

RESEÑAS

DUVIGNAUD, JEAN.

El juego del juego, Fondo de Cultura Económica, México, 1982, Serie Breviarios; 161 pp.

El juego del juego no es un juego. Tal parece ser la tesis que Duvignaud se propone probar. Y su propósito se logra en un desarrollo de ideas, descripciones y argumentos de otras ideas y descripciones que resume y concreta. El trabajo es un librito de pocas páginas, dividido en cuatro capítulos que se articulan para darnos un ensayo en el cual la originalidad del autor no se desvanece ni desmaya.

El punto de partida radica en la valoración del juego, en la manera de ver esta actividad cuyo origen se remonta hacia los orígenes de la humanidad. “Para apreciar el juego, el juego sin regla, para comprender sus formas y figuras –dice el autor- sin duda es conveniente poner entre paréntesis por uno mismo la seguridad vinculada a la búsqueda de relaciones fijas o de configuraciones estables: es necesario haber preferido por sí y en sí lo efímero y lo perecedero.” (p. 15) Esta actitud es un aspecto de la orientación intencional de nuestra conciencia para “alcanzar esa región de los actos inútiles en que se sitúa el juego”.

Efímero, perecedero e inútil, el juego no se encasilla en el discurso de una epistemología funcional. Es algo que está más allá de las relaciones permanentes de las cosas o de los conceptos. Entre el juego y las otras actividades media una diferencia semejante a la que se da entre el lenguaje “lógico” y las metáforas o entre la disparidad biológica y el eros, la ternura, el amor o el placer que, como “juegos con el cuerpo”, prolongan la vida psíquica y mental, dice el autor.

Un recorrido por las culturas antiguas de India y China, culturas que nos llegan sólo como noticias eruditas, le permite a Duvignaud situar el juego en la zona del erotismo y en el mundo de los ritos. Su penetración en los ámbitos de distintas antropologías facilita sus comparaciones entre diversos modos de vivir africanos, asiáticos e indios de Norteamérica. “Una lectura de las relaciones antropológicas, sociológicas históricas o incluso psicológicas -dice cualquier nivel cronológico y lugar en que se sitúen existe una vida más compleja, menos reglamentada y, ocioso es decirlo, no solamente erótica. Así se trate de documentos, del estudio de actos reales o de relaciones médicas. Por ejemplo, una nueva lectura de las notas de Charcot, en la Salpêtrière y sobre casos de histeria, aportaría tantas indicaciones precisas como el análisis del juego de las sustancias aromáticas y los perfumes en la antigua Grecia.” (pp. 22-23) Esta indicación le conduce a afirmar la posibilidad de que en todas las civilizaciones existe un campo de experiencia desligado a toda función o finalidad en el sistema social del que se trate. Sobre esta base se pregunta si existe un campo en que la gratitud, el azar y el juego no se confundan con las reglas que definen una cultura establecida y reproducida regularmente.

La correlación entre diversas formas del juego sugiere un isomorfismo de las figuras lúdicas, “isomorfismo que hace pensar que, fuera de todo arraigo en una historia o en una cultura, surge un campo existencial análogo, transversal, podría decirse más allá de toda cronología o de toda situación en el espacio del mundo” (p24)

Duvignaud avanza por el sendero de la crítica y se detiene en considerar la importancia de la economía y la tecnología; indica que tanto una como la otra son formas de nuestra ideología occidentalizada de la eficacia y revela que en “la mayoría” de los países del mundo, la región lúdica o de lo imaginario sin duda es mucha mayor que aquella que se concede a la eficacia”. Sus argumentos se dirigen a demostrar que lo imaginario -y el juego, como lo sagrado, el amor y el placer, forma parte de lo imaginario- y el juego, como lo sagrado, el amor y el placer, forma parte de lo imaginario- no sirve para nada. Su crítica se torna audaz y desconcertante al afirmar lo que sigue: “No es en absoluto merced a una revolución concebida mediante conceptos racionales de Occidente como el mundo cambia o cambiará, sino gracias al surgimiento de lo inútil, de lo gratuito y del inmenso flujo del juego.” (p31).

“¿Qué es entonces jugar?” Para saberlo -dice el autor- se necesita proponer un inventario (p 32). Juegan los amantes, los niños, los poetas, los comediantes, los bufones. Otros hombres juegan con los valores sagrados o con las representaciones teológicas. El campo del juego es tan vasto que nos asombra la poca atención que

se le ha dado. El autor evoca y comenta la obra de Huizinga, quien equiparó al “homo ludens” con el “homo faber” o con el “homo sapiens”. Burkhardt, Caillois, Groos, Paget, autores que dedican atención al juego, son referidos con frecuencia en la búsqueda de las características de esta actividad. Merece mención especial Winnicot, crítico del juguete, quien ve en el juego una creatividad que permite al individuo acercarse a la realidad. (p. 48)

¿Qué buscamos cuando no buscamos nada? “Sucesión de ademanes, de movimientos, de emociones, cuyo fin es el propio juego.” (p. 52)

Los “territorios baldíos” donde se desarrolla el juego están en la metáfora, en la apuesta, la simulación, la fascinación. No son territorios situados unos detrás de otros y que el juego tuviera que recorrerles como etapas de un itinerario, sino ámbitos, territorios en los cuales el juego adquiere características específicas. No es lo mismo jugar con la explicación imaginativa de los mitos o con un sistema de símbolos (metáfora) que con las exigencias del azar y lo inopinado (apuesta), o con las muecas y falsas apariciones (simulación), o con los misterios y efectos incomprensibles del ser y del padecer (fascinación). En cada uno de estos territorios el juego se desenvuelve con autonomía, sin adscripción definitiva y total sino con ese extraño arraigo que tiene el azar.

El juego no se reduce a una actividad particular como tampoco puede ser representado por una idea. Sus manifestaciones obedecen al carácter colectivo de un estilo común y podría hablarse de ciertos “flujos de juego” que incluyen diversas expresiones inscritas en las costumbres, los ademanes, las especulaciones de la inteligencia o del arte, las representaciones plásticas, las manipulaciones de la piedra o los sonidos. Duvignaud propone tres ejemplos de esos flujos: el libertinaje, la metamorfosis y el barroco. El libertino juega con el orden, con las costumbres y aun con Dios. “En ocasiones lo hace con todo al mismo tiempo.” (P. 88)

El libertinaje, flujo del juego, avanza por oleadas y se extiende por etapas que constituyen una historia subterránea, distinta de la historia oficial (p. 91). La irreverencia italiana o francesa de los siglos XVII y XVIII, se hace incredulidad e insolencia. Los nombres de Glordano Bruno en Italia o de Voltaire en Francia son testimonios de una primera oleada. El flujo se extiende llegando a la oleada o etapa contemporánea, donde el libertinaje es un juego con el propio ser y con el cuerpo. El desenfreno, creador de realidades y leyendas, se aloja en los bajos fondos, “nichos de esos hombres que persisten en jugar con la sociedad, aunque a través de sí mismos, y no quieren ser nada sino lo que son”. (p. 93) La metamorfosis, concepto y práctica que se difunde con la obra de Ovidio, además de mezclar el mito, la alegoría, el erotismo y la poesía, “implica tanto el cambio de forma más allá de todo determinismo y toda racionalidad, como la fuerza de un deseo que modifica al mundo mágicamente, a voluntad”. (p. 99) Duvignaud rescata el concepto weberiano de “desacralización del mundo que acompaña al dominio de la tecnología europea sobre la naturaleza” (p. 100), mundo en que el hombre ya no es lo que es, sino manifestación del poder que le da una segunda naturaleza. La maleabilidad de la materia supone la interpenetración de figuras y fuerzas y el mundo cambia de forma según el juego de los deseos. Las transformaciones lúdicas están al servicio del poder; los poetas y artistas que se apoderan de las alegorías y de los mitos juegan con las fuentes, los bosques y las selvas. ¿No es todo esto la ficción de un mundo fluido en donde todo estaría en todo? El mundo de la metamorfosis no tiene un centro de gravedad ni punto fijo, es “un mundo sin trabas que disuelve a las jerarquías en la magia y a la necesidad en el azar”. (pp. 105 y 106)

El barroco es un “delirio”, un estilo y algo más que un estilo. En términos de una estética el barroco es inconcebible; es una ideología y mucho más que una ideología (p. 106). Para Eugenio D’Ors, era un estado de ánimo. Más que un estado de ánimo, dice Duvignaud, es una práctica de lo imaginario. “Las figuraciones barrocas, sean las de Borromini, de los hermanos Churriguera, de los artistas de Tepetzotlán o incluso de Bernini, aplican una alteración del espacio y dan al hombre un lugar distinto de aquel que ocupaba en la jerarquía de los seres.” (p. 108) El flujo barroco es inseparable de una ruptura de dos formas de vida. Ruptura, corte entre la que muere y se la conoce y otra que surge y de la cual no se sabe nada.

La libertad de las formas lúdicas del barroco es el resultado de una ruptura. Su sentido, marcado por una naciente economía de mercado y por las nuevas técnicas de las máquinas, obliga a que las representaciones simbólicas se impongan a través del pensamiento escrito. En este juego el hombre se cuestiona a sí mismo mediante la simulación, otra forma de juego e imaginación (p. 114). En periodos de ruptura, “mediante la actividad lúdica, los hombres tratan de realizar una tarea infinita cuya intencionalidad se halla vacía”. (p. 126)

Pasan los años y poco a poco se establecen nuevas instituciones. “La congruencia social replica a la ruptura mediante nuevas configuraciones y nuevas reglas” (p. 127), y los flujos del juego sólo son nebulosas. De ellas jamás saldrá ningún sol, ningún astro: “Seguirán siendo especulaciones inútiles que remiten a una epistemología distinta de aquella que domina las ciencias del hombre.” (p. 128)

“Hoy, el juego”, es el título del último capítulo del libro. “En la civilización tecnológica, el juego es la parte congruente”, dice el autor.

“A través de la costra endurecida de la vida acostumbrada, agrega, se ve surgir la corriente de actividades ‘inútiles’ o lúdicas. Por las hendeduras de una sociedad sobredeterminada y sin duda ‘bloqueada’, un flujo de experiencias y de aspiraciones se abre un difícil camino que, en los medios más diversos, se apoya en prácticas o actitudes cada vez distintas.” (p. 131) El autor toma en cuenta el nomadismo, la música pop y la música disco, la búsqueda de sol, la moto, el vagabundeo, como regiones inciertas del juego que “desafían la nauseabunda denominación de tiempo libre”. Estas actividades y su instrumental tecnológico permiten arrancar a la sociedad económica un poco del tiempo lúdico sin el cual -según Duvignaud- no sería soportable la existencia.

La quiniela, la lotería, las carreras, entre otros, son juegos reglamentados y organizados por el Estado que obtiene utilidades considerables (p. 142). Sus reglamentaciones importan poco frente a la obsesión colectiva producida por ellos. Ante la idea de la ganancia sin trabajar se sustituye a la Providencia con el azar, a la seguridad de la vida cotidiana con un cierto sentimiento difuso que la contradice. Los “golpes de suerte” forman parte de los sueños y también son parte de un juego que permite burlar el cumplimiento de una función reglada, encajonada en los límites del empobrecimiento de una existencia que no juega con lo inopinado ni desafía las combinaciones de lo imaginario. Breve y sustancioso, este ensayo termina con una exaltación del oasis, “metáfora del juego”, lugar donde se detiene la caravana que se desbrida y descansa (p. 159).

AUGUSTO MIRPA.