

SOBRE MARIONETAS, JUGUETES Y MUÑECAS /1912/- Charles Baudelaire, Rainer Maria Rilke y Heinrich von Kleist

_Estos objetos que, por un lado, parecen tener vida propia, pero que por otro no responden ni reaccionan como lo haría un ser vivo /.../ que descubre entre estos objetos y el hombre una extraña afinidad o aire de familia.

Sobre el teatro de marionetas - Kleist

_La gracia de las marionetas reside en el hecho de que no piensan, es decir, de que ningún obstáculo de racionalización o de autoconsciencia se opone a su libre y gracioso movimiento. Las marionetas son como el hombre en su estado de inocencia antes de ser expulsado del Edén.

_Muñeco: sin vida, puros péndulos que siguen rigurosamente la simple ley de la gravedad. /.../ Nunca conseguiría hacerme creer que fuera posible encontrar más gracia en un maniquí articulado y matemático que en la estructura viva del cuerpo humano.

_Vemos que en el mundo orgánico, cuanto más se oscurece o se debilita la reflexión consciente, más radiante y triunfante avanza la gracia.

Moral del juguete - Baudelaire

_He conservado, por lo demás, un afecto duradero y una admiración razonada por esa estatuaría singular que, por la limpieza lustrosa, el brillo cegador de sus colores, la violencia en el gesto, y la decisión del contorno, representa tan bien las ideas de la infancia sobre la belleza.

_Todos los niños hablan a sus juguetes; los juguetes se convierten en actores en el gran drama de la vida, reducido por la cámara oscura de su pequeño cerebro infantil. Los niños revelan con sus juegos su gran facultad de abstracción y su elevado poder imaginativo. Juegan sin juguetes.

_¡Y los niños que juegan a la guerra! /.../ hablo del niño solitario que gobierna y dirige él solo el combate de dos ejércitos. /.../ He observado en varios niños la creencia de que lo que constituía una derrota o una victoria en la guerra era el número más o menos grande de muertos.

_Esta facilidad para contentar su imaginación manifiesta la espiritualidad de la infancia en sus concepciones artísticas. El juguete es la primera iniciación del niño al arte o, mejor dicho, es para él la primera realización artística y, una vez llegada a la madurez, las realizaciones perfeccionadas no darán a su espíritu el mismo calor, ni los mismos entusiasmos, ni la misma creencia.

_¿Creéis que esas imágenes simples crean en la mente del niño una realidad menor que aquellas maravillas del día de Año nuevo, que son más bien homenaje del servilismo parasitario a la riqueza de los padres que un regalo a la poesía infantil?

_Juguete vivo: agitaba y sacudía en una jaula, era una rata viva. Sus padres, para economizar, habían sacado el juguete de la vida misma.

_Creo que en general los niños actúan sobre sus juguetes; en otras palabras, que su elección está dirigida por disposiciones y deseos, vagos, es cierto, no formulados, pero muy reales.

_Hay padres que no quieren dar nunca juguetes. Son personas graves. /.../ No conocen y no permiten

los medios poéticos de pasar el tiempo. /.../ Hay otros padres que consideran los juguetes como objetos de adoración muda. /.../ “Es demasiado bonito para tu edad; ¡Ya lo usarás cuando seas mayor!”

_Respecto a los niños que rompen sus juguetes: ¿Son presa de una cólera supersticiosa contra esos menudos objetos que imitan a la humanidad, o bien les hacen pasar por una especie de prueba masónica antes de introducirlos en la vida infantil?

Muñecas: sobre las muñecas de cera de Lotte Pritzel - Rilke

_Hemos de concluir de su apariencia que no hay niños en sus vidas, que la condición previa de su origen sería que el mundo de la infancia ha pasado. En ellas, la muñeca finalmente ha dejado atrás la comprensión, la participación, la alegría y la tristeza del niño; es independiente, adulta, prematuramente vieja; ha entrado en todas las irrealidades de su propia vida.

_Porque ellas mismas no tomaban parte activa alguna en estos acontecimientos, simplemente estaban en el borde del suelo infantil, llenas de nada más que de rudimentarios pensamientos de caída, dejándose soñar, igual que estaban acostumbradas a ser inagotablemente vividas durante el día por fuerzas ajenas.

_Densa desmemoria /.../ desenmascarada como el espantoso cuerpo ajeno sobre el que derrochamos nuestro afecto más puro, como el cadáver desvaído superficialmente pintado.

_Pero con la muñeca teníamos que autoafirmarnos, porque si nos sometíamos a ella no había nadie. No daba respuestas, y por eso adquirimos el hábito de hacer cosas por ella, dividiendo nuestra propia naturaleza, que se expandía lentamente, en partes opuestas y hasta cierto punto utilizando la muñeca para establecer una distancia entre nosotros y el mundo amorfo que entraba a raudales en nosotros.

_La muñeca estaba tan completamente desprovista de imaginación que lo que imaginábamos para ella era inagotable.

_Permanecía en silencio, y ni siquiera se le ocurría pensar que este silencio debía conferirle una importancia considerable en un mundo en que el destino e incluso Dios mismo se han hecho famosos principalmente por el hecho de no hablarnos. En un tiempo en que todo el mundo se preocupaba por darnos respuestas rápidas y tranquilizadoras, la muñeca era la primera que nos hacía ser conscientes de ese silencio desmedido que más tarde soplaba una y otra vez sobre nosotros desde el espacio cada vez que llegábamos a algún punto límite de nuestra existencia. /.../ ¿No somos unas criaturas extrañas, dejándonos guiar a dirigir nuestras primeras inclinaciones hacia donde no hay esperanza de respuesta?

_Alma de muñeca, nunca se podría decir dónde estabas realmente; si estabas en aquel momento en nosotros o en aquella apática criatura a la que constantemente te asignábamos. Lo que es seguro es que a menudo confiábamos el uno en el otro, y al final no estabas en ninguno de nosotros y eras pisoteada. /.../ Pero fundamentalmente estábamos tan ocupados manteniéndote en la existencia que no teníamos tiempo para comprender lo que eras. /.../ Así que al final te hemos destruido.

INFANCIA E HISTORIA /1978/- Giorgio Agamben

Infancia e historia

_Al hombre contemporáneo se le ha expropiado su experiencia --> incapacidad de tener y transmitir experiencias.

_Walter Benjamin: “pobreza de experiencia” en la época moderna por la guerra mundial. Experiencias tan despendidas como las estrategias por la guerra de las trincheras...

_Para destrucción de la experiencia --> Existencia cotidiana en una gran ciudad. Porque la jornada del hombre ya no contiene experiencia. Aunque quizás la existencia cotidiana nunca fue más rica en acontecimientos significativos. --> Opresión a lo cotidiano --> banalidad de lo cotidiano. Actualmente ya nadie parece disponer de autoridad suficiente para garantizar una experiencia. Eso no significa que hoy ya no existan las experiencias, pero se efectúan fuera del hombre.

_Separación entre experiencia y ciencia. Ciencia moderna --> anula esa separación y hace de la experiencia el lugar del conocimiento --> Conocimiento y experiencia sujeto único --S la consciencia.

_Obtener experiencia de algo significa quitarle su novedad, neutralizar su potencial de shock --> La búsqueda de lo nuevo implica un eclipse y una suspensión de la experiencia. Nuevo es algo con lo que no se puede hacer experiencia. El extrañamiento que les quita su experimentabilidad a los objetos más comunes, se convierte así en procedimiento ejemplar de un proyecto poético que apunte a hacer de lo inexperimentable el nuevo “lugar común”, la nueva experiencia de la humanidad.

_Experiencia y lenguaje --> Hamann “La faultad integra de pensamiento reside en el lenguaje, sino que el lenguaje es además el punto central del malentendido de la razón consigo misma”. El lenguaje está organizado de tal manera que le permite a cada locutor apropiarse de toda la lengua designándose como yo. Cada interlocutor posee su representación del yo (y por ende su concepto individual del yo, razón por la cual el significado de esta palabra cambia con cada individuo. El sujeto trascendental no es más que el “locutor”, el pensamiento moderno se ha construido sobre esa aceptación no declarada del sujeto del lenguaje como fundamento de la experiencia y del conocimiento. Lo trascendental no puede ser lo subjetivo; a menos que trascendental signifique simplemente lingüístico. Sólo sobre estas bases se hace posible plantear n términos inequívocos el problema de la experiencia.

_Experiencia muda --> IN-FANCIA. Infancia y lenguaje parecen así remitirse mutuamente en un círculo donde la infancia es el origen del lenguaje, el origen de la infancia. En ese círculo quizás debamos buscar el lugar de la experiencia en cuanto infancia del hombre. Solamente si pudiéramos encontrar un momento en que ya estuviese el hombre, pero todavía no hubiera lenguaje, podríamos decir que tenemos estre manos “La experiencia pura y muda”, una infancia humana independiente del lenguaje.

_La infancia actúa en efecto, antes que nada, sobre el lenguaje, construyéndolo t condicionándolo de manera esencial. El hecho de que haya una infancia, es decir, que exista la experiencia en cunato límite trascendental del lenguaje, excluye que el lenguaje pueda presentarse a sí mismo como totalidad y verdad. Si no existiese la experiencia, si no existiese una infancia del hombre, seguramente la lengua sería un “juego” en el sentido de Wittgenstein, cuya verdad coincidiría con su uso correcto según reglas lógicas. Pero desde el momento en que hay una experiencia, en que hay una infancia del hombre, cuya expropiación es el sujeto del lenguaje, el lenguaje se plantea entonces como el lugar

donde la experiencia debe volverse verdad.

_Lévi-Strauss --> La infancia es precisamente la máquina opuesta, que transforma la pura lengua prebabélica en discurso humano, la naturaleza en historia.

El país de los juguetes

_En medio del recreo continuo y las múltiples diversiones, las horas, los días, las semanas pasaban como relámpagos.

_Lévi-strauss --> la función propia del ritual es... preservar la continuidad de lo vivido.

_Oposición entre juego y rito, en el sentido de que ambos mantienen una relación con el calendario y con el tiempo, pero que dicha relación es inversa en cada caso: el rito fija y “estructura” el calendario, el juego en cambio, aun cuando todavía no sepamos cómo ni por qué lo altera y lo “destruye”.

_Las esferas del juego y lo sagrado están estrechamente ligadas. --> Los juegos que conocemos se hallan en antiguas ceremonias sagradas.

_En el juego solamente sobrevive el rito y no se conserva más que la “forma” del drama sagrado, donde cada cosa a su vez resulta invertida. Se anula el mito.

_E. Benveniste --> podríamos decir que hay juego cuando sólo se cumple una mitad de la operación sagrada, traduciendo únicamente el mito en palabras y únicamente el rito en acciones.

_El País de los juguetes es un país donde los habitantes se dedican a celebrar ritos y a manipular objetos y palabras sagradas, cuyo sentido y cuyo fin sin embargo han olvidado.

_Al jugar, el hombre se desprende del tiempo sagrado y lo “olvida” en el tiempo humano.

_Todo lo que es viejo es susceptible de convertirse en juguete --> apropiación, transformación a través por ejemplo de la miniaturización. --> Esencia juguete? El juguete es aquello que perteneció - una vez y no más - a la esfera de lo sagrado o a la esfera de lo práctico-económico. --> esencia que es algo inminentemente “histórico”. Porque en ningún otro sitio podremos captar como en un juguete la temporalidad de la historia en su puro valor diferencial y cualitativo. --> Lo que el juguete conserva de su modelo sagrado es su pura esencia histórica. --> El juguete es una materialización de la historicidad contenida en los objetos, que aquel logra extraer a través de una particular manipulación. --> Vuelven tangible un pasado más o menos remoto, el juguete, fragmentado y tergiversando el pasado o bien miniaturizando el presente (jugando con la diacronía y con la sincronía), presentifica y vuelve tangible la temporalidad humana en sí misma, la pura distancia diferencial entre el “una vez” y el “ya no más”. --> Con lo que se juega en realidad no son simplemente esos residuos y esos fragmentos, sino más bien la “resualidad”, por así decir, que está contenida como forma temporal en el objeto o en el conjunto estructural de donde parte.

_Miniaturización --> permite aprender y disfrutar la pura temporalidad contenida en el objeto. “La miniaturización es por lo tanto la cifra de la historia”

_Aquello con que juegan los niños es la historia y si el juego es esa relación con los objetos y los comportamientos humanos que capta en ellos el puro carácter histórico-temporal.

_Levi-Strauss: Mientras que el rito transforma los acontecimientos en estructuras, el juego transforma las estructuras en acontecimientos.

_Todo juego contiene una parte de rito y todo rito una parte de juego la que los hace a veces difícil de distinguir.

_Todas las sociedades producen distancias diferenciales entre diacronía y sincronía, lo que aquí hemos llamado rito y juego, están funcionando para instituir relaciones significantes entre sincronía y diacronía.

_La verdadera continuidad histórica no es la que cree que se puede desembarazar de los significantes de la discontinuidad relegándolos en un país de los juguetes o en un museo de las larvas... sino que los acepta y los asume, “jugando” con ellos, para restituirlos al pasado y transmitirlos al futuro.

JUGUETES /????/ - Walter Benjamin

Presentación

_El juguete no debe su razón de ser tan sólo al espíritu infantil sino que es también reflejo del proceso de construcción de la sociedad. “Los niños no constituyen una comunidad aislada, sino que son parte del pueblo y de la clase de la que proceden. Esto significa que sus juguetes no dan testimonio de una vida autónoma, sino que son un diálogo mudo basado en signos entre ellos y su pueblo” --> “configuración col-lectiva” en una situación histórica específica.

_El juego es la partera de todo hábito.

--> La imitación, mimesis.

--> imitando --> mediante el juguete que fabrica, integrando al niño en el mundo de los adultos.

--> El niño pone en práctica un conocimiento más verdadero de la vida y de las cosas.

_Juguetes antiguos: sobre la exposición de juguetes del Märkischen Museum. --> Mostrar juguetes que se producían en Berlín en s. XVIII y XIX / Mostrar contenido de juguetes de una casa de Berlín de aquella época. “Esas cosas ya no se ven” se suele oír decir a los adultos ante la vista de viejos juguetes. Éxito exposición --> Todos conocemos a escena familiar reunida bajo el árbol de Navidad: el padre, concentrado, jugando con el trencito que acaba de regalar al hijo, mientras éste lo observa llorando. Cuando al adulto le invade el impulso de jugar, no estamos ante una mera regresión a la infancia. Sin duda, el juego siempre libera. Rodeados de un mundo de gigantes, los niños al jugar, crean uno propio, más pequeño: el adulto, acorralado por el mundo real del que no puede escapar, desdibuja la amenaza jugando con una imagen reducida de ese mundo. El deseo de aligerar una existencia insoportable ha alimentado en gran medida al creciente interés que, desde el fin de la guerra, han despertado los juegos y libros infantiles.

_Los niños no son hombres y mujeres en escala reducida, y los muñecos muestran ese error de concepto.

_Las modificaciones más eficaces en los juguetes nunca son obra de los adultos sino de los propios niños mientras juegan.

Historia cultural del juguete

_Juego / Juguete --> método adaptado

_Juguetes nacen de talleres (madero, fundidores)... no especializados. --> Artistas que trabajan para la iglesia --> A adaptarse a la demanda de objetos artesanales y a producir, en vez de obras de gran tamaño, pequeños objetos de arte para el hogar. --> Se inicia emancipación juguete --> Cuanto más se impone la industrialización, tanto más se sustrae al control de la familia, volviéndose cada vez más extraño, tanto para los niños como para los padres.

_Cuando los adultos fabrican para los niños muñecos de corteza de abedul o de paja, cunas de cristal, barcos de estaño, están interpretando a su manera el sentir de éstos.

_Puede ser que hoy ya estemos en condiciones de superar el error fundamental de considerar la carga imaginativa de los juguetes como determinante del juego del niño; en realidad sucede más bien al revés. --> Juguetes antiquísimos que prescinden de máscara imaginativa (puede que hayan sido objetos de culto): pelota, arco, ... --> genuinos --> Cuanto más “útiles” son para jugar: cuanto

más limitada es la imitación (propia del juego, no del juguete), cuanto más se alejan del mundo real.

_No describiríamos ni la realidad ni el concepto del juguete si tratáramos de explicarlo únicamente en función del espíritu infantil. --> Porque los niños no son comunidad aislada sino son partr del pueblo y de la clase de la que proceden. Juguetes --> Diálogo basado entre ellos y su pueblo.

_____ Juguetes y juego

_¿Quién da al niño los juguetes sino los adultos? Y si bien el niño algún margen de libertad para rechazar las cosas, no pocos de los juguetes más antiguos, pelotas, aros... le habrían sido impuestos, por decirlo así, como enseres de culto que sólo más tarde se transformaron en juguetes, gracias en parte a la imaginación ejercida por el niño.

_No es el menor mérito de la obra de Göber el haber mostrado que los juguetes están ondicionados por la cultura económica, y sobre todo técnica, de las colectividades. Pero si hasta hoy los juguetes han sido considerados como creaciones para el niño, sino del niño, el jugar sigue considerándose desde el punto de vista del adulto, y teniéndose casi exclusivamente como un ejercicio de imitación del mundo adulto.

_La esencia del jugar no es un “hacer como...” sino un “hacer una y otra vez”, la transformación de la vivencia más emocionante en un hábito.

_Cada hombre tiene una imagen por la que renunciaría al mundo, ¿Cuántos no la buscarían en una vieja caja de juguetes?

_____ Sobre la facultad mimética

_El juego infantil se halla completamente saturado de conductas miméticas.

_¿Qué utilidad extrae de esta educación la facultad mimética?

_La facultad de producir semejanzas se ha transfomado en el curso de la historia.

REALIDAD Y JUEGO /1971/ - D. W. Winnicott

Introducción

_La experiencia cultural no ha encontrado su verdadero lugar en la teoría empleada por los analistas en su trabajo y su pensamiento. --> si en la obra de filósofos.

Objetos transicionales y fenómenos transicionales

_No se trata tanto del objeto usado como del uso de ese objeto.

_Objetos transicionales --> Objetos que no forman parte del cuerpo del niño aunque todavía no se los reconozca del todo como pertenecientes a la realidad exterior.

_Mi enfoque tiene que ver con la primera posesión, y con la zona intermedia entre lo subjetivo y lo que se percibe en forma objetiva.

_Fenómenos transicionales --> experiencias funcionales que van acompañadas por la formación de pensamientos o de fantasías. Objeto usado para esto: objeto transicional. entre 4/6 meses - 8/12 meses.

_Resumen de cualidades especiales de la relación:

1. El bebé adquiere derechos sobre el objeto, y nosotros los aceptamos. Pero desde el comienzo existe como característica cierta anulación de la omnipotencia.
2. El objeto es acunado con afecto, y al mismo tiempo amado y mutilado con excitación.
3. Nunca debe cambiar, a menos de que lo cambie el propio bebé.
4. tiene que sobrevivir al amor instintivo, así como al odio, y si se trata de una característica, a la agresión pura.
5. Pero al bebé debe parecerle que irradia calor, o que se mueve, o que posee cierta textura, o que hace algo que parece demostrar que posee una vitalidad o una realidad propias.
6. Proviene de afuera, desde nuestro punto de vista, pero no para el bebé. Tampoco viene de adentro; no es una alucinación.
7. Se permite que su destino sufra una descarga gradual de modo que a lo largo de los años queda no tanto olvidado como relegado al limbo. Quiero decir con esto que en un estado de buena salud el objeto transicional no “entra”, ni es forzoso que el sentimiento relacionado con él sea reprimido. No se olvida ni se lo llora. Pierde significación, y ello porque los fenómenos transicionales se han vuelto difusos, se han extendido a todo el territorio intermedio entre la “realidad psíquica interna” y el “mundo exterior tal como lo perciben dos personas en común”, es decir, a todo el campo cultural.

En este punto, mi tema se amplía y abarca el del juego, y el de la creación y apreciación artísticas, y el de los sentimientos religiosos, y el de los sueños, y también el del fetichismo, las mentiras y los hurtos, el origen y la pérdida de los sentimientos afectuosos, la adicción a las drogas, el talismán de los rituales obsesivos, etcétera.

_Objeto transicional:

- > Representa pecho materno o objeto primera relación.
- > Es anterior a la prueba de realidad establecida.
- > Erotismo muscular / placer coordinación.
- > Puede derivar en fetichismo.

_ (Objeto interno de Klein) El objeto transicional no es un objeto interno, es una posesión. Pero para el bebé tampoco es externo.

_ Los objetos y fenómenos transicionales pertenecen al reino de la ilusión que constituye la base de iniciación de la experiencia. Esa primera etapa del desarrollo es posibilitada por la capacidad especial de la madre para adaptarse a las necesidades de su hijo, con lo cual le permite forjarse la ilusión de que lo que él cree existe en la realidad.

_ Lo transicional no es el objeto.

Sueños, fantasía y vida

_ Se ha visto que los sueños y la vida pertenecen al mismo orden, en tanto que el soñar despierto corresponde a otro. Los sueños encajan en la relación con los objetos en el mundo real y la vida en este mundo coincide con el mundo de los sueños en formas muy familiares. El fantaseo, en cambio, es un fenómeno aislado, que absorbe energía, que no contribuye al soñar ni al vivir.

El juego - Exposición teórica

_ Para dominar lo que está afuera es preciso “hacer cosas”, no sólo pensar o desear, y “hacer cosas lleva tiempo”. Jugar es hacer.

_ Lugar juego: Mundo interior / Realidad exterior.

_ La confianza en la madre constituye entonces un campo de juegos intermedio, en el que se origina la idea de lo mágico, pues el niño “experimenta” en cierta medida la omnipotencia. Todo esto tiene estrecha relación con el trabajo de Erikson sobre la formación de la identidad.

_ Es preciso considerar los juegos y su organización como parte de un intento de precaverse contra los aspectos aterrados del jugar. Cuando los niños juegan tiene que haber personas responsables cerca; pero ello no significa que deban intervenir en el juego.

_ El rasgo esencial de mi comunicación es el siguiente: el juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo, una forma básica de vida.

_ Su precariedad se debe a que siempre se desarrolla en el límite teórico entre lo subjetivo y lo que se percibe de manera objetiva.

_ El niño que juega habita en una región que no es posible abandonar con facilidad y en la que no se admiten intrusiones. Zona de juego --> Se encuentra fuera del individuo, pero no es el mundo exterior. El niño reúne objetos o fenómenos de la realidad exterior y los usa al servicio de una muestra derivada de la realidad interna o personal. Hay un desarrollo que va: fenómenos transicionales --> al juego --> al juego compartido --> experiencias culturales. Se puede decir que el juego llega a su propio punto de saturación, que corresponde a la capacidad para contener experiencias.

El juego - Actividad creadora y búsqueda de la persona

_ En el juego, en él, y quizá sólo en él, el niño o el adulto está en libertad de ser creadores. --> En el juego, pueden el niño o el adulto usar toda la personalidad, y el individuo descubre su persona sólo cuando se muestra creador.

_La búsqueda sólo puede nacer de un funcionamiento informe e inconexo, o quizá de un juego rudimentario, como en una zona neutral. Únicamente ahí en ese estado no integrado de la personalidad, puede aparecer lo que describimos como creativo. Esto se refleja, pero sólo cuando se refleja se convierte en parte integrante e la personalidad individual organizada, y a la larga, en la suma, hace que el individuo sea, que no se lo encuentre; y en definitiva le permite postular la existencia de la persona.

_Experimentamos la vida en la zona de los fenómenos transicionales, en el estimulante entrelazamiento de la subjetividad y la observación objetiva, zona intermedia entre la realidad compartida del mundo, que es exterior a los individuos.

HOMO LUDENS /1972/ - Johan Huizinga

Introducción a modo de prólogo

_Me parece que el nombre de “homo ludens”, el hombre que juega, expresa una función tan esencial como la de fabricar (homo faber).

_ Cuando examinamos hasta el fondo, en la medida de lo posible, el contenido de nuestras acciones, puede ocurrirnos la idea de que todo el hacer del hombre no es más que un jugar.

_La cultura humana brota del juego -como juego- y en él se desarrolla.

_Porque no se trata, para mí, del lugar que al juego corresponda entre las demás manifestaciones de cultura, sino en qué grado la cultura misma ofrece carácter de juego. --> En la presente obra el juego es concebido como fenómeno cultural y no, o por lo menos no en primer lugar, como función biológica.

Esencia y significación del juego como fenómeno cultural

_El juego es más viejo que la cultura; /.../ la civilización humana no ha añadido ninguna característica esencial al concepto del juego. Los animales juegan, lo mismo que los hombres.

_El juego es una función llena de sentido. /.../ y se revela en él la presencia de un elemento immaterial.

_Ningún análisis biológico explica la intensidad del juego y, precisamente, en esta intensidad, en esta capacidad suya de hacer perder la cabeza, radica su esencia, lo primordial. La razón lógica parece darnos a entender que la naturaleza bien podía haber cumplido con todas estas funciones útiles, como descarga de energía excedente, relajamiento tras la tensión, preparación para las faenas de la vida y compensación por lo no verificable, siguiendo un camino de ejercicios y reacciones puramente mecánicos. Pero el caso es que nos ofrece el juego con toda su tensión, con su alegría y su broma.

_La realidad “juego” abarca, como todos pueden darse cuenta, el mundo animal y el mundo humano. Por lo tanto, no puede basarse en ninguna conexión de tipo racional, porque el hecho de fundarse en la razón lo limitaría al mundo de los hombres. La presencia del juego no se halla vinculada a ninguna etapa de la cultura, a ninguna forma de concepción del mundo.

_No es posible ignorar el juego. Casi todo lo abstracto se puede negar: derecho, belleza, verdad, bondad, espíritu, Dios. Lo serio se puede negar; el juego, no.

_Nosotros jugamos y sabemos que jugamos; somos, por tanto, algo más que meros seres de razón, puesto que el juego es irracional.

_En el mito y en el culto es donde tienen su origen las grandes fuerzas impulsivas de la vida cultural: derecho y orden, tráfico, ganancia, artesanía y arte, poesía, erudición y ciencia. Todo esto hunde así sus raíces en el terreno de la actividad lúdica.

_En esta comparación no se reconocía o no se expresaba que el juego y la cultura se hallan, en efecto implicados el uno en el otro. Ahora se trata de mostrar que el juego auténtico, puro, constituye un fundamento y un factor de cultura.

_”El juego es lo no serio” (falso) --> Nos encontramos con diversas categorías fundamentales de la vida que se comprenden igualmente dentro del concepto de lo no serio y que no corresponden, sin embargo, al concepto de juego. / Los niños, los jugadores de fútbol y los de ajedrez, juegan con la más profunda seriedad y no sienten la menor inclinación a reír.

_El juego está fuera de la disyunción sensatez y necesidad; pero fuera también del contraste verdad y falsedad, bondad y maldad. Aunque el jugar es actividad espiritual, no es, por sí, una función moral, ni se dan en él virtud o pecado.

_La cualidad de “ser bello” no es inherente al juego como tal, pero éste propende a hacerse acompañar de toda clase de elementos de belleza.

_Juegos de índole social --> Son más fáciles de describir que los juegos primarios de los niños y de los animales jóvenes, porque, por su estructura, están más desarrollados y articulados y llevan consigo rasgos característicos más diversos y destacados, mientras que en la definición del juego primitivo tropezamos, casi inmediatamente, con la cualidad inderivable de lo lúdico, que a nuestro entender, se resiste a todo análisis.

_El juego se aparta de la vida corriente por su lugar y su duración. Su “estar encerrado en sí mismo” y su limitación constituyen la tercera característica. Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio. Agota su curso y su sentido dentro de sí mismo. /.../ Éste comienza y, en determinado momento, ya se acabó. Terminó el juego. Mientras se juega, hay movimiento, un ir y venir, un cambio, una seriación, enlace y desenlace. Pero a esta limitación temporal se junta directamente otra característica notable. 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 transcurrido un largo tiempo. Esta posibilidad de repetición del juego constituye una de las propiedades esenciales.

_Así como por la forma no existe diferencia alguna entre juego y una acción sagrada, es decir, que ésta se desarrolla en las mismas formas que aquél, tampoco el lugar sagrado se puede diferenciar formalmente del campo del juego. /.../ Son mundos temporarios dentro del mundo habitual, que surven para la ejecución de una acción que se consuma en sí misma.

_Dentro del campo del juego existe un orden propio y absoluto. He aquí otro rasgo positivo del juego: crea orden, es orden. /.../ El factor estético es, acaso, idéntico al impulso de crear una forma ordenada que anima al juego en todas sus figuras. /.../ Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.

_La desviación más pequeña estropea todo el juego, le hace perder su carácter y lo anula.

_Tensión quiere decir: incertidumbre, azar. /.../ En esta tensión se ponen a prueba las facultades del jugador: su fuerza corporal, resistencia, inventiva, arrojo, agudate y fuerzas espirituales, porque, en medio de su ardor para ganar el juego, tiene que mantenerse dentro de las reglas, de los límites de lo permitido en él.

_Cada juego tiene sus reglas propias. Determinan lo que ha de valer dentro del mundo provisional que ha destacado. --> En cuanto se traspasan las reglas se deshace el mundo del juego. /.../ En la esfera del juego y las leyes y los usos de la vida ordinaria no tienen validez alguna.

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

_Se copia algo, se presenta algo en más bello, sublime o peligroso de lo que generalmente es.

_El niño se pone tan fuera de sí que casi cree que “lo es” de verdad, sin perder, sin embargo, por completo, la conciencia de la realidad normal.

_El culto es, por tanto, una exposición, una representación dramática, una figuración, una realización vicaria. /.../ Los conceptos de rito, magia, liturgia, sacramento y misterio entrarían, entonces, en el campo del concepto “juego”. /.../ En esta identificación platónica del juego y lo sacro, lo sagrado no desmerece porque se lo califique de juego, sino que éste queda exaltado porque su concepto se eleva hasta las regiones más altas del espíritu.

_Vimos que entre las características formales del juego la más importante era la abstracción especial de la acción del curso de la vida corriente. Se demarca, material o idealmente, un espacio cerrado, separado del ambiente cotidiano.

_Generalmente esta uniformidad de formas culturales se suele explicar por una causa lógica, ya que la necesidad de demarcación y apartamiento se debería a la preocupación de defender lo consagrado de las influencias dañinas de fuera.

_El jugador puede entregarse, con todo su ser, al juego, y la conciencia de “no tratarse más que de un juego” puede trasponerse totalmente. El gozo, inseparablemente vinculado al juego, no sólo se transmite en tensión sino, también, en elevación. Los dos polos del estado de ánimo propio del juego son el abandono y el éxtasis.

_Entre la fiesta y el juego existen, por la naturaleza de las cosas, las más estrechas relaciones. El descartar la vida ordinaria, el tono, aunque no necesidad, predominantemente alegre de la acción -también la fiesta puede ser muy seria-, la delimitación espacial y temporal, la coincidencia de la determinación rigurosa y de auténtica libertad.

_Es un juego sagrado, imprescindible para el bienestar de la comunidad, preñado de visión cósmica y de desarrollo social, pero es siempre un juego, una acción que, como la vio Platón, se ejecuta fuera y por encima de la esfera de la vida prosaica de la necesidad y de lo serio.

_La acción sacra queda comprendida, en lugar importante, dentro de la categoría juego, sin que por eso pierda, en esta subordinación, el reconocimiento de su carácter sagrado.

Juego y competición, función creadora de cultura

_”Elemento lúdico de la cultura” --> Algo que originariamente fue juego se convierta más tarde en otra cosa que ya no es juego y que suele designarse “cultura”. En lo que sigue trataremos, más bien, de mostrar que la cultura surge en forma de juego, que cultura, al principio, se juega.

_De una manera general el elemento lúdico va deslizándose poco a poco hacia el fondo. /.../
Generalmente, lo lúdico queda en el trasfondo de los fenómenos culturales.

El juego y la guerra

_Desde que existen las palabras para designar la lucha y para designar el juego, fácilmente se ha denominado juego a la lucha.

_Cualquier lucha vinculada a reglas limitadoras porta ya, por ese ordenamiento regulado, los rasgos esenciales del juego, y se muestra como una forma de juego especialmente intensa, enérgica y muy clara. Los perritos y los niños luchan, para divertirse, según reglas que limitan el empleo de la violencia y, sin embargo, los límites de lo permitido en el juego no se pueden fijar ni por el derramamiento de la sangre ni siquiera por el golpe mortal.

_La lucha como función cultural supone siempre reglas limitadoras, y exige, en cierto grado, el reconocimiento de su carácter lúdico.

_La teoría de la guerra total ha renunciado al último resto de lo lúdico en la guerra y, con ello, a la cultura, al derecho y a la humanidad en general.

_Las exaltaciones contemporáneas de la guerra, que nos son por desgracia familiares, retornan a la concepción asirio-babilónica de la guerra como mandato divino por la gloria sagrada.

_En una fase cultural en que la contienda judicial, la suerte, los juegos de azar, la apuesta, el reto, la lucha y la decisión divina se hallan comprendidas, como cosa sagrada, en la misma esfera conceptual, tal como tratamos de definir las anteriormente, también la guerra, por su naturaleza, tenía que entrar en esa esfera.

_El lugar donde se pelea es un campo de juego.

_Pero el concepto guerra se presenta cuando se diferencia un estado solemne de enemistad general de la disensión individual y, en cierto grado, hasta de las contiendas entre familias. Semejante diferenciación coloca a la guerra en la esfera sacral y también en la agonal. Se convierte en un asunto sagrado, en un modo de medir las fuerzas y de decidir el destino; en una palabra, es llevado a la esfera en que el derecho, la suerte y el prestigio coexisten todavía indiferenciados.

_Una costumbre que procede de la concepción de la guerra como un noble juego de honor y que se afirma, en ocasiones, hasta en la guerra moderna, tan dehumanizada, es el intercambio de cortesías con el enemigo. A veces, tampoco falta cierto elemento de sátira, que manifiesta todavía mejor el carácter lúdico de la costumbre.

_Es seguro, en todo caso, que, con todas estas costumbres de tipo ceremonioso y ritual, que se nos transmiten desde las regiones más distantes, la guerra manifiesta claramente su origen de la primitiva esfera agonal, donde coexistían indiferenciados el juego y la lucha, la justicia y el echar a suertes.

_En todos los tiempos es un ideal humano combatir honrosamente por una causa que se considera buena. Pero, en la áspera realidad, este ideal queda negado y violado. La voluntad de vencer es siempre más fuerte que la limitación impuesta por el sentimiento del honor. Ya puede la cultura humana empeñarse en limitar el poder al que los pueblos o los príncipes creen tener que recurrir,

pues el deseo de ganar domina a los combatientes de tal modo que la maldad humana cobra rienda suelta y se juzga lícito todo lo que lleve al triunfo.

_La conclusión importante y obvia es que no es posible la cultura sin una cierta afirmación de la actitud lúdica.

_Por lo mismo que en la amarga guerra puede practicarse en tan pequeña escala, habrá de ser vivido en una ficción estética y social. La violencia sangrienta sólo en menguadas proporciones puede encarrilarse en nobles formas de cultura. Por esta razón, el espíritu de la comunidad busca una salida en las bellas fantasías de una vida heroica que transcurre en profías nobles, en la esfera ideal de la virtud y la belleza. La idea de la lucha noble queda, desde entonces, como uno de los impulsos más poderosos de la cultura.

_Aunque en su mayor parte era fantasía y ficción, aumentó en la educación y en la vida pública la capacidad personal y levantó el nivel ético.

_Tenemos que añadir todavía una cosa. Cuando se habla de todo esto como de formas bellas de la cultura, como ocurre con la caballería según la conocemos por la tradición de diferentes pueblos, se corre el peligro de perder de vista el trasfondo sacro de esta institución. Todo lo que en una tradición posterior se nos presenta tan sólo como un juego bello y noble ha sido, alguna vez, juego sacro. La consagración de caballero, el juego de los torneos, las órdenes y los votos tienen, sin duda, su origen en los usos de iniciación de una lejana prehistoria. Los eslabones en esta cadena de evolución no pueden ser señalados. Precisamente la caballería del mundo cristiano medieval nos es conocida, sobre todo, como un elemento de cultura conservado artificialmente y hasta, en parte, resucitado a propósito. En otro lugar he intentado describir lo que significó la Edad Media tardía del aparato, penosamente elaborado, de código de honor, costumbres cortesanas, heráldica, órdenes de caballería y torneos. Y en este campo se ha patentizado, mejor que en ningún otro, la íntima conexión entre cultura y juego.

Las culturas y las épocas *sub specie ludi*

_No nos fue difícil señalar, en el surgimiento de todas las grandes formas de vida social, la presencia de un factor lúdico de la mayor eficacia y fecundidad. La competición lúdica, como impulso social, más vieja que la cultura misma, llenaba toda la vida y actuó de la levadura de las formas de la cultura arcaica. El culto se despliega en juego sacro. La poesía nace jugando y obtiene su mejor alimento, todavía, de las formas lúdicas. La música y la danza fueron puros juegos. La sabiduría encuentra su expresión verbal en competiciones sagradas. El derecho surge de las costumbres del juego social. Las reglas de la lucha con armas, las convenciones de la vida aristocrática, se levantan sobre formas lúdicas. La conclusión debe ser que la cultura, en sus fases primordiales, “se juega”. No surge del juego, como un fruto vivo se desprende del seno materno, sino que se desarrolla “en” el juego y “como” juego.

_El tema de este libro surge de la pregunta acerca del contenido lúdico de nuestra propia época, de la cultura en que vivimos.

_Resumiendo, podemos decir que el siglo XIX que, en casi todas las manifestaciones de la cultura, el factor lúdico ha ido perdiendo mucho terreno. Tanto la organización espiritual como material de la sociedad se oponía a la acción visible de ese factor. La sociedad tenía excesiva conciencia de sus intereses y de sus empeños. Creía no necesitar ya de andaderas. Trabajaba con un plan científico por su bienestar terreno. Los ideales del trabajo, de la educación y de la democracia apenas si dejaron

lugar para el principio eterno del juego.

El elemento lúdico en la cultura actual

_Quien en la eterna movilidad del concepto juego-seriedad sienta vértigo en su espíritu encontrará el punto de apoyo, que la lógica le niega, en lo ético. El juego en sí, decíamos al principio, se halla fuera de la esfera de las normas éticas. No es en sí ni bueno ni malo. Pero cuando el hombre tiene que tomar una decisión de si un hecho querido por su voluntad le está prescrito con seriedad o le está permitido como juego, entonces su conciencia moral le ofrece la piedra de toque. Cuando en la resolución hablan los sentimientos de verdad y justicia, de compasión y de perdón, la cuestión ya no tiene importancia. Basta una gota de compasión para que nuestro hacer se eleve por encima de las diferenciaciones del espíritu pensante. En toda conciencia moral, que se funda en el reconocimiento de la justicia y de la gracia, se acalla para siempre la cuestión, hasta entonces insoluble, de si es juego o cosa seria.