le piden su documento y lo dejan solo, mientras escucha con angustia la vuelta de llave en la puerta que acaban de cerrar. A partir de entonces se cumplirá, casi sin notarlo, el proceso de sustitución de su yo hasta convertirse en otro. En *El atajo* ocurre algo parecido. *Battilana* y *Guzmán* son obligados a entregar sus documentos apenas traponen el portón del fuerte que los interna en la pesadilla y el horror.

Entonces, vaciados de su yo y desposeídos de los ritos cotidianos, los protagonistas se entregan a un estado de disponibilidad e indeterminación. Se convierten en juguetes: "Guzmán olvidó la comunicación con *Battilana*; cesó en sus reflexiones y comentarios: plenamente se entregó a la situación que vivía". Un juguete no es un medio que se usa en vistas a un determinado plan u objetivo, escapa a toda clasificación, carece de cualidades fijas y se caracteriza fundamentalmente por su indeterminación. En eso se transforma *Guzmán* en la otra dimensión de lo real en la que se interna por accidente. Apenas franquea la puerta, ya no es el viajante que ordena su vida entre su robusta mujer y "la consabida cantinela de recomendaciones inevitables", los amigos del bar y el repetido itinerario de viaje. Deviene juguete de misteriosos jugadores que lo someten a un juego siniestro: "Cuando oiga la descarga usted dispone de tres o cuatro minutos", le dice el coronel. Entonces debe recoger el llavero que la monitora dejó sobre la mesa, atravesar el corredor gris y acertar con la llave correcta para abrir la puerta de salida.

No se trata de un juego de velocidad donde el jugador compite con el tiempo, porque el final ya está previsto. Como en las persecuciones del gato

y el ratón donde el ratoncito es un juguete a merced del felino que lo atrapa y lo deja escapar una y mil veces por puro placer, *Guzmán* no juega sino que es jugado. Él intuye su condición en el juego del coronel y la monitora: "¿Vio que la monitora dejó el llavero sobre la mesa?" le dice el coronel. "¿Para que yo intente una fuga y me fusilen?" responde *Guzmán*. "¿O me dan una esperanza para prenderme de nuevo?", insiste. "Usted es duro ¿eh? Pero dígame ¿le queda otra oportunidad? Haga de cuenta, si quiere, que no hemos hablado nada y siga su criterio. Yo lo dejo. Buena suerte".

En esta otra realidad el ser humano es jugado. Y como juguete, indeterminado y disponible, puede asumir nuevas identidades. Al salir del mundo conocido sale también de los límites de su identidad, de la prisión de la identidad (y de la seguridad que ésta le brinda) y se convierte en alguien que es nadie, que carece de nombre. A la intemperie, azotado por vientos desconocidos, movido por manos invisibles, será insospechados personajes: asumirá la humillación del mendigo (el inglés *Veblen* de *El lado de la sombra*), la temeridad del héroe (*Alfonso Álvarez* en *El gran serafín*), la espontaneidad de un aventurero (*Guzmán* en *El atajo*) o el alma de un animal (*Dormir al sol*).

### Ritos y juegos de jugarse

El orden conocido es la zona de ritos, de ceremonias antiguas que crean la ilusión de que el tiempo se ha detenido. Los jugadores de ritos son personas de costumbres sólidas y de vida metódica. Muchos personajes de Bioy son repetidores de ritos: el doctor *Carlos Alberto Servián* de *La trama celeste*, *Alfonso Álvarez*, el profesor de historia de *El gran serafín*, el escribano *Urbina*, "débil, tímido y huraño", que alterna entre el orden y la pulcritud de la casa materna y los expedientes de la escribanía (*La sierva ajena*).

Están también los juegos de jugarse, donde el protagonista inventa un juego que sustituye a la vida, donde hasta llega a perderla por amor al juego. Esto les sucede a los patriotas húngaros de *El otro laberinto*. Y al fugitivo de *La invención de Morel*, quien, aun sabiendo que la máquina fabrica la inmortalidad a costa de la vida, se expone a sus rayos mortíferos para eternizarse junto a su amada. Y también *Eladio Heller* de *Los afanes*: renuncia a vivir para probar su extraordinario invento.

En situaciones límites los jugadores de ritos pueden convertir su juego en un jugarse. Así ocurre en *El gran serafín*. Por primera y última vez en su vida y en medio del escalofriante espectáculo del fin del mundo, el apocado profesor decide jugarse para desenmascarar un minúsculo plan de estafa y engaño, beneficiando a conocidos circunstanciales. A pesar de que en esos cuatro o cinco días finales previos al Apocalipsis los afanes de los hombres muestran sin disimulos su esencial inutilidad, *Álvarez* se juega por una causa ajena. Ese juego absurdo, casi desapercibido en medio de los espectaculares anuncios del fin del mundo, es el juego más puro, más genuino: consiste en jugar por jugar, en jugarse porque sí. Su gratuidad, la ausencia de sentido y finalidad más allá del acto lúdico (que resalta con conmovedora nitidez ante la inminencia de la muerte colectiva de la humanidad) lo convierten en un símbolo de la paradoja humana.

### Cadáveres heterogéneos

En los cuentos y novelas de Bioy no existen personajes infantiles, pero hay referencias aisladas a la infancia compartida y a juegos de niños. En las dos evocaciones que transcribo descubrí juegos coincidentes: "Por los patios andaba Irene; cazaba pájaros y ratas, y con su cortaplumas, un hilo y una aguja, combinaba cadáveres heterogéneos" (*La trama celeste*). En *Los afanes* el padre de *Eladio* regaló a su hijo un tren a cuerda, y al otro día, un tren eléctrico. *Eladio* desarmó las dos locomotoras. "A la que era eléctrica, le puso cuerda; a la otra, el motor eléctrico. Funcionan perfectamente". Los juegos de *Ireneo* y los de *Eladio* coinciden en que ambos combinan elementos de órdenes diferentes:

pájaros - ratas  
tren a cuerda - tren eléctrico

Operan una especie de rompecabezas invertido: desarman para armar de otra manera; dividen dos unidades en fragmentos que luego recomponen invirtiendo sus elementos constitutivos.

Estos juegos de niños son semejantes a la técnica que usa el doctor *Samaniego* en el Instituto Frenopático de *Dormir al sol*: en vez de curar a los

enfermos trastornados psíquicamente, aísla sus almas, las saca de los cuerpos (mantenidos a baja temperatura) y las traspasa a perros y a otras personas. Combina cuerpos y almas heterogéneos. La identidad aparece aquí planteada como un todo compuesto por partes intercambiables. A Bioy le atrae esta hipótesis y da un paso más: en *El lado de la sombra* explica la muerte como la dispersión de los elementos constitutivos de un ser vivo. Estos elementos se volverían a combinar de infinitas maneras diferentes, dando lugar a nuevos individuos. Las combinaciones posibles de los elementos dispersos son infinitas... o casi infinitas. Una de las innumerables posibilidades es que esos elementos se reúnan de nuevo de manera idéntica.

Adolfo Bioy Casares juega con el rompecabezas y sus variantes, desde los modelos para armar, desarmar y armar de otra manera, hasta la alta complejidad de los mundos combinatorios.<sup>22</sup>

22. Para ampliar este capítulo, consultar el libro de Graciela Scheines y Adolfo Bioy Casares: *El viaje y la otra realidad* (Buenos Aires, Felro, 1988).

## JULIO CORTÁZAR: LA RAYUELA DEL AJEDREZ

*Juguetes somos nosotros,  
Tal como le place al cielo.  
Esto es verdad, no una alegoría;  
El tablero del mundo nos ve jugar,  
Hasta que uno tras otro  
Regresamos a la caja de la nada.*  
Omar Kayyam

A Cortázar le atraían los juegos. En los títulos de sus obras se percibe esa vocación (*Rayuela*, *62 modelos para armar*, *Final del juego*). Algunos de sus personajes son jugadores compulsivos, como el viajero del *métro* de París (analizado en el capítulo “¡Hagan juego, señores!”) o el jefe de los guerrilleros de *Satarsa*, experto en palíndromos. A Cortázar le gustaba describir los juegos de los niños. En *Bestiario*, por ejemplo, se demora en detallar el *formicario*, la preparación del botiquín, los juegos de criar larvas de bichos en una batea con agua estancada, el calidoscopio, la caza de hormigas y otros entretenimientos con que *Isabel* y *Nino* vencían el aburrimiento ese trágico verano en la estancia. También en *Final del juego* explica con lujo de detalles los juegos secretos a la hora de la siesta. Los ornamentos, cuenteos y prendas, los dos juegos (estatuas y actitudes)... hasta que el primer enamoramiento pone el punto final a la infancia compartida.

Pero es *Rayuela* la obra más importante para el estudioso de los juegos. En esta novela, publicada en 1963, se alternan el ajedrez (a veces reemplazado con el mismo sentido por el juego de naipes) y la rayuela. Cuando se refiere al primero, los seres humanos son las piezas de juego —un alfil, un caballo, etcétera—

apresados en los límites de un casillero, digitados desde arriba o desde afuera, atrapados en una red de relaciones preestablecidas, ordenados jerárquicamente (reyes, torres, alfiles, caballos, peones) y sometidos a rigurosas reglas que no han elegido y que responden a una razón ordenadora e inflexible.

En la rayuela, en cambio, las personas asumen su condición de jugadores. "La rayuela" —define Cortázar— "se juega con una piedrita que hay que empujar con la punta de un zapato. Ingredientes: una piedrita, un zapato y un bello dibujo con tiza, preferentemente en colores". Cortázar se esmera en marcar la conmovedora pobreza de elementos de la rayuela frente a la complejidad del ajedrez. A la especulación intelectual requerida para mover estratégicamente un alfil o un caballo en el tablero, se opone el simple acertar con un tejo uno a uno los casilleros que se suceden en la rayuela desde la Tierra hasta el Cielo.

### Máquinas inútiles

Pero hay otros juegos en la novela, como los verbales inventados y practicados por *Oliveira*, *Talita* y *Traveler*: juegos de cementerio, preguntas-balanza, componer titulares, diálogos típicos, jitanjánfora. También los solitarios o las actividades inútiles de *Oliveira*: armar figuras con hilos que luego quema con un fósforo, enderezar clavos. Y los propios del autor: escribir párrafos enteros agregando una H inicial a las palabras que comienzan en vocal, o intercalar un texto dentro del texto en los renglones impares.

Cortázar echa mano a una abundante terminología cotidiana que hace referencia a los juegos: salirse de las casillas, piedra libre, abrir las puertas para ir a jugar, juego limpio, hacerle el juego, entrar en el juego, jugados, jugarse, etcétera. Estas referencias reiteradas al ámbito lúdico expresan la vocación de *Oliveira* y del propio Cortázar por lo inútil y lo no serio: "Por ese entonces yo juntaba alambres y cajones vacíos en las calles de la madrugada y fabricaba móviles y perfiles que giraban sobre las chimeneas, máquinas inútiles", confiesa el protagonista. Dentro de la misma línea se incluye también el esfuerzo de *Oliveira* para recordar "sólo lo insignificante, lo inostentoso, lo perecido", como las inscripciones en la latita de té *Sol* o el contenido de la caja de útiles de la infancia. Y su atracción por "el movimiento inútil de algunos insectos, de los niños".

Esta vocación por la actividad sin finalidad ni sentido, gratuita, inútil, y en última instancia, lúdica, explica también el capítulo 59, transcripción de un fragmento tomado de *Tristes Tropiques* de Claude Lévi-Strauss: "Entonces, para pasar el tiempo, se pescan peces no comestibles; para impedir que se pudran, a lo largo de las playas se han distribuido carteles en los cuales se ordena a los pescadores que los entierren en la arena apenas sacados del agua".

Es que la actividad inútil valorizada por Cortázar en su novela, y que desde el punto de vista del sentido común equivale a "perder el tiempo", permite al protagonista la salida del tiempo, el acceso a otra dimensión del tiempo más plena, a la eternidad. "El tiempo entierra sus muertos y guarda las llaves. Sólo en los sueños, en la poesía y en los juegos nos asomamos a veces a lo que fuimos antes de ser esto que vaya a saber si somos". Sueños, poesía y juegos abren las puertas hacia lo otro, hacia lo vedado e impenetrable: el pasado, los objetos inanimados, mudos y opacos, los animales insondables y temidos y los otros, la familia humana. Sobre todo al pasado, cuyo hermetismo convierte al presente en una construcción precaria e insegura, en una isla perdida en el océano del tiempo, desligada del ayer irremediamente lejano y del futuro ignorado. "Pienso en los gestos olvidados —reflexiona el protagonista—, en los múltiples ademanes y palabras de los abuelos, poco a poco perdidos, no heredados, caídos uno tras otro del árbol del tiempo. Pienso en esos objetos, esas cajas, esos utensilios que aparecen a veces en los graneros, cocinas, escondrijos, y cuyo uso ya nadie es capaz de explicar".

### Cualquier salida es también una entrada

La poesía, los sueños y los juegos, si bien es cierto que son vías de evasión, puertas de salida —salir de la conformidad cotidiana, de "la alegría barata y sucia del trabajo y el sudor de la frente y las vacaciones pagas"—, son, en *Rayuela*, puertas de acceso a otra dimensión de la realidad con características edénicas. "Hay quizá una salida, pero la salida debería ser una entrada. Hay quizá un reino milenarío". El juego —como el sueño, el arte y cualquier actividad aparentemente inútil y sin sentido, es decir, ineficaz— es valorizado como la acción más eficaz porque opera la fugaz apertura del mundo. Lo

que llamamos realidad se hace traslúcido y penetrable, se carga de significados y se convierte por un instante en la Tierra prometida, en el Reino milenario, en el Cielo de la rayuela, donde el encuentro —con el pasado, con la especie humana, con los otros y “lo otro”— es posible.

El juego equivale entonces a la mirada de los místicos que opera el milagro: el encuentro con lo Absoluto. Ambos son antiacciones desde el punto de vista de la tradición judeocristiana, intelectualista y activista. Ambos son variantes del no-hacer (la mirada) y del hacer inútil (el juego), derivados de la haraganería y de la abulia, anti-éticas desde la perspectiva occidental que centra la virtud en el trabajo y la santidad en la conducta. Ninguno de los dos conduce a un resultado concreto y verificable. Cortázar intuye el parentesco de ambas, mirada y juego, pero les cambia de signo, el menos deviene más, lo negativo se trasmuta en positivo. En su cuento *Axolotl* la mirada obsesiva de un ocioso *habitué* del acuario de *Jardin des Plantes* es el juego delirante que opera el milagro de la transmutación del hombre en el pez y del pez en el hombre y, por lo tanto, la apertura de los reinos herméticos e incommunicados.

A partir de la actividad lúdica la soledad y el desarraigo —notas sobresalientes de la vida de *Oliveira*— se evaporan por un momento y el héroe siente de pronto el mundo como su casa, recupera de un golpe los vínculos con todo. Deja de ser fragmento, pieza extraviada de un rompecabezas que intuye pero que ignora, para integrarse en el dibujo total, cobrar sentido dentro de la figura del mundo. Por medio de los juegos los humanos logramos desentrañar el Gran Juego del que participamos, aunque más no sea como juguetes. Pero la experiencia es fugaz e instantánea, el olvido cubre la vivencia dejando pedazos rotos que la razón ordenadora (e ineficaz) es incapaz de restituir.

En la novela *62. Modelo para armar*, el autor vuelve a encarar este mismo tema a través de lo que *Juan*, el personaje, denomina “experiencia del coágulo”. De pronto, en el momento de mayor distracción y abandono, ciertos datos y vivencias aparentemente desconectados entre sí se estructuran dentro de un todo significativo y adquieren un sentido unitario. Esa experiencia del coágulo, que vive el protagonista en un restaurante, inaugura el libro en el capítulo I.

## Espejo para alondras

Algo más con respecto a las oposiciones ajedrez-rayuela y juguetes-jugadores. El ajedrez, con sus casilleros y piezas bicolores, las rigurosas reglas, su severa racionalidad que no deja intersticios para el azar, es la síntesis de la historia de Occidente, de “los cinco mil años de hombre amontonados”, de la estructura trabajosamente construida con nuestra frágil (voluntariosa y empecinada) razón humana a través de los siglos. Es el orden engañoso y encubridor de la soledad y la intemperie creando la ilusión de seguridad y protección.

Este “falso orden que disimula el caos” encasilla la realidad, legitima normas de conducta socialmente aceptables, nos convence de la aparente armonía, del encuentro con los otros y, finalmente, convierte a los humanos en conformistas, en “los hombres del territorio”. Son *Talita*, *Traveler*, *Ovejero*, *Gekrepten*, la *señora de Gutusso*, y también los intelectuales del *Club de la Serpiente*: juguetes, engaño puro, espejo para alondras.

Pero a veces y de pronto “vuela una alfil, vuelan las torres, salta el caballo, caen los peones”, se rompe el orden, irrumpe el caos, nos salimos de las casillas como los locos y los niños y el falso sentimiento de seguridad se esfuma dando paso a “la náusea terrible, la ansiedad, el sentimiento de lo precario, lo falso, y sobre todo, lo inútil”. La aceptación de la intemperie es la situación puente, el punto de partida, el trampolín desde donde es posible apresar fugazmente el verdadero orden, el Gran Juego, la “figura del mundo” en el lenguaje de Cortázar.

*Rayuela* plantea esencialmente el problema de la posible salida de este falso orden, de estos cinco mil años de equivocaciones, de esta estructura precaria, falsa y sobre todo, inútil. Pero el planteo de una salida conduce inevitablemente a la pregunta sobre el acceso a un posible nuevo orden, a una realidad más pura —*kibbutz* del deseo, Cielo, Jardín, Paraíso perdido— donde las personas y las cosas reaparezcan “explicados, restituidos, devueltos, salidos, asomados”. Cortázar, influido en esos años por el budismo *zen* y el rechazo a la metafísica occidental, muestra un solo itinerario para llegar a las puertas del verdadero orden: la vuelta a la inocencia primordial, el abandono del atajo y las alturas y el retorno al camino llano y horizontal, el rechazo de la razón ordenadora y jerarquizante y la aceptación de la simplicidad y el azar.



Jugando a la rayuela "donde el Cielo está en el mismo plano que la Tierra en la acera roñosa de la infancia", entramos, sin darnos cuenta, en el verdadero orden y participamos del gran Juego universal. No es otro el sentido de este fragmento: "Un día alguien vería la verdadera figura del mundo y, tal vez, empujando la piedrita, acabaría por entrar en el *kibbutz*".<sup>23</sup>

23. Para mayor información sobre este tema, ver el libro de G. Scheines, *Juguetes y jugadores*, op. cit.

MILAN KUNDERA:  
LOS JUEGOS DEL AMOR

*Ese juego despertó en mí el más fuerte  
e intenso de los deseos.*

*Memorias de una princesa rusa*

*¿Acaso todo volverá a comenzar  
como la primera vez?*

Fernando Savater, *El jardín de las dudas*

Una pareja de novios sale de vacaciones en el pequeño auto del muchacho. Hacía un año que se conocían y la chica aún era capaz de avergonzarse delante de él, y eso a él le encantaba. Lo que más apreciaba de ella era "aquello que hasta entonces había encontrado con menos frecuencia en las mujeres: su pureza". Están contentos de salir de viaje. Tienen hecha una reserva en una hostería de Bystrica donde pasarán dos semanas. El auto queda sin nafta y se detienen en una gasolinera. Mientras él baja para cargar el tanque, a ella se le ocurre la broma. Camina por la carretera y, cuando él la ve y se acerca con el auto, ella le hace señas, "tal como se las hacen las *autostopistas* a los coches desconocidos. El coche frenó y se detuvo justo al lado de la chica. El joven se agachó hacia la ventanilla, la bajó, sonrió y preguntó:

—¿Adónde va, señorita?

—¿Va hacia Bystrica? —preguntó la chica y sonrió con coquetería.

—Pase, siéntese —el joven le abrió la puerta. La chica se sentó y el coche se puso en marcha".

El juego comienza.

## Ser otra

Estoy contando el cuento *El falso autostop* del escritor checo, que integra *El libro de los amores ridículos*. Ella sigue actuando como una chica que hace *autostop* para "levantarse" hombres en la ruta y él le sigue el juego. Ella se mete cada vez más en el personaje. Y no le desagrada. En el fondo siempre había sufrido por no ser ligera. Tenía celos de las otras mujeres irresponsables, indecentes, tan distintas a ella, angustiada a causa de su cuerpo, muerta de vergüenza cuando sentía la mirada de los hombres. Con su novio era feliz porque con él su cuerpo estaba unido a su alma.

La broma le permite jugar a ser las otras, las indecentes. Los restos de la vieja angustia desaparecen y ella se muestra insinuante, como si toda la vida hubiera representado ese papel de literatura barata. Él (a quien al principio le divierte la broma, porque siempre disfrutaba cuando su chica estaba alegre) empieza a sentir desagrado y rabia. Y añora su mirada habitual infantil y sencilla. Susurra el nombre con que solía llamarla con la intención de acabar la farsa, pero la chica se aparta y sigue jugando. Le parece que ese juego caprichoso es adecuado para el primer día de vacaciones.

Como la chica sigue con su máscara y se niega a ser ella misma, él "empezó a ser de hombre duro que al dirigirse a las mujeres pone de relieve los aspectos bastos de su masculinidad". Y el juego sigue.

Lo que irrita al joven es que "no sólo las palabras (de ella) la hacían una persona diferente, sino que estaba cambiada por entero, sus gestos y su mímica, y se parecía con una fidelidad que llegaba a ser desagradable a ese modelo de mujer que él conocía tan bien y que le producía rechazo". "Si lo sabe hacer tan bien", piensa, "es que realmente lo es. Está jugando a ser ella misma. Hay otra mujer encerrada dentro de ella y con la excusa del juego, le ha abierto la jaula".

A ella el juego la entusiasma: "Le hacía sentir lo que nunca había sentido. Sin determinaciones biográficas, sin pasado ni futuro, sin ataduras, se sentía libre". Por primera vez "sintió la impúdica satisfacción del propio cuerpo".

## La frontera prohibida

Aquí ocurre algo: en un cruce de caminos él toma otra dirección que la planificada. "De pronto el juego había adquirido un nivel superior. El coche no sólo se alejaba de su objetivo imaginario en Banska Bystrica, sino también del objetivo real hacia el que habían partido por la mañana: los *Tatra* y la habitación reservada. De pronto la vida de ficción atacaba a la vida sin ficción. El joven se alejaba de sí mismo y de la serena ruta de la que hasta ahora nunca se había desviado". Cuando ella se alarma y le pregunta por qué cambió de camino, él responde: "Señorita, yo voy donde quiero. Soy un hombre libre y hago lo que quiero y lo que me da la gana".

Los acontecimientos se precipitan. Se hace de noche. Llegan a una hostería en el camino con un bar lleno de hombres borrachos. Ella camina cadenciando sus caderas y siente las miradas de los hombres con placer. Está presa en su rol. No puede salir. El juego es una trampa: "no tiene escapatoria" —reflexiona Kundera—; "el equipo no puede huir del campo antes de que finalice el juego, las piezas de ajedrez no pueden escaparse del tablero, los límites del campo de juego no pueden traspasarse. La chica sabía que tenía que aceptar cualquier juego, precisamente porque era un juego. Sabía que cuanto más exagerado fuera, más sería un juego y más obediente iba a tener que ser al jugar".

Él pide un cuarto. Suben por escaleras sórdidas y llegan a una habitación deprimente: colcha manchada, humedad en las paredes. Él siente ganas de humillarla, "no a la *autostopista* sino a su propia chica. El juego se había confundido con la vida". La obliga a desnudarse. Desnuda frente a él "se dijo que el juego había terminado; que al quitarse la ropa se había quitado también el disfraz, lo cual significa que ahora vuelve a ser ella misma y que él tiene que hacer un gesto con el que borre todo. En ese momento dejó de jugar". Pero él no borra el juego. Nunca la había deseado tanto. Cuando la penetra, ella piensa que "al menos ahora se acabaría el desgraciado juego y volverían a ser ellos mismos, tal como eran, tal como se querían".

Espantada, comprueba que ha atravesado una frontera prohibida, que ya no puede volver atrás. Y siente placer, un placer desconocido.

¿A qué frontera se refiere Kundera? ¿A la del tablero y la rayuela? Imposible, ya que la muchacha está entrapada en el juego, no puede salir de él y está cómoda dentro de su personaje. No son los jugadores quienes traspasan

la frontera del juego, sino que es el mismo juego aquello que se sale del límite e invade la vida. Es un juego tan fuerte que rompe cerraduras, hace saltar puertas interiores y, como un volcán en erupción, saca afuera secretísimos deseos como lava caliente e incontrolable. La frontera prohibida y violada es una frontera interior: está dentro de ellos mismos. El juego se confunde con la vida: es la vida caudalosa que arranca diques de contención e impone su fuerza irresistible.

Con el placer y la penetración el juego por fin termina. Él apaga la luz. "No deseaba ver la cara de la chica. Sabía que el juego había terminado, pero no tenía ganas de volver a la relación habitual con ella; le daba miedo aquel regreso". La mano de la chica roza tímidamente la suya. Luego dice con voz suplicante, un gemido: "Yo soy yo, yo soy yo...". Pasa del gemido a un ruidoso llanto y vuelve a repetir: "-Yo soy yo, yo soy yo, yo soy yo...".

La historia termina: "El joven empezó a llamar en su ayuda a la compasión (tuvo que llamarla de lejos, porque por allí cerca no se encontraba), para acallar a la chica. Todavía tenían por delante trece días de vacaciones".

### El desvío

El cuento habla por sí mismo. Como es su estilo, Kundera reflexiona mientras narra y va entramando al relato una teoría, en este caso, del juego y de la vida. El cuento transcurre en Checoslovaquia en pleno comunismo. La vida planificada de estos jóvenes trabajadores, la imposibilidad de salirse del sistema aparecen en ésta y en otras ficciones del escritor. "La carretera de su vida había sido diseñada con despiadada severidad", reflexiona el protagonista. "Ni siquiera las dos semanas de vacaciones le brindaban una sensación de libertad y de aventura; hasta aquí llegaba la sombra gris de la planificación severa". Y en otro párrafo: "A veces tenía la sensación de que le obligaban a ir por una carretera en la que todos lo veían y de la que no podía desviarse".

El juego funciona como transgresión del plan. Si la vida es un viaje, el viaje dentro del viaje de la vida es reflejo y símbolo. Cuando en el cruce de caminos cambia de ruta, el muchacho se aleja de sí mismo y "de la severa ruta en la que hasta ahora nunca se había desviado". Entra en una zona franca donde los juegos habituales no funcionan, donde ni

siquiera ellos se reconocen a sí mismos. La libertad ("voy donde quiero", "hago lo que quiero") se vive como si se tratara de traspasar un límite, atravesar una puerta prohibida.

El inocente juego del principio se convierte en un mecanismo peligroso. Les revela que pueden salirse del molde de sus vidas planificadas, que pueden ser otros distintos a los buenos chicos, buenos novios, buenos trabajadores, buenos comunistas. Los hace desconfiar uno del otro. Después, en la etapa que Kundera llama de "nivel superior", el juego es más que eso: desata y destapa. Los saca del lugar de las certezas (el refugio, la seguridad, lo fijo, lo unívoco, el casillero, la etiqueta, el rótulo) y los arroja al jardín de las dudas. Todo se vuelve problemático y ambiguo: "Él la veía como si mirase dos imágenes metidas en un mismo visor, dos imágenes puestas una encima de otra y que transparentasen la una a través de la otra. Aquellas dos imágenes le decían que en la chica había de todo, que su alma era terriblemente amorfa; que cabía en ella la fidelidad y la infidelidad; la traición y la inocencia; la coquetería y el recato".

El personaje es la máscara, pero detrás de la máscara ¿no hay nada? Él sospecha que, al jugar, la chica no se está negando a sí misma sino al revés: "¿No es en el juego donde se convierte de verdad en sí misma? ¿No se libera al jugar? Tal vez la que está sentada frente a mí (se refiere al personaje del juego: a la lasciva chica del *autostop*) no es una mujer extraña dentro del cuerpo de la chica, sino que es su propia chica, mucho más que ella". La máscara desenmascara. El juego la libera, la desata, destapa lo que estaba tapado.

### La caja de Pandora

El *falso autostop* es un viaje dentro del viaje y el juego dentro del juego. El viaje (estar en camino, en ruta) es siempre una salida, una invitación a la aventura aunque haya sido minuciosamente programado. Estar en viaje significa que ya salió pero aún no llegó, abre un espacio potencial, un no-lugar donde el juego es posible. En este caso, un juego sin retorno porque se ha traspasado "el horrible límite" más allá del cual ella, para él, no existía. "Él la amaba dentro de los límites de la fidelidad y de la pureza: más allá de esos límites no existía". En este formidable cuento de Kundera, el juego no es

una burbuja que flota en la vida ni una isla en el ajetreo cotidiano, sino una sustitución: el juego reemplazó a la vida. El "yo soy yo" que la chica repite obsesivamente, ya no significa nada. El yo es una cáscara vacía, un recipiente que puede llenarse con cualquier cosa. Una vez que saltó la tapa de la caja de Pandora, es imposible recoger lo que está salido y volverla a cerrar.

El juego provoca el pasaje: las máscaras abren un espacio nuevo, inician otro viaje. Las máscaras son pasajes (billetes para viajar) que hacen posible el pasaje a otra realidad... O a la más auténtica, secreta, profunda realidad.

## ALIEN Y LA PALOMA

*No se juega impunemente  
con los misterios de la vida  
y de la muerte.  
Eliphas Lévi*

### ¿Somos juguetes de los dioses?

**T**radicionalmente, el trabajo fue entendido como la actividad propia de los hombres y mujeres, mientras que el juego era privativo de los dioses. En el fragmento 52, Heráclito describe a Dios como "un niño que juega al tric-trac" y Platón en *Las Leyes* define a los hombres como "juguetes de los dioses". Ganarás el pan con el sudor de la frente es el destino de la humanidad después de la Caída. Los dioses juegan porque no padecen ninguna necesidad. Si el trabajo es un invento de la escasez y sirve para colmar una carencia, el juego por el contrario es movimiento libre, gozoso, gratuito, sin finalidad ni sentido más allá de sí mismo.

El pensamiento occidental no puede librarse de este esquema. "Dios mueve al jugador, y éste, la pieza, / ¿qué dios detrás de Dios la trama empieza / de polvo y tiempo y sueño y agonías?" reflexionó Jorge Luis Borges en su poema *Ajedrez*. Y Omar Kayyam: "Juguetes somos nosotros, tal como le place al cielo. Esto es verdad, no una alegoría; el tablero del mundo nos ve jugar, hasta que uno tras otro regresamos a la caja de la nada". También lo dijeron a su manera los existencialistas, cargando las tintas, en la Europa devastada de la posguerra. La vida es juego, decían, pero un juego tramposo, un recurso desesperado para olvidar la cruel

verdad: que vivimos para la muerte, que la vida es una equivocación divina, un *lapsus* lamentable de la Creación. El existencialismo reivindica la filosofía de los velorios: no somos nada, hoy estamos, mañana no estamos. Y para olvidarnos de esto nos inventamos juegos, jugamos a ser jugadores (que es decir: a ser dioses) cuando en realidad no somos más que frágiles y fugaces juguetes.

Tampoco Herbert Marcuse puede salirse de este maniqueísmo tan occidental y cristiano: trabajo-juego, hombres-dioses. En *Eros y civilización* (1953) retoma los conceptos de *Eros* y *Tánatos* desarrollados por Freud en *Totem y tabú* e invierte su teoría de la represión. Cuando el padre del psicoanálisis afirma que la evolución de la barbarie hacia la civilización se cumple a través de un proceso en el que la represión se perfecciona y fortalece, aquí Marcuse se aparta de su maestro. En su interpretación de la historia suprime la eterna dialéctica freudiana entre represión y rebelión. El trabajo y la técnica, que surgen en la historia de la humanidad como una necesidad de la escasez, son a la larga los factores que generan el mundo de la abundancia, sostiene. Al final del camino el principio de realidad es reemplazado por el principio de placer: el cuerpo vuelve a erotizarse y el juego sustituye al trabajo. En su utopía es la técnica la que consigue revertir el esquema. Al final de la historia los humanos destierran el trabajo y se convierten en jugadores... Y serán como dioses.

No sabemos si los dioses juegan. De lo que estamos seguros es que, desde que el mundo es mundo, hombres y niños siempre han jugado. Porque el juego tiene sentido precisamente dentro del marco de la vida percedera, poblada de riesgos, terrores, deseos, dudas, errores irreparables, tiempo pasado y pisado y futuro hipotético que es la existencia de los humanos.

Jugamos para evadirnos de las cárceles cotidianas: el momento histórico que nos toca vivir, el país, la ciudad, la familia, el trabajo, nuestras máscaras. Porque los juegos son zonas de fuga, planes de evasión, vehículos en donde estamos momentáneamente a salvo, en tránsito a ninguna parte, en cierta manera libres. El juego es una teofanía: plantados en el presente lúdico, en la pura apariencia de las cosas, sentimos el mundo como nuestra casa, palpítamos con el flujo y reflujo del Universo, cada instante es trascendente.

### La teoría en borrador

Los juegos funcionan como operadores para la vida. Esta afirmación es una punta para seguir pensando, una teoría en borrador. Ahí va.

Rayuela, rompecabezas, palabras cruzadas: juegos que, por simples y antiguos, funcionan como paradigmas, se vuelven simbólicos. La rayuela, que formaba parte de los rituales aztecas y se jugó en los templos integrando antiquísimos cultos orientales, es el clásico juego de itinerario con una casilla de salida, otra de llegada y estaciones intermedias. Casi todos los juegos de tablero (la oca, ludo, los sofisticadísimos de mesa que están de moda, y hasta el ajedrez y las damas) y los *videogames* son juegos de itinerario. Cada jugador está representado en el tablero o la pantalla —que simboliza otro mundo, otra vida— por una o varias fichas, una piedrita, un dibujo o un ejército que debe avanzar por diferentes casillas hasta alcanzar la meta.

El rompecabezas es un montón de fragmentos (trozos in-significantes) que adquieren sentido en el dibujo terminado. Hay muchas variantes, desde los más simples hasta el cubo de Rubrik y los de múltiples posibilidades combinatorias.

Las palabras cruzadas consisten en casillas vacías que hay que llenar, pero no de cualquier manera. Es necesario responder al acertijo, acertar las respuestas de las preguntas numeradas y ordenadas en horizontales y verticales, dar con las letras clave (llave) que van despejando la incógnita. El aficionado a las cruzadas sabe que las casillas vacías disimulan lo lleno. Es como en la raspadita, donde hay que rascar con el borde de la moneda la superficie encuadrada del billete para que salte el número o la palabra escondida. En las casillas blancas de las cruzadas es como si las letras se hubieran volado. El juego consiste en restituir las a sus lugares. La nada es aparente y transitoria.

### Los trabajos del miedo

ALAN: —¿cuánto tiempo viviré?

SONÁMBULO CÉSARE: —Morirás esta noche.

(*El gabinete del doctor Caligari*)

A cada uno de estos juegos le corresponde un par de opuestos. Rayuela: deriva-rumbo. Rompecabezas: caos-orden. Palabras cruzadas: vacío-lleño.

Se juega para salir de las trampas de la vida. Y también para conjurar el primer término —el nefasto— de estos pares de opuestos. La deriva, el caos y el vacío provocan una desazón y una incomodidad tan espantosas que sólo se alivian jugando. Deriva, caos y vacío son las situaciones de arranque, los estímulos que provocan las ganas y la necesidad de jugar. Sólo jugando recuperamos la tranquilidad: encontramos el rumbo, instauramos el orden y anulamos el vacío.

Hay otro juego que también responde al par de opuestos vacío-lleño: el del ilusionista. “Nada por aquí, nada por allá” dice tocando con su varita la galera vacía. Y de pronto sale volando la paloma. En estos juegos de aparecer y desaparecer del mago de teatro, siempre hay una caja de doble fondo, un lugar secreto donde se guarda lo que no se ve y del que surge el prodigio.

Rayuela, rompecabezas y palabras cruzadas simbolizan la vida misma. Nos pasamos los días y los años inventándonos un rumbo y corrigiéndolo, temerosos de la deriva y el naufragio. Nos afanamos en ordenar el caos. Cosemos con prolijas puntadas unos con otros los retazos con que están hechas nuestras vidas. Esa tarea minuciosa crea la ilusión de que lo que hacemos y nos acontece tiene un sentido, que tenemos historia, que todo encaja y armoniza como en un dibujo.

Tal vez habría que completar el esquema con un juego más: aquél de los palitos iguales menos uno, que es más corto. El juego consiste en sostener los palitos con la mano de manera que todos parezcan del mismo largo. Cada jugador va retirando uno. Al que le toca el corto, pierde. A este juego, que se jugaba tanto entre los mapuche patagónicos como en las culturas europeas, le corresponde el par de opuestos: corto-largo. Pienso que la vida es corta aunque vivamos ciento veinte años; que la muerte es una señora que siempre llega puntualmente a tomar el té, aunque nunca la hayamos invitado. Todos vivimos con el fantasma de su visita, que a ratos logramos olvidar pero que está ahí. El temor a que se presente demasiado pronto, cuando no estamos preparados para recibirla, no nos abandona jamás.

El terror al vacío no es diferente al horror al sinsentido. En la antigua Grecia caos y vacío eran una misma palabra que provenía del verbo *χαίρειν*, y que significa espacio vacío. Los miedos al vacío y al caos son un único y mismo terror. En la mitología clásica es el más antiguo de los dioses, padre de Erebo y la Noche. Los mitos de la Creación de muchísimas religiones relatan los acontecimientos fundantes *ab origine, in illo tempore*, en el Tiempo

Cosmogónico, primordial. Invariablemente, antes de la Creación del mundo existía el Caos, vacío lleno, indiferenciado, pura potencia. Por la tarea de un héroe, el Caos se convierte en Cosmos. El poema de la Creación babilónico, el *Enuma elish*, por ejemplo, relata cómo el Caos primordial llegó a su fin gracias a la tarea creadora de *Marduk*. *Marduk* se enfrentó al monstruo marino *Tiamat* y lo venció en duro combate. El héroe creó el Cosmos con el cuerpo desgarrado de *Tiamat*, y al hombre con la sangre del demonio *Kingu*, principal aliado de *Tiamat*. De historias como ésta está llena la mitología universal.<sup>24</sup> Vacío, caos, tinieblas, abismo: los humanos no podemos habitar el vacío ni el caos, nos perdemos en las tinieblas, nos abismamos, nos disgregamos en la nada. Vacío, caos y deriva son los terrores elementales de la raza humana. Y la muerte, vacío de vacíos, la vuelta a lo indiferenciado, al Caos primordial.

### Todos los juegos el juego

Para conjurar estos terrores, cada uno se cuenta su propia vida. Si no nos la contáramos, la vida no tendría ningún sentido. Uno se va contando las cosas como si se tratara de episodios de la telenovela de la tarde. Ponemos mucha inteligencia en la tarea de llenar cualquier hueco. Queremos creer que los hilos del dibujo coinciden uno a uno con los hilos de la vida, y si no creyéramos en eso nos moriríamos de miedo. Necesitamos que eso se complete, que el último agujero reciba la pieza.

Nos aterra la idea de estar arrojados en medio de restos de naufragios, en una vorágine de papeles sucios y usados. Tememos que la vida sea una sucesión de espasmos irregulares, los movimientos de un loco. La vida sin sentido es el monstruo que anidamos como un *Alien* dentro nuestro. Hay que mantenerlo bien guardado en el cajón secreto o en el doble fondo de la caja mágica para que no crezca y se propague como una desgracia. Por eso y para eso inventamos esos artificios perfectos anexando episodios diferentes y dándoles un sentido. Y de tantos nudos y tanto afán nace al final el trozo de tapiz.

Las cárceles imponen sus normas. Jugar nos hace libres. Pero como sólo se juega desde el caos o el vacío, paradójicamente jugar es fundar un orden, levantar una tienda en la intemperie.

24. Sobre este tema consultar cualquiera de los numerosos libros de Mircea Eliade (*Imágenes y símbolos, Aspectos del mito, Lo sagrado y lo profano*, etcétera).

Los juegos que jugamos simbolizan la tarea de *Sísifo* que emprendemos cada día de nuestras existencias, y a la vez constituyen atajos, desvíos del penoso camino de destrucciones y construcciones que reiniciamos una y otra vez. Juguemos a lo que juguemos, siempre jugamos a la casita: una casita llena de muebles, ordenada y limpia, con su caminito nítido y sinuoso que nos lleva y nos trae de vuelta y que concluye en la puerta bien guardada. Adentro: el cielo de la rayuela, el dibujo terminado, cada letra en su casillero y la paloma blanca comiendo de nuestra mano.

### Batman y Robin

Hay un episodio de la vieja serie de Batman y Robin donde Acertijo manda mensajes chasco para que Batman los intercepte e interprete. Las frases no ocultan otro sentido al margen o detrás o debajo. Lo que parece una adivinanza es pura apariencia que disimula la nada: no hay tal mensaje. ¿Por qué Acertijo manda estos falsos enigmas? Porque está desorientado, carece de información, no sabe dónde hay un tesoro ni una ocasión para robar. Envía esos antimensajes para que Batman el Descifrador, al "interpretarlos" como si fueran de verdad, le suministre la información que necesita, lo guíe hacia el tesoro que está esperando ser robado. Gracias a microscópicos micrófonos adosados a los mensajes que Batman intercepta, Acertijo escucha lo que el murciélago, desde la baticueva, descifra y comunica a Robin: "—¡Cáspita! La condesa X, dueña de un fabuloso diamante, visitará Ciudad Gótica y el Comisionado la agasajará con un gran baile en el Palacio Principal, el sábado a las 11 PM. Es la ocasión que espera Acertijo para robar la joya. ¡Hay que impedirlo, Robin!"

Y el eterno combate recomienza.

Además de jugar a la casita hay que volver a los juegos peligrosos: hacer del mundo un lugar donde todo se vuelva signo y hasta el disparate y la ficción vehiculen contraseñas. Tal vez sea la única manera de superar el posmodernismo, ese mal contemporáneo. Basta creer en los dioses para que los dioses se manifiesten. Juguemos con ellos.

Esta edición  
se terminó de imprimir en  
RIPARI S.A.  
General J.G. Lemos 248, Buenos Aires  
en el mes de noviembre de 1998