

## REDIBUJAR LA ALDEA DE 1560

Por ROXANA FERNÁNDEZ

*Las reglas lúdicas son siempre convencionales, no tienen nada que ver con la lógica. Son obligatorias y valen solamente para ese juego. Así son las reglas del juego. Puedo decir que la arena mojada es helado de chocolate: eso es una convención. Y se juega cuando un grupo conviene con las mismas reglas. Si hay alguien que no las acepta, no puede jugar, jugará su propio juego. Es la convención del juego.*

Graciela Scheines, "Juegos inocentes, juegos terribles".  
Conferencia en U.B.A., 1999.

*Considerado parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda cristalizada. Está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo.*

Tizuko Morchida Kishimoto, *O jogo e a educação infantil*.  
Ed. Pioneira. Sao Paulo, 1994.

*El juego cobra inmediatamente sólida estructura como forma cultural. Una vez que se ha jugado permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento, ya sea inmediatamente después de terminado, como un juego infantil, una partida de bolos, una carrera, o trascurrido un largo tiempo. Esta posibilidad de repetición del juego constituye una de sus propiedades esenciales. No sólo reza para todo el juego, sino también para su estructura interna. En casi todas las formas alta-mente desarrolladas de juego los elementos de repetición, el estribillo, el cambio en la serie, constituyen algo así como la cadena y sus eslabones diversos.*

Johan Huizinga, *Homo Ludens*, 1938.

La obra del pintor holandés Pieter Brueghel, *Juegos infantiles*, de 1560, representa una aldea con unos doscientos cincuenta niños jugando. Es uno de los primeros registros gráficos abarcativos sobre el juego como tema y recoge más de ochenta variedades a modo de catálogo. Muchos de los juegos que se presentan son fácilmente reconocibles, como la payana, las escondidas, las bolitas, saltar la cuerda, el trompo. Otros se camuflan detrás de gestos y acciones cotidianas, pero transmiten una atmósfera lúdica como los demás.

La idea de actualizar la obra del pintor flamenco, o redibujarla a partir de una investigación participante, fue uno de los principales impulsores de este proyecto. Preguntarse cómo sería aquella aldea si la fuente de inspiración fuesen los juegos vividos y recordados por los adultos de hoy, sigue siendo una propuesta alentadora y una fuerte motivación para plantear perspectivas a esta iniciativa. Gracias al equilibrio del trabajo en equipo, fue pertinente reordenar el proceso y escribir este libro como etapa inicial de dicha investigación. Al recurrir a la bibliografía disponible, realizar entrevistas, apelar a los encuentros cotidianos y muchísimo a la experiencia de los jugadores, contamos con la materia prima para echar a andar los planes. En el proceso de producción fue necesario recurrir a nuevos estilos de conversación, leyéndonos vía mail.

Para este libro, apoyado en el relato de los adultos, no pasa inadvertida la relevancia del juego en el mundo infantil. Simplemente no lo abarca porque merece una atención particular, aunque lo considera como referencia que nos ha servido para comprobar la vigencia de algunos juegos. Se propone que los presentados inspiren las memorias de los

lectores, que se reconozcan en los múltiples relatos a partir de sus propias experiencias y que de alguna forma recreen el valor del juego como valor cultural. Si esto sucede, será la mejor invitación a resguardar y preservar la supervivencia del juego sin asfixiarlo bajo las exigencias del mercado ni las tensiones del espectáculo. Los adultos son quienes preservan el patrimonio que estos juegos representan pero intentamos, sin embargo, que sean los niños los que enseñen a jugar, parafraseando a Ruben Olivera, cantautor uruguayo. Vale el esfuerzo, porque de esta manera el juego se recrea como generador de cultura y, de lo contrario, la cultura sin juego se empobrece.

En la medida en que se tenga conciencia del lugar del juego en la comunidad, que se pueda comprender la forma y los motivos por los que los espacios físicos han cambiado su arquitectura y disposición hacia el juego y que se entienda cómo influye la poca o nula disposición para compartir el tiempo entre adultos y niños, se podrán buscar alternativas, reencauzar experiencias y comprender las nuevas formas de satisfacer necesidades de siempre (entre ellas encontrar placer). No alcanza solamente con revivir nostalgias. En todo caso las nostalgias han de servir para meterse en ellas y actualizarlas jugando.

Es fundamental reconocer que el jugar y las reglas son aspectos diferentes y complementarios de un mismo fenómeno. Las reglas son constituyentes porque no hay juegos sin reglas y en este encuadre se desarrolla placentera y voluntariamente el jugar. Por otra parte, la noción de juegos tradicionales se toma en un sentido amplio para hacer referencia a aquellos juegos reconocidos por un colectivo o comunidad y transmitidos de generación en generación. Son juegos que se pueden encontrar en diferentes épocas y partes del mundo y que, en la mayoría de los casos, incorporan marcas y señales características de la cultura local.

Lo que se ofrece a través de estas páginas es una recopilación exploratoria de más de un centenar de juegos tradicionales y de sus historias, incluyendo versiones y sugerencias. Se explicitan reglas que son modificables y admiten alternativas. Es un repaso, una evocación, uno de los tantos caminos posibles para rememorar y encontrarse con la vivencia, continua o lejana, de volver a jugar. La lectura es un punto de partida, una voz que se abre al diálogo con el espíritu lúdico, que resuena desde la sensibilidad y la trayectoria personal. Así ha sucedido al recibir relatos, por preguntar y recordar historias de juego. Será motivador continuar de este mismo modo.

## POSIBLES ÓRDENES PARA ESTE LIBRO

Las clasificaciones tienen la cualidad de reordenar y dejar a disposición los rasgos sobresalientes de los diferentes juegos; son recordatorios sintéticos que responden a las necesidades de quien las interpreta. Aunque parciales, los criterios que aquí se aplican, pueden llegar a responder las curiosidades y expectativas de quien las tome como referencia.

El lector podrá buscar, además, sus propias formas de ordenar este libro, y también revisar ajustar y reinventar preguntas para hacer entre líneas ¿Cuáles son los más jugados? ¿Cuáles los que gozan de mayor prestigio, los olvidados, los inéditos, los entrañables...? Y dejar que la experiencia responda con la posibilidad de enriquecerse en el encuentro con otros.

A su vez se hace imprescindible compartir y recordar la visión de quienes expresaron ordenada y profundamente su conocimiento con relación al juego. Estas conceptualizaciones y clasificaciones trascienden por la potencia que contienen en su análisis. En este sentido mencionamos los aportes de Graciela Scheines, Roger Caillois y Daniel Vidart como mojones en la búsqueda y acercamiento al universo lúdico. Sugerimos fervientemente su lectura para profundizar en este universo. El punto de partida en cuanto a la apreciación del juego como valor en sí mismo, indiscutiblemente, corresponde a las investigaciones del antropólogo holandés Johan Huizinga, presentadas en su trabajo *Homo Ludens* 1938. Su referencia también es esencial.

### Los Juegos y los Hombres según Roger Caillois

Caillois, antropólogo y psicólogo francés definió cuatro categorías, según la experiencia que proporciona cada juego:

**Agón:** la competición es lo que distingue a esta categoría y por ello abarca los eventos deportivos y atléticos. Aquí el participante debe sacar al máximo sus habilidades para enfrentarse al desafío que le ofrecen las habilidades de sus adversarios.

**Alea:** son los juegos de azar, como los dados o el bingo. Dan la ilusión de controlar el futuro. La adivinación es un aspecto universal de la cultura, un intento de romper las limitaciones del presente y conseguir un vislumbre de lo que va a suceder. Los juegos de azar se basan en la misma necesidad.

**Ilinx o vértigo:** estas actividades de caracterizan por alterar la conciencia, pueden ser tan dispares como subirse a una calesita o arrojarse al vacío en paracaídas. Cualquier actividad que transforma la manera en que percibimos la realidad es capaz de hacernos disfrutar.

**Mimesis o imitación:** en estas actividades se crean realidades alternativas. El baile, puede ser una de ellas, pero también el teatro y las artes en general. Nos hacen sentir que somos más de lo que somos, a través de la fantasía, la vanidad y el disfraz.

“En el interior de cada clase no distinguí juegos de adultos ni de niños”, dice Caillois, “mezclé los juegos corporales y los intelectuales, lo que se apoyan en la fuerza y los que recurren al cálculo... trataba de subrayar el principio mismo de la clasificación propuesta: este tendría menos alcance si no nos diéramos cuenta de que las divisiones que establece corresponden a impulsos esenciales e irreductibles”.

## **Juegos inocentes y juegos terribles según Graciela Scheines**

Para Scheines la clasificación de Caillois es incompleta, porque deja fuera los juegos de ingenio matemáticos o los creativos, los solitarios, secretos, privados y también los vinculados con la magia como los trucos y las ilusiones ópticas. Para ella existen tres sistemas lúdicos, cuyos arquetipos son tres juegos antiguos. Y cada uno de estos sistemas o esquemas lúdicos responde, a su vez, a dos conceptos contrapuestos.

La rayuela: es el más antiguo de los juegos de itinerario, aunque también entran en la categoría los de mesa e incluso los videojuegos. En todos ellos se encuentra un punto de salida y otros intermedios que deben ser recorridos por el jugador para alcanzar uno o varios objetivos. En los videojuegos la complejidad aumenta a medida que el usuario supera ciertos límites y todo se complica conforme acumula puntos, señala la autora. Los conceptos contrapuestos que están en la base aquí son los de deriva y de rumbo.

El rompecabezas: el concepto se apoya en que se toman piezas que no tienen significado por sí solas, pero que cobran sentido al reunirse. Todo juego de armar o encastrar, e incluso el cubo de Rubik, son parte de esta categoría. Los conceptos contrapuestos que están en la base aquí son los de caos y orden.

La adivinanza: aquí el juego comienza con una pregunta que, inevitablemente genera un vacío a llenar por la correspondiente respuesta. Las palabras cruzadas, por ejemplo, entran en este sistema. Los conceptos contrapuestos que están en la base aquí son los de vacío y lleno.

Para Scheines lo que incentiva las ganas de jugar tiene que ver con los conceptos opuestos que implican. En los de itinerario el estímulo sería el miedo a la deriva, que impulsa a buscar un rumbo. En el rompecabezas es el horror ante el caos lo que lleva a buscar el orden, mientras que en las adivinanzas pesa el horror ante el vacío. "Estos tres horrores, en realidad, se resumen en uno solo. Lo que tememos es caer otra vez en ese Caos Primordial anterior a la Creación, en esa Nada primigenia a la que se refieren todas las religiones. Las civilizaciones antiguas, los mitos fundacionales primitivos hablan de un estado inicial que es un caos bullente, el reino de las tinieblas. Hasta que aparece un Dios o un semi-Dios y convierte esas tinieblas en una sucesión ordenada de luz y oscuridad. Lo indiferenciado se ordena en seres y cosas, el caos es reemplazado por la sucesión de los días y las noches y las distintas estaciones del año. En todas las tradiciones que cuentan el origen del mundo, siempre hay un héroe que convierte la Nada primigenia en un orden, en un lleno, en un rumbo. La posibilidad de retornar a ese reino de las tinieblas primordial es nuestro terror básico, existencialmente hablando. Cada vez que jugamos, estamos repitiendo la gesta fundante del dios mítico, somos otra vez Dios, el Dios de la Biblia (Génesis, libro primero) o la divinidad pagana cuya acción creadora despejó las tinieblas, ordenó el caos y dio un sentido a las vidas futuras. Yo creo que por eso el juego es tan importante. Más que para la educación o para curar enfermos mentales, para mí el juego nos permite, fundamentalmente, repetir la gesta fundacional, afirmarnos en "lo humano, demasiado humano", como decía Nietzsche, que nos diferencia de los demás seres vivos, que nos da una dimensión heroica".

### **Referencias**

Lo relativo a la clasificación que hace Caillois, incluso la cita textual, aparece en el libro *Fluir, Una psicología de la felicidad*, de Mihalyi Csikszentmihalyi (Editorial Kairós, 1998). La clasificación de Graciela Scheines y la cita que se reproduce fue tomada de *Juegos*

inocentes, juegos terribles, conferencia en la Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires, en abril de 1999.

De cara a la segunda edición.

Si elegimos dar un nuevo orden a la forma de presentación no es más que con la intención de aportar cierta practicidad a la lectura y recrear la invitación de jugar por jugar. Lo sustancial a transmitir continúa siendo el valor del juego como vivencia, cause de placer y vitalidad. A diferencia de la primera edición, se agrupan los juegos haciendo referencia a lugares, elementos y detalles apenas sobresalientes y aún así memorables de ese quehacer compartido que preserva el acervo de los juegos tradicionales. Los nombres de estos reagrupamientos pueden tomarse como requisito básico para empezar a jugar. Necesarios aunque no excluyentes. En alguno de los casos tan sencillo y accesible como una piedrita o un trazo sobre la tierra o el suelo, en otros lo suficientemente flexible y adaptable como para cubrir todoterreno.

Considerando en todo caso la versatilidad del universo lúdico que puede requerir de varias condiciones a la vez o prescindir de todas ellas en un solo giro gracias a la versión y actitud que tome el jugador, se deja a disposición una serie de sugerencias y posibles órdenes para el listado original de juegos recopilados.

En la categoría *a cielo abierto* se agrupan juegos para jugar con mucho espacio, ya sea a lo largo ancho o alto del terreno de juego.

*cordón y manzana* es una referencia sustancial a la calle y la vereda como lugar de juego, compartido con los vecinos de la cuadra.

*Correr y saltar* incluye también juegos en que hay persecuciones y confrontación con el común denominador de gran intensidad de movimiento.

*el patio y los recreos* podría ser una categoría general que abarcara el listado completo, aunque aquí se referencia a la escuela y también los espacios de tiempo libre en sentido amplio.

*objetos lúdicos* son explícitamente los juguetes como el trompo, los zancos, el balero y los objetos con los que se desarrollan juegos que aunque no tienen una finalidad lúdica inicialmente si la adquieren al transformarse para jugar, como los pañuelos.

*Palabra y desafíos* agrupa juegos donde prima la comunicación a través de la palabra e incluso los silencios, como en caso del serio. Se incluyen juegos que a su vez entrecruzan desafíos, resoluciones, sorpresas y acertijos.

*Para construir*, apela a la creatividad como vehículo lúdico aún cuando el producto tenga un mismo denominador como lo es armar una Chata o un Golygol, el valor agregado de la creación es relevante.

*Rondas y Canciones* agrupa juegos canción.

*Tierra, piedras y palitos* hace referencia a la simpleza y accesibilidad como característica sustancial.

***Todoterreno* categoría representada sustancialmente por la Escondida como juego sumamente básico y adaptable.**

### **Nota**

El Fútbol y el Truco fueron deliberadamente omitidos de este trabajo. A pesar de que pueden ser jugados por niños, pertenecen al imaginario adulto y no entran en el terreno de la nostalgia o más bien de la melancolía.