

# ¿CUÁLES JUEGOS SON ARTES?

## LAS ACTITUDES LÚDICAS, LOS JUEGOS Y EL TIEMPO

María Rosa Palazón\*

En los libros de Cortázar juega el autor, juega el narrador, juegan los personajes y juega el lector, obligado a ello por las endiabladas trampas que lo acechan a la vuelta de la página menos pensada.

Mario Vargas Llosa.

**P**reámbulo. Olvidamos menos de lo que creemos. Durante los años en que elaboraba mi tesis, leí *Los juegos y los hombres* de Roger Caillois; en un reciente congreso se citaron ideas de este libro; poco después revisé una interpretación de la interpretación gadameriana del juego y me asaltaron una serie de dudas. Finalmente, yo había escrito un artículo sobre la literatura como juego, que ahora juzgué incompleto. Me obsesionó la necesidad de subsanar imprecisiones que se prestan a malentendidos. Procedo, pues, a mi hermenéutica del tema.

*Una familia extensa y diversificada.* "Juego" (de *jocus*), etimológicamente significa broma, chanza, diversión, y *ludus* (de *ludir* o *ludere*) es jugar o jugar a. Los usos del término forman una red metafórica. Si se toman varios criterios para clasificar los juegos, se nos mete de lleno en la ambigüe-

dad (no exclusiva de una lengua). Los hay solitarios y colectivos, de suerte (en apuestas, donde el rey es el azar, a menos que medien unas máquinas utilizadas a voluntad del *croupier*) y de cálculo que exige cautela y estrategias para las eventualidades (*jouer serré* los llama Caillois); los hay de habilidades físicas o intelectuales que exigen aguzar el ingenio, facilidad debida a habilidades adquiridas con entrenamiento y ejercicio (en francés éstos se enfatizan con la expresión *avoir beau jeu*). Los hay calmados, prudentes y ascéticos (que anticipan malos tratos como ritos de iniciación o novatadas), y frenéticos (los de rotación o caída); los hay de mesa y deportivos; unos son de competencia y otros de imitación e ilusión, ambos realizados al aire libre o en lugares cerrados; los hay de paciencia y construcción, y otros de convenciones laxas; unos emplean instrumentos o juguetes y otros no. Tenemos los de exploración o aventura y acertijos y los ejecutables según lo impone rigurosamente el juguete (los

\* Instituto de Investigaciones Filológicas, UNAM.

rompecabezas). El criterio de su distribución puede ser el ambiente, el juguete o el lugar que se ocupa en una prueba, y la lista es más extensa. Luego, "el máximo común denominador de todos los juegos [...pone] en relieve su diversidad"<sup>1</sup> que obstaculiza una clasificación. Caillois propone cuatro tipos: los *agon* o competitivos (del griego. Según el Diccionario de la lengua española, *agonales* significa pertenecientes a certámenes, con sus facetas de suerte y ocasionalmente de apuesta, de lucha y reto, y de fiesta que liga y religa; por lo mismo, los equipos de jugadores propenden a mantenerse unidos aun después de terminada la actuación que han representado para un público). Su acción es el reto; su condición, la rivalidad y su ventaja es que compensan la responsabilidad: los triunfadores de estas competencias artificiales, individuos o equipos, son "estrellas", los mejores en proezas que resultan de su entrenamiento, perseverancia, deseo de vencer y sus estrategias. El segundo grupo son los de *alea* (juegos de dados en latín), de suerte, puja y azar: escapan a las decisiones del jugador (sugieren un mundo de incertidumbres que ocurren en garitos, casinos y pistas de carreras). Su acción es la apuesta; su condición, como en los *agonales*, el riesgo, y su esperanza, que se desplace una parte de la riqueza monetaria. No objetan lo lucrativo y ruinoso, sino que operan como una burla a los méritos y un simple abandono al destino. En los jugadores se despierta un estremecimiento voluptuoso cuando escuchan *rien-ne-va plus* que anuncia el fin del libre arbitrio y un veredicto

inapelable. Otra categoría son los juegos de *mimicry* (mimetismo en inglés), cuya acción imita y acepta ser un "*in lusio*".<sup>2</sup> Su condición es la simulación, y su propiedad, el disfraz que esconde la identidad. El último grupo es el del vértigo o *ilinx* (nombre griego para el remolino de agua, de donde deriva vértigo, *ilingos*). Descentrifugan o provocan la caída vertical. Su condición es el espasmo, aturdimiento, el vértigo; el paroxismo se debe al pánico por la destrucción de la estabilidad (al afectarse el oído interno, se pierde el equilibrio, sin que el individuo sucumba. Ahora bien, tal división, según predomine la competencia, el azar, el simulacro o el vértigo, es demasiado estrecha. En su pureza, sólo la *mimicry* se aplica a las artes escénicas y de la palabra.

*De facto*, el concepto no designa un tipo de actividad, sino a una familia de actividades que mantienen entre sí relaciones de parentesco: se parecen unos a otros en algo y en algo difieren, sin que exista una biyección, o sea una propiedad (o unas propiedades) compartida(s) por el conjunto de todos ellos.<sup>3</sup>

*Los juegos son de la vida.* Cuando decimos que las partes de una máquina están en libre juego significa que no embonan y falla. Por lo tanto, el juego es privilegio del ser humano y de los animales con sistema nervioso. Cuando Johan Huizinga nos caracteriza como *homo ludens*<sup>4</sup> no propone una cualidad

<sup>2</sup> Caillois *Los juegos...*, p. 52.

<sup>3</sup> L. Wittgenstein, *Investigaciones filosóficas*, trad. Alfonso García Suárez y Ulises Moulines. UNAM, México, 1988 (Crítica), I, § 81.

<sup>4</sup> Johan Huizinga *Homo ludens*, trad. Eugenio Imaz. 1ª reimpr. Alianza Editorial y Emecé Editores,

<sup>1</sup> Roger Caillois *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*, trad. Jorge Ferreiro. 1ª reimpr. Fondo de Cultura Económica, México, 1994, p. 36.

exclusiva y definitoria sólo de nuestra especie. Además, todos los autores mencionados más Gross (*Les jeux des animaux*, 1902) deshacen el “delirio”, en palabra de Gadamer, de la razón auto-poseída.

El juego es vida: intervienen factores inconscientes e impulsos instintivos. Si jugar es una decisión libre, “no todo lo que se acompaña de la conciencia de nuestra libertad es consecuencia de una decisión libre”.<sup>5</sup>

En varios casos, los juegos se oponen a la *diagoge*, según la definió Aristóteles, o capacidad bastante estéril porque agudiza unilateralmente una de las facultades, sin que enriquezca al sujeto como un todo.

El juego se concibe como una negación del trabajo, como un comportamiento que no obtiene bienes satisfactorios de necesidades primarias o de sobrevivencia: se realiza debido a una plenitud de fuerza, a una descarga de energía sobrante.<sup>6</sup> Desde Kant y Schiller se acepta que jugar es una manifestación periférica y ocasional que establece un trato laxo con el tiempo para que se derroche; es una pausa de recuperación frente a los deberes, una ligereza rica y fluida con su inagotable encanto, un libre va-

gabundeo contra las obligaciones que permite experimentar el goce (sin que éste presuponga una autoconciencia reflexiva de estar gozando): se extrae el arrobamiento de la misma tragedia, igual que por el ludismo de un texto disfrutamos humorísticamente de nuestras propias desgracias. Jugando, niños y adultos dan gusto al cuerpo (a su psique y a su carne). Excepto en lo que implica carreras, no se trata de llegar rápido al final del juego, sino de disfrutar animosamente todo el camino.

Esto de la actividad básicamente pueril y ociosa que descarga excesos no es un asunto sencillo. Caillois está convencido de que tirar repetidamente una pelota no tiene más sentido que reforzar los músculos y que jugar “no determina un oficio”; pero el juego infantil mimético tiene mucho de aprendizaje para la fase adulta. Tal vez durante la infancia jugando aprendemos la forma de comportarnos en ciertas circunstancias y arraigamos disposiciones de manera inocente, inofensiva y liberada de culpas. También el adulto conserva al niño que lleva adentro. Si convenimos en que no sólo de pan vive el hombre y que, por lo mismo, los romanos exigían al Estado *panem et circensis*, dudaremos que jugar sea un fenómeno periférico, una manifestación ocasional que interrumpe acciones responsables. No es una pausa para “desuncirse el yugo del trabajo”.<sup>7</sup> Es una falsedad, sentencia Gadamer, restringir lo lúdico a un “vestigio” que “testifica nuestra libertad perdida”.<sup>8</sup> Jugamos y volvemos a jugar con holgura, sin apremios, en una atmósfera de solaz y diversión. Como al pe-

Madrid/ Buenos Aires, 1984 (El Libro de Bolsillo. Sección Humanidades).

<sup>5</sup> Hans-Georg Gadamer *Estética y hermenéutica*, introd. Ángel Gabilondo, trad. Antonio Gómez Ramos, Tecnós, Madrid, 1996 (Col. Metrópolis), p. 129. La parte dedicada al juego se titula “El juego del arte”, pp. 129-137.

<sup>6</sup> F. Schiller *Kallias. Cartas sobre la educación estética*, estudio introductorio de Jaime Feijóo, trad. y notas, Jaime Feijóo y Jorge Seca, Antrophos y Ministerio de Educación y Ciencia, Barcelona, 1989 (Textos y Documentos. Clásicos del Pensamiento y de la Ciencia), Carta 27, §3, p.363.

<sup>7</sup> Eugen Fink *Oasis de la felicidad*, trad. Elsa Cecilia Frost, UNAM, México, 1966, p.8.

<sup>8</sup> Caillois *Los juegos...*, p. 66.

queño, nos gusta disfrazarnos con máscaras y trajes rituales o de fiesta por el misterio que encierra el cambio de identidad y por nuestras múltiples facetas de la personalidad. Este vaivén entre placer y enseñanza facilita *La educación del hombre* § 23. En este libro, Froebel, inspirándose en Schlegel, afirma que el juego es el medio educativo por excelencia del niño porque remite a un comportamiento que despierta el espíritu inquieto y alegre que lleva dentro. Si pierde su gracia lúdica, la educación se entrega a técnicas rutinarias que delatan su procedencia del aburrimiento. Caillois atina en que las artes son una, y sólo una, forma de juego y no son pueriles. Por ejemplo, la literatura no es un juego o trabajo realizable antes de saber una lengua y poder entregarse a su deleite creador; entonces nuestros textos acogen nuestro duelo profundo, nuestra pena abismal, abrazan nuestros terrores; pero los escribimos transidos de alegría, no sólo por la *catarsis* que llevamos a cabo, sino por el jugar mismo con el plano expresivo. Para disfrutar la literatura también hay que dejar fluir la espontaneidad discursiva, preferir la ingenuidad de origen infantil a la sabiduría solemne del adulto. Si son inherentes al juego los vaivenes entre solemnidad (que se sepa que se está jugando no excluye que se practique con la mayor seriedad y entrega) y entusiasmo alegre, esta mixtura entre rigor y broma, humorismo y frivolidad se agudizan en el momento que cobran la forma de juego verbal.

En gran medida, la oposición de las categorías de trabajador y jugador se debe a la división social en clases: las altas, orgullosas de su ociosidad y necesitadas de la constante diversión que se financian, consideran a las menesterosas como animales de tiro que sólo ocasionalmente juegan,

compitiendo en valor, fuerza o resistencia, nunca en las habilidades artísticas o del “buen tono”. Caillois dice algo peor: el juego es una actividad de lujo para cubrir los ratos de ocio, “el que tiene hambre no juega”.<sup>9</sup>

*Paidia y ludus.* Caillois atribuye a la infancia actividades turbulentas: brincos, movimientos bruscos y caprichosos provocados por una sobreabundancia vital que compara con el vaivén de las olas y lo que ondula el viento: improvisación despreocupada, fantasías que se desbocan, carencia de habilidad y azar, que llama *paidia* (cuya raíz nombra al niño) y la opone al *ludus*, el imperativo extremo opuesto, a saber, la disciplina convencional del adulto: la “capacidad primaria de improvisación y alegría, a la que yo llamo *paidia*, se conjuga con el gusto por la diferencia gratuita, a la que propongo llamar *ludus*” o juegos con virtud civilizadora.<sup>10</sup>

¿Cuánto hay aún de juego oculto, desfigurado, secreto, enmascarado, de teatro en nuestros neg-ocios (entendidos como negación del ocio)? En realidad los adultos seguimos jugando: continúa siendo una de nuestras conductas básicas (¿innatas, congénitas?), incluso en la elección de medios para adaptarnos a un fin (Kant, *Antropología* § 86), aunque las realizamos de manera desfigurada y secreta, llenos de sentimientos de culpa: es negable que la criatura es más hiperactiva que el adulto. Pero no es privativo de la infancia el espasmo, la turbulencia. Piénsese en las danzas derviches (tampoco es verdad que el niño no compita ni simule). Precisamente esta observación es burda porque no “incluye las

<sup>9</sup> *Ibid.*, p. 21.

<sup>10</sup> *Ibid.*, p. 65.

manifestaciones espontáneas del instinto de juego":<sup>11</sup> el adulto sí recurre a la exuberancia dichosa, a la agitación improvisada y "descompuesta", al estruendo que desafía. En el grande y el pequeño ésta es una manera de afirmarse o, quizá, de dar salida al dolor (la tendencia masoquista de ser asustado obtiene también sus efectos de purga afectiva). Gadamer especifica que la seriedad, la vitalidad con sus excesos y exaltaciones están entrelazados y repercuten entre sí en varios tipos de juegos. Nietzsche completa: la madurez es el reencuentro con la seriedad del juego y, además, festeja la "levedad divina", el poder creador de la vida y del juego artístico.<sup>12</sup> En antítesis, el actual mundo alienado contrapone ambos, porque "ignora el alcance universal y la dignidad ontológica del juego".<sup>13</sup>

Caillois afirma, y en esto coincido, que la *paidia* ya posee las características del juego, a saber, "actividad voluntaria, convenida, separada y gobernada"<sup>14</sup> que arriba a una etapa en que se agudiza el interés por inventar reglas y lo agonial: entonces comienza a bifurcarse las actividades en *agon*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*.

El placer de resolver dificultades sin ninguna otra ventaja proseguirá en el *ludus* que, enriqueciendo la *paidia* en la medida que se conquistan habilidades, cuando derivan agitación, exuberancia despreocupada y frívola de la *paidia* en la calma que demanda la reflexión, el cálculo que vence dificultades sin dejar espacio a las distracciones. Ejemplifica con el *hobby* del *bricolage*, la puesta en escena teatral, las diversiones matemáticas, las novelas policíacas cuya

oferta invita a identificar al culpable y las artes en general, cuyos principios desarrollan y fundan los valores morales de una cultura: la comunicación, la oferta gratuita, libre y reglada. Esta metamorfosis da al juego su pureza y excelencia. Ocasionalmente alcanza la fecundidad sorprendente<sup>15</sup> de la cultura. Roger Caillois se vuelve eco de Huizinga: el *ludus* es base y esencia de ésta: "no se puede pensar [...] la cultura [...] sin un componente lúdico".<sup>16</sup> Dentro de este perímetro, "ha resultado natural juntar la experiencia del arte con el concepto de juego".<sup>17</sup> Las artes son una *forma específica de juego*, función elemental de la vida humana. Empero ¿se ejercen fuera de la emulación y la rivalidad, se lucha con el obstáculo y no con los competidores? Si las artes no son de vértigo y apuesta, sus jugadores, en este caso los artistas, también fijan simbólicamente lo que se juega, al menos el prestigio. La frontera que establece este crítico es imprecisa. La porfía lúdica se desenvuelve dentro de sí; pero, en llegando a su desenlace, incide en el proceso vital de los participantes y espectadores: el éxito se celebra con exaltación y alabanza por el placer obtenido.

*El agon*. En su teoría económica de los juegos –*Theory of Games and Economic Behavior*– Neumann-Morgenstern los definen como las conductas limitadas por reglas que permiten al jugador seleccionar, dentro de las estrategias posibles, las que le aseguran mayor ventaja. Pero ambos autores nos han tendido una trampa, a saber,

<sup>15</sup> *Ibid.*, p. 74.

<sup>16</sup> Gadamer *La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta*, trad. Antonio Gómez Ramos, Universidad Autónoma de Barcelona y Ediciones Paidós, Barcelona, 1991, p.66.

<sup>17</sup> Gadamer *Estética y hermenéutica*, p. 133.

<sup>11</sup> *Ibid.*, p. 66.

<sup>12</sup> *Ibid.*, p. 136.

<sup>13</sup> *Idem*.

<sup>14</sup> *Ibid.*, p. 67.

establecen una simetría entre juego artístico y competencia, habiéndolos sin competencia y habiendo competencias que no son juego: el escritor recurra las normas literarias que mejor maneja en un momento histórico (en un cronotopo: Bajtín)<sup>18</sup> con el objeto de alcanzar un cierto público dilectante, sin que compita con nadie en particular. Ahora bien, muchos juegos públicos o colectivos sí son agonales porque las contiendas lúdicas acallan las disensiones reales, las focalizan, las descentran y subliman. La misma cultura, que tiene mucho de sublimación, no comienza como juego, sino que es juego, con sus fundamentos artístico-poéticos, competitivos y de espectáculo. Gadamer y Caillois ejemplifican con el teatro, el actor se disfraza (o simula con una máscara) para representar un personaje: su vestuario deja de ser accesorio porque disfruta el placer de hacerse pasar por otro, actúa para que el público crea que es el rey Lear, por ejemplo. Como la puesta en escena es un hecho fugaz, efímero, no una cosa duradera, en el proscenio o espacio seleccionado, el actor se juega el favor del público. También los *haikú* fueron una lucha de palabras o juego de rimas encadenadas que iniciaba uno y otro proseguía. Estrofa por estrofa compiten en México los huapangueros de la Huasteca, y existen versificadores que rivalizan en cortejos amorosos, en reprimendas, en disputas, y en el canto alternado de preguntas y respuestas. Sin embargo, en la cultura el *agon* está purificado a menos que degenera en conductas antisociales enraizadas en la envidia. Así para unir la *alea* con la cultura

debemos separarla del azar, en su significado matemático (que también se experimenta como lúdico). Wittgenstein –*Remarks on the Foundations of Mathematics*, IV, 1– hace extensiva la “belleza” artística al “juego” de las matemáticas puras. De Chateaubriand son estas palabras: “La geometría especulativa tiene sus juegos e inutilidades, como otras ciencias”.<sup>19</sup>

*La regla y la poiesis.* El juego cultural se caracteriza por reglas que crean memoria: al repetirse generan una solidaridad grupal que deja atrás el paso indiferente, ajetreado y errante de la existencia diaria. Todas las artes tienen reglas y prescripciones vinculantes que imponen una seriedad que sugiere la posibilidad de que la sombra de lo serio sea un comportamiento lúdico: “Todo juego es un sistema de juegos. Éstas definen lo que es o no *juego*, lo permitido o prohibido”.<sup>20</sup> Tales imperativos son exitosos cuando el público o lector acaban percibiéndolos como naturales, no como simples convenciones (la pieza es una conformación, anota Gadamer, que no ostenta su proceso de surgimiento para presentarse en su aparecer).

Una conclusión muy discutible de Caillois es la siguiente: los juegos “no son reglamentados y ficticios”, sino que “o están reglamentados o son ficticios”.<sup>21</sup> Supongo que desconoce las terapias infantiles de juego y no repara en la literatura. La normatividad está por encima de discusión porque el invite deja la libertad de aceptar jugar o no dentro de unas convenciones: quien acepta no admite autoritarismos ni desobligados.

<sup>18</sup> M. Bajtín *Estética de la creación verbal*, trad. Tatiana Bubnova, 3ª. ed., Siglo XXI, México, 1989. Véase especialmente pp. 216-247.

<sup>19</sup> Caillois *Los juegos...*, p. 8.

<sup>20</sup> *Ibid.*, p. 11.

<sup>21</sup> *Ibid.*, p. 36.

El juego es un medio terapéutico que cubre funciones psíquicas hasta tal punto que algunas alteraciones de la personalidad han sido descubiertas porque hay individuos que rechazan ser dirigidos por otros, confunden viejas y nuevas reglas, e incluso obstinadamente niegan valor a éstas (T.S.Szasz, *The Myth of Mental Illness*, 1961). El saboteador no discute las reglas, sino que abusa de la lealtad de los otros jugadores y rompe el encantamiento.

El cumplimiento de la reglamentación facilita la movilidad: es la libertad creativa en el seno del rigor; dos cuadros con perspectiva o sonetos con una labor prosódica y métrica fija no son iguales; los hallazgos del ingenio compensan las imposiciones. Esto es, las artes no son un ensamble de relojería, a punto contra Caillois, porque facilitan los movimientos sorpresivos. Lo asombroso no es, pues, su carácter impositivo, sino su "aliento de libertad"<sup>22</sup> por el cual pensamos cada obra como única, con su estilo dentro de una corriente o escuela. El campo artístico es transformación incesante. Al tocar un instrumento o interpretar un papel, cada quien puede manifestar su personalidad: volver a lo conocido nunca es lo mismo (ni lo totalmente distinto).

Se llega a rechazar el juego, o sea, a destruir sus reglas: se pinta sin figurar o se hacen versos libres porque se rechaza una organización equilibrada y reiterativa. Ahora bien, esta rebelión supone el esbozo de las reglas de juegos nuevos. Las artes son el juego que acepta límites, invención dentro de éstos y la violación de algunos límites (no todos; algunos son inviolables: los poemas en libertad Dada y Futuristas no

son versos, sino unos sonidos engarzados que, si ponen de manifiesto los estrechos vínculos entre música y poesía, se alejan de las artes de la palabra, al hacer a un lado el plano semántico que les es definitorio). En las artes hay un vacío en la disponibilidad y en engranajes novedosos porque cada género y subgénero, y cada escuela o corriente respeta unas reglas que cambiarán cuando el "aguafiestas" encuentre cómplices, es decir, cuando el emisor obtenga el consentimiento de otros dispuestos a seguirle el juego. Algunos de tales cambios se volverán entonces obligatorios.

Una observación de Noam Chomsky<sup>23</sup> echa por el suelo un presupuesto de la Teoría de la Información de Shannon:<sup>24</sup> no es verdad que un número finito de reglas limite la inventiva, la *poiesis* o información de un texto literario. Partiendo de éstas es factible generar un número ilimitado de sus aplicaciones, igual que partiendo de la estrechez de una lengua, no se genera un número previsible y siempre repetitivo de hablas. Asimismo, no porque un texto literario se halle más liberado de normas o reglas es más innovador, más informativo, más abierto a interpretaciones y más juguetón: no sabemos si el *Finnegans Wake* de Joyce invitará más a las proyecciones del público que vaya teniendo de lo que ha invitado e invitará *La Divina Comedia* de Dante a sus lectores y escuchas.

<sup>23</sup> *Problemas actuales en teoría lingüística. Temas teóricos de gramática generativa*, trad. Gladys Anfora de Ford. Siglo XXI Editores, México, 1977 (Col. Lingüística).

<sup>24</sup> Claude E. Shannon y Warren Weaver *The Mathematical Theorie of Information*, Urbana: University of Illinois Press, USA, 1972.

<sup>22</sup> Gadamer *Estética y hermenéutica*, p. 131.

*El azar como incertidumbre.* La literatura juega con el plano expresivo; la “función poética” deja salir la espontaneidad discursiva (es “locura de musas” en decir griego): pese las habilidades, las lecturas y el entrenamiento, el resultado no es previsible. Mucha razón tienen los diseñadores al reclamar que deberían intervenir hasta que la obra esté acabada, porque los acudidos no cesan hasta ese momento. En otras palabras, es inherente al juego una normatividad u orden que tiene bastante de incertidumbre y azar antes de realizarse: la obra de arte no es perfilada cabalmente en la mente de su emisor, sino que va dándole cuerpo en un largo proceso de innovaciones. La supuesta intención creadora del artista cede su lugar a la necesidad de la creación. En tanto juego, las artes son *poiesis* constante en el marco de unas reglas; son una combinación que oprime y libera, arrebatada y hechizada, tensa y distiende, poniendo a prueba la fuerza comprensiva de quien interpreta y sus resistencias a los frenos de la normatividad. Pensando en las Letras, Gadamer y Fink subrayan su espíritu creativo lleno de figuras retóricas que invitan a dialogar con el texto, aunque se presentan con una “extraña ligereza que semeja marchar sola”.<sup>25</sup>

*Compartir y el polo hermenéutico.* Los juegos sacan a la vida de su curso habitual (irrealizan) e invitan a gustar juntos, a intensificar el encuentro y la interacción (por eso hasta en los solitarios se entromete el “mirón”). En la medida en que logre alejarse lo más posible de los tratos mercantiles, el artista y sus cómplices experimentarán

la alegría de lo lúdico, la hermandad de la tarea y el recreo, el deber con sus *intermezzos*. Lo lúdico artístico es el devenir y regreso juntos. Nos interpela para co-respondernos y para que lo común nos envuelva. Esto dice que invitan a la solidaridad y al diálogo que considera a sus interlocutores como un fin y no sólo como un medio.

*Los juegos y el saber.* El arte es *participatio* entre co-jugadores,<sup>26</sup> acompañamiento que escucha o mira. Kant en su *Crítica del juicio* señalaba que se re-constituye activamente la composición musical, de teatro o de literatura, porque se trata de ser “un continuo ser activo con”.<sup>27</sup> El receptor no sólo percibe, sino que contesta el reto: interpreta. Quien no participa libremente no juega, sólo el hastío puede desligar lo que ligó el entusiasmo, según Paul Valéry (*Tel quel* II, 7).<sup>28</sup> El movimiento hermenéutico “gobierna las expectativas de sentido del todo”;<sup>29</sup> la experiencia estética no es sólo arrobamiento, sino que llama a pensar lo que se percibe hasta para percibirlo.

Huizinga ilustra esto históricamente. La literatura en sus primeras etapas adoptaba la forma de enigma planteado y se contestaba con palabras oscuras, herméticas sobre un misterioso saber cosmogónico e histórico: en el Lejano Oriente, anota, la improvisación de versos con frases paralelas fue un talento generalizado. La gente tenía que hallarse preparada para responder a las preguntas de los gobernantes. Asimismo, los mitos fueron expresiones lúdicas y sagradas (que se ponían en esce-

<sup>25</sup> Gadamer *Verdad y método II. Fundamentos de una hermenéutica filosófica*, trad. Manuel Olasagasti, Sígueme, Salamanca, 1992 (Hermeneia, 34), p. 128.

<sup>26</sup> Gadamer *La actualidad de lo bello*, pp. 69 y 70.

<sup>27</sup> *Ibid.*, p. 74.

<sup>28</sup> Citado por Caillois *Los juegos...*, p. 32.

<sup>29</sup> Gadamer *La actualidad de lo bello*, p. 77.

na en cultos y festivales a caballo entre los aún no distinguidos ámbitos de lo serio y el entretenimiento) que llevaban sistemas completos y complejos de razonar. En las grandes épocas míticas se borran las actuales fronteras entre filosofía, religión y una literatura llena de proezas lingüísticas que personalizan los acontecimientos físicos y morales, igual que una niña vivifica su muñeca o un creyente la imagen de un santo. Los mitos son, en frase de Francis Bacon, el sueño de una doctrina porque en sus fabulaciones, donde no faltan los secretos del arte (el virtuosismo que combina sonido y semántica, que pone juntas tesis y antítesis, insinuación y ocurrencia), se hallan en germen los argumentos filosóficos. De aquel creador vidente y sabio mitopoeta fueron desprendiéndose el profeta, el mago y el sacerdote, el artista del verbo, el legislador, el retórico y el filósofo. Cuando por cambios ideológicos y por razones de dominación fueron estableciéndose los cotos de lo serio y no serio, los mitos fueron separándose de la filosofía y las ciencias, y éstas de las artes de la palabra con mayúsculas, o sea del Verbo: las satisfactorias ocurrencias literarias quedaron como juego ilusorio en los terrenos de la fantasía y del placer. Sin embargo, ni la literatura deja de ser una instructiva forma de sabiduría, que plantea un extraño sentido de realidad (porque su verdad depende de que se sepa ficcional). Es un saber de realización "vicaria" que, en tanto forma de jugar, despierta la emoción estética (compuesta de belleza, misterio, tensión y alegría); pero decir que las artes son una forma de juego no implica que carezcan de aportaciones cognoscitivas y prácticas. Al separarse en apariencia de lo "utilitario" convidan a sus receptores a relajarse, adentrarse en el principio del placer. No excluyen, pues, el arro-

bamiento y las enseñanzas: atribuimos a la oferta artística una "belleza" o apelación al gusto y a la inteligencia.

*Las enseñanzas de algunas artes.* En tanto juego, la literatura se ejecuta como si fuera "realidad": en su ámbito los participantes cambian el principio de realidad sin perder totalmente de vista que la obra es, por ejemplo, una puesta en escena, donde se unen lo aparente y simbólico, es decir, sin olvidarse de que están jugando. Clasificar algo en un ficticio pasatiempo tiene sus ventajas; pero Caillois se equivoca en grande al afirmar que el juego "está condenado a no fundar ni producir nada, pues en su propia esencia está anular los resultados, a diferencia del trabajo y la ciencia que capitalizan los suyos".<sup>30</sup>

Para los griegos, escribe Gadamer, la producción artesanal fabrica útiles, mientras que las artes miméticas representan con otro principio de realidad. Nunca engañan en sus pretensiones: la promesa es un juego con una apariencia verdadera que despierta una simpatía mágico-religiosa, nunca fingida o mentirosa. Fink ha comparado el universo de lo lúdico-literario con la doctrina platónica de las apariencias: lo que pasa en la caverna (Libro VII de *La República*) no es irreal, aunque sí una representación poco clara, esto es, con elementos fantásticos; como si fuera juego mágico, la literatura extrae sus elementos del círculo de la realidad, combinándolos (en mayor o menor medida) con el "nebuloso" reino de lo imaginario. Es un saber del mundo y es un engendramiento aparential de él. Las artes de contenido muestran otras cosas: "lo mostrado es, por así decirlo, leído y extraído de la aglomeración de lo múltiple".<sup>31</sup>

<sup>30</sup> Caillois *Los juegos...*, p. 21.

<sup>31</sup> Gadamer *Estética y hermenéutica*, p. 135.

esto es, como observó Aristóteles, la poesía hace más visible lo universal. El “como si” a veces es un “como esto”: funciona como un espejo para conocernos.

*Aproximaciones a una caracterización del juego artístico y al tiempo.* La definición de Huizinga sobre los juegos abarca las actitudes lúdicas de la cultura. Algunos juegos como los de puja buscan obtener provecho, alejándose de lo moral, no así los culturales que apuntan al mundo. El análisis filológico de “jugar”, realizado por Huizinga, destaca lo artístico como la acción transformadora que se desarrolla en un lugar y momento, que es repetible, ordenado e invención con cambios regulados y rítmicos que gustan a sus ejecutantes y público, transportándolos a la exaltación gozosa:

Enumeramos [...] las que nos parecen características del juego. Se trata de una acción que se desarrolla dentro de ciertos límites de tiempo, espacio y sentido en un orden visible, según reglas libremente aceptadas y fuera de la esfera de la utilidad o de las necesidades materiales. El estado de ánimo que corresponde al juego es el arrebató, entusiasmo, ya sea de tipo sagrado o puramente festivo, según el juego, a su vez, sea una consagración o un regocijo. La acción se acompaña de un sentido de elevación y de tensión y conduce a la alegría y al abandono.<sup>32</sup>

Caillois especifica que lo artístico es actividad libre circunscrita en unos límites delimitados de antemano, con unas reglas de incierto desarrollo y cambios de ellas mismas. Completa, y yo discrepo, que el arte es improductivo porque no crea bienes ni riquezas, y esto porque ostenta una

franca irrealidad. Yo pienso, además, que el juego cultural (o sublimado) no es un asunto periférico, sino que nos dota de una disciplina intelectual aunada a la fuerza creadora que da magnificencia a nuestra vida y la define. Expresa tendencias mágico-religiosas y nos regala la oportunidad de vivir gozando un presente que, fuera de lo lúdico, tiende a escapársenos. En *Oasis de la felicidad*, Eugene Fink dice que la vida-seria-de-trabajo es tomada como una tarea sin estancia tranquila, orientada siempre al futuro, en una suerte de pre-visión que nos impide disfrutar el presente (decimos que fuimos felices en el pasado, aunque entonces nunca fuimos conscientes de serlo); en contraste, durante el juego y la recepción artística estamos disfrutando la experiencia estética mientras duran (hay tres tiempos en literatura: el que se emplea en la elaboración del texto; el que refleja la duración o modo de sentirlo de los personajes; y esos largos momentos actuales y actualizados de la recepción gustosa o placentera). En el disfrute estético cada instante se cumple consigo mismo, no está vacío y exige que nos demoremos, que lo gocemos sin precipitaciones ni con el interés de una y única utilidad específica. La prodigalidad del artista empalma con la oportunidad de comunicarnos y hasta de buscar solidariamente la comunión, porque nos consideramos como fin y no sólo como medio.

Sin embargo, como las artes pertenecen a la vida, y ésta manifiesta una proyección futurista, hemos de registrar que también se ensanchan hacia el mañana gracias a que los emisores de la obra se saben seres-para-la muerte y crean la cultura: dejan su producción artística para que generaciones futuras satisfagan su mente y sus sentimientos.

<sup>32</sup> Huizinga *Homo ludens*, p. 157.

Las artes son pasatiempo, tiempo de desarrollo y de interpretación, tiempo interno o encerrado en su propio desenvolvimiento. Las huellas del pasado que nos perfilan, el presente que gozamos y el futuro al que tendemos mediante sublimar nuestros pesares en obras, son ejemplos maravillosos del tiempo vivenciado, de la moral, y de un imaginario contrato social llevado a término. Un párrafo de Caillois, escrito al tenor de sus clasificaciones, me parece iluminador: "El destino de las culturas se lee también en los juegos. Dar preferencia al *agon*, al *alea*, a la *mimicry* o al *ilinx* contribuye a decidir el porvenir de una civilización. Asimismo, desviar la reserva de energía que representa la *paidia* hacia la invención o hacia el ensueño".<sup>33</sup>

Los ensueños utópicos de Schiller, Marx (véase el *Primer manuscrito de 1844*), Hui-zinga y Marcuse,<sup>34</sup> panegiristas de la sublimación lúdica de las artes dejaron una impronta indeleble. Ahora sabemos que la tecnología debería quitarnos de encima lo trabajoso para que jugáramos más a producir arte y a disfrutarlo.

#### BIBLIOGRAFÍA

BAJTÍN, M. *Estética de la creación verbal*, traducción de Tatiana Bubnova, 3a. edición, Siglo XXI Editores, México, 1989.

CAILLOIS, Roger *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*, trad. Jorge Ferreiro. 1ª reimpresión, Fondo de Cultura Económica, México, 1994.

<sup>33</sup> Caillois, *Los juegos...*, p. 78.

<sup>34</sup> *Eros y civilización. Investigación filosófica sobre Freud*, trad. Juan García Ponce, Joaquín Mortiz, México, 1965.

*Eros y civilización. Investigación filosófica sobre Freud*, traducción de Juan García Ponce, Joaquín Mortiz, México, 1965.

SCHILLER, Kallias F. *Cartas sobre la educación estética*, estudio introductorio de Jaime Feijóo, traducción y notas, Jaime Feijóo y Jorge Seca. Anthropos y Ministerio de Educación y Ciencia, Barcelona, 1989 (Textos y Documentos. Clásicos del Pensamiento y de la Ciencia).

FINK, Eugen *Oasis de la felicidad*, traducción de Elsa Cecilia Frost, UNAM, México, 1966.

GADAMER, Hans-Georg *Estética y hermenéutica*, introducción de Ángel Gabilondo, traducción de Antonio Gómez Ramos, Tecnós, Madrid, 1996. (Col. Metrópolis).

— *La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta*, traducción de Antonio Gómez Ramos, Universidad Autónoma de Barcelona y Ediciones Paidós, Barcelona, 1991.

— *Verdad y método II. Fundamentos de una hermenéutica filosófica*, traducción de Manuel Olasagasti, Sígueme, Salamanca, 1992.

HUIZINGA, Johan *Homo ludens*, trad. Eugenio Imaz, 1ª reimpresión, Alianza Editorial y Emecé Editores, Madrid/ Buenos Aires, 1984. (El Libro de Bolsillo. Sección Humanidades).

— *Problemas actuales en teoría lingüística. Temas teóricos de gramática generativa*, traducción de Gladys Anfora de Ford, Siglo XXI Editores, México, 1977. (Col. Lingüística)

SHANNON, Claude E. y Warren Weaver *The Mathematical Theorie of Information*, 1ª. reimpresión, University of Illinois Press, Urbana, 1972.

WITTGENSTEIN, L. *Investigaciones filosóficas*, traducción de Alfonso García Suárez y Ulises Moulines, UNAM, México, 1988.