

## HABITAR EL JUEGO

“[El juego] comienza y en un 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...”

(HUIZINGA, J., *Homo ludens*).

El juego, en tanto que actividad libre y desinteresada, brota en forma de acontecimiento rompiendo la rutinaria secuencia temporal que prima en la vida cotidiana. Esta posibilidad de habitar una “otra” dimensión dota de una función simbólica y estética a la experiencia lúdica. En efecto, cuando se alude a la cotidianidad, inmediatamente pensamos en una secuencia de actos mecánicos que, mediante una lógica inconsciente y externa, se van reproduciendo. Ahora bien, ¿sería posible, mediante un trabajo de imaginación, repensar nuestra percepción existencial y su consecuente reinención y transformación?

Contrariamente a la lógica del sistema capitalista donde prima el valor material y la productividad, el juego surge como algo “desinteresado” y, por lo tanto, no productivo. Ahora bien, esta actividad no tiene por qué implicar un carácter meramente ocioso e inactivo, pues el *homo ludens* resucita allí donde el *homo faber* y el *homo sapiens* confluyen. Dicho de otra manera, el juego también implica una producción – simbólica o material – de conocimiento/saberes. Parte de un orden disciplinario en sus movimientos y un ritmo normativo regulado por unas pautas y estrategias. Se podría hablar de una suerte de metalenguaje que impone un marco lógico y ético con miras a condicionar la experiencia lúdica. Tal y como afirma la teórica del juego Graciela Scheines<sup>23</sup> “jugar es fundar un orden”; sin embargo, todo orden se articula a partir del caos. Tal idea reenvía al concepto de *tao* donde la vida surge a partir de energías que fluyen, poéticas que se entrecruzan. Así pues, es en este mismo acto voluntario de romper el caos, y tras él la disposición cotidiana de los actos rutinarios, que el *homo ludens* se dispone a imaginar, recrear e inventar mundos paralelos. En este sentido, el juego se ofrece como vía de autorrepresentación en su anhelo de desciframiento, investigación, comprensión de la realidad. Pero, ¿cómo nos relacionamos con nuestro entorno? Tras adquirir consciencia de la condición del hombre en tanto ser-en-el-mundo, éste se enfrenta a un *non-place*<sup>1</sup> donde el juego no espera y una voz en *off* anuncia *game on*. Ahora bien, el jugador puede optar por acoger una posición contemplativa, más pasiva, aunque no por ello menos reflexiva; o bien, por explorar de manera activa el vasto campo del juego que se dispone a transitar. Sensación de libertad (sensación de un dejarse llevar) o de vértigo (sensación de descontrol y de pérdida en un terreno desconocido) que produce la deriva: metáfora náutica que abandona al hombre en un estado

1. Este neologismo fue acuñado por el antropólogo francés Marc Augé como consecuencia del exceso de sobremodernidad, fuente productora de *non-places*, esto es, de espacios difusos caracterizados por su condición de transitoriedad.

de nomadismo en un continuo “ir a la deriva”, esto es, ir contra el viento. No obstante, el hombre es libre de construir nuevos territorios y recartografiar otros lugares posibles.

“Al borde de los mundos infinitos, se reúnen los niños. La tempestad vaga por el cielo sin caminos, las naves se hunden en el mar sin estelas, la muerte ronda, los niños juegan.”

(TAGORE, R., *Gitanjali*).

En otro orden de ideas, Walter Benjamin afirmaba que esta acción lúdica, en oposición a la cara opuesta del arte que sería la apariencia, implica un “jugar a ser”: parte del ejercicio de la imitación como herramienta para explorar la realidad invitando a prolongarla en una nueva acción. En este sentido, por un lado, la mirada contemplativa benjaminiana se presenta activamente en tanto medio creativo para construir nuevas situaciones; por otro, el antropólogo de la cultura Johan Huizinga señala que el hecho de jugar, es decir, de construir “otra” dimensión espacio-temporal al margen de la vida cotidiana, se presenta en un “como si”, lo que añade un sinfín de posibilidades a la ocupación vital. En efecto, para Huizinga, “la cultura surge en forma de juego”<sup>25</sup>. Tal rotunda sentencia viene a dotar a esta actividad de una capacidad constitutiva, generativa de lo real. De este modo, el juego, desde la acción más banal hasta la actividad más reglada, se presenta como algo inmanente al hombre y se hace visible en los diferentes ámbitos sociales. De hecho, el juego trasciende su valor lúdico en el momento en el que implica un “jugar con”. Este carácter comunitario conforma la esencia misma del juego en tanto que práctica vital y moral. Regido por un propio sistema de comunicación y unas pautas de conviabilidad, se genera todo un comportamiento social. Mientras que el *homo faber* construye continuos *recits d’espace* dentro de la lógica del don y el contradon maussiana, el *homo ludens* genera nuevos modos de relacionarse entre sí manteniendo presente su encuentro con el otro, incluidas las pautas conductuales.

Dentro de esta variante del juego tienen cabida aquellas prácticas ceremoniales que se van construyendo bajo las pautas que marca la tradición reactualizada, dejando tras de sí diferentes generaciones. El *punctum ludis*, esta grieta que se abre en la cotidianidad, adquiere una función de cohesión social. En tales eventos se pone de manifiesto con mayor agudeza el arte de la comensualidad: trascendiendo el aspecto meramente nutritivo, se genera todo un corpus de imágenes, protocolos de uso y comportamientos que afianzan los parentescos entre sus diferentes miembros. Desde el punto de vista semántico, la mesa se despoja de su carácter objetual para convertirse en un espacio, un lugar convival, repleto de historias que ir narrando con el curso del tiempo. De hecho, otra característica del juego es su dimensión narrativa, motor para la creación de relatos de ficción o secuencias de una vida. Es esta dimensión “otra” justamente la que dota al espectador de una nueva condición vital: de espectador a actor, esto es, jugar con el mundo en vez de convertirse en el juguete del mismo.

Su *raison d’être* responde a otra necesidad todavía más importante: dinamizar el valor emocional y afectivo de la experiencia humana. De hecho, la dimensión lúdica también puede manifestarse a modo de estallidos arcaicos, involuntarios e inmediatos, que revela unas actitudes “primarias” e instintivas: estallidos de risa, gritos espontáneos, guiño de ojos, muecas inocentes, carrerillas sin metas. Estas respuestas ante ciertos estímulos que surgen de manera espontánea reenvían a la idea de divertimento y de ocio, tiempo de recreación y desconexión que se ha ido conformando en el imaginario colectivo,

naturalizando su efecto a la hora de describir el espíritu del juego; sin embargo, tal <sup>29</sup> y como anunciaba el filósofo británico Alan Watts “la vida es un juego cuya primera regla es: esto no es un juego”.

Con todo, la dimensión lúdica le es innata al hombre. Dota de sentido a la vida y a la creatividad humana. Además, es gracias a su carácter abierto, impreciso y extendido que hace posible su presencia en los diferentes estados de la vida.

La ensayista y filósofa española María Zambrano decía que “el arte es un lugar privilegiado donde detener la mirada”. Y, ciertamente, el juego, una aptitud necesaria para habitarlo.

**Coral Nieto García**