

LOS JUEGOS

Y LOS HOMBRES

ROGER CAILLOIS

"MESA REDONDA"
NUEVOS HORIZONTES –
EL JUEGO

VOLUMEN V

"MESA REDONDA"

NUEVOS HORIZONTES – EL JUEGO

“participación” de:

- 1.- Federico SCHILLER
*La Educación Estética
del Hombre*
- 2.- Jean DUVIGNAUD
El Juego del Juego
- 3.- Johan HUIZINGA
Homo Ludens
- 4.- D. W. WINNICOTT
Juego y Realidad
- 5.- Roger CAILLOIS
Los Juegos y los

Hombres

- 6.- Humberto MATURANA
Gerda VERDEN-ZÖLLER
Amor y Juego
- 7.- G. PRÜFER
Fröbel
- 8.- Raimundo DINELLO
El Derecho al Juego
- 9.- Robert JAULIN
Juegos y

Juguetes

- 10.- Daniil ELKONIN
Psicología del juego

*Animados por el espíritu de juego
al que apoya la hermosa
y fantástica cualidad de
la imaginación humana,
ayudante generosa de nuestra sensibilidad,
que tocada por el valor trascendente
del tema EL JUEGO, nos reclama
de una sed de comunicar
información sobre el mismo a nuestros iguales,
hemos convocado a un ciclo de
MESA REDONDA semificticio,
con preguntas imaginadas
y respuestas textuales,
a diez autores versados en dichos temas.*

*Aparte de las dichas interrogaciones,
quienes frecuenten las
CHARLAS DEBATE a que den lugar
las MESA REDONDA, encontrarán
en los textos, respuestas a otras
preguntas que se hayan formulado,
o recién, puedan plantearse.*

*Como se debe cuidar que sea claramente
asequible a la percepción, el ensamble de los
textos de cada autor, y el de cada uno con los
demás otros, se comillan los párrafos textuales y
ligan con algunas notas, comentarios y
observaciones, consignándose por supuesto, las
referencias bibliográficas, con los títulos de los
libros y autores referidos.*

En la "MESA REDONDA"

Nuevos Horizontes –

EL JUEGO,

hoy nos "entrevistamos" con el autor

ROGER CAILLOIS

que nos ofrece su libro

LOS JUEGOS Y LOS HOMBRES

Interrogante.- De acuerdo a nuestros apuntes, Roger CAILLOIS nació en Reims, Francia, en 1913. Después de los estudios clásicos, se graduó en la Escuela Normal Superior y pasó una agregación de gramática. En 1938, funda con George Bataille y Michel Leris el "Colegio de Sociología", destinado a estudiar las manifestaciones de lo sagrado en la vida social. De 1940 a 1945, reside en América del Sud, donde crea el Instituto Francés de Buenos Aires, y lanza una revista, "Las letras francesas".

De regreso a Francia, crea en Gallimard la colección "La Cruz del Sud", que publicará grandes autores latinoamericanos como Borges y Asturias. En 1948, asume la dirección del desarrollo cultural de la

UNESCO, y funda en el cuadro de ésta, la revista Diogene. Es elegido a la Academia Francesa en 1971. En 1978, poco antes de su fallecimiento, recibe sucesivamente el Gran Premio Nacional de Letras, el Marcel Proust y el Premio europeo de ensayos, con que se reconoce el valor de sus ensayos como "El mito y el hombre", "El hombre y lo sagrado", "Los juegos y los hombres", "Estética generalizada", etc.

I.- Iniciamos esta vuelta de la "Mesa Redonda" con la intervención del amigo CAILLOIS, a través del trabajo

LA MASCARA Y EL VERTIGO

Introducción

"Los juegos son innumerables y de múltiples especies: juegos de sociedad, de destreza, de azar, juegos al aire libre, de paciencia, de construcción, etc.

"Pese a esta diversidad casi infinita y con una remarcable constancia, la palabra juego llama a las mismas ideas de facilidad, de riesgo o de habilidad.

"Sobretudo, acarrea infaltablemente una atmósfera de desconstrucción o de diversión sin consecuencia sobre la vida real. El juego descansa y divierte.

"Se opone a lo serio de ésta y se ve así calificado de frívolo. Se opone, por otra parte, al trabajo como el tiempo perdido al tiempo bien empleado. En efecto, el juego no produce nada: ni bienes ni obras. Es esencialmente estéril.

“En cada nueva partida y jugándose toda su vida, los jugadores se encuentran en cero y en las mismas condiciones que en el comienzo.

“Los juegos de dinero, apuestas o loterías, no son excepción: no crean riquezas, solamente las desplazan. Esta gratuidad fundamental del juego es la característica que más lo desacredita.

“Cada quien, desde el comienzo, se persuade de esta manera que el juego no es nada más que fantasía agradable y distracción vana, cualquiera sean, el cuidado que ella aporte, las facultades que ella movilice, el rigor que se exija. Se lo siente bien en la siguiente frase de Chateaubriand: “La geometría especulativa tiene sus juegos, sus inutilidades, como las otras ciencias.”

“En esas condiciones, parece tanto más significativo que historiadores eminentes, después de encuestas profundizadas, que psicólogos escrupulosos, después de observaciones repetidas y sistemáticas, hayan creído su deber, hacer del espíritu del juego uno de los resortes principales, para las sociedades, del desarrollo de las más altas manifestaciones de su cultura; para el individuo, de su educación moral y de su progreso intelectual.

“Si verdaderamente el juego es un resorte primordial de la civilización, no se puede hacer que sus significaciones secundarias, no se revelen instructivas.

“El término de juego designa no solamente la actividad específica que él nombra, sino también la totalidad de las figuras, de los símbolos o de los instrumentos necesarios a esta actividad o al funcionamiento de un conjunto complejo.

“La palabra juego designa aún el estilo, la manera de un intérprete, músico o comediante, es decir los caracteres originales que distingue de los otros su manera de tocar un instrumento o de desempeñar un personaje. Ligado por el texto o por la partitura, él no queda menos libre, en un cierto margen, de manifestar su personalidad por inimitables matices o variaciones.

“El término de juego combina entonces las ideas de límites, de libertad y de invención.

“Una expresión como “tener un buen juego” corresponde al sentido de suerte, otras expresiones como “juego reñido”, nos envían al factor habilidad. Otras expresiones más, como “mostrar su juego”, o a la inversa, “disimular su juego” se refieren inextricablemente a los dos sentidos: ventajas en el comienzo y despliegue hábil de una estrategia sabia.

“La idea de riesgo viene enseguida a complicar los datos ya enredados: la evaluación de los recursos disponibles, el cálculo de las eventualidades previsibles se acompañan rápido de otra especulación, una suerte de apuesta que supone una comparación entre el riesgo aceptado y el resultado descontado.

“Reglas del juego. Nada mantiene la regla más que el deseo de jugar, es decir la voluntad de respetarla. Es necesario “jugar el juego” o no jugarlo del todo. Juego significa la libertad que debe permanecer en el seno del rigor mismo, para que ésta conserve su eficacia.

“Por otra parte, el mecanismo entero puede ser considerado como una especie de juego, en un otro

sentido de la palabra que el diccionario precisa, de la siguiente manera:

“Acción regular y combinada de diversas partes de una máquina.” Una máquina, en efecto, es un rompecabezas de piezas concebidas para adaptarse las unas a las otras y para funcionar de concierto. Pero en el interior de ese juego, todo exacto, interviene quien le da vida, un juego de una otra especie. El primero es estricto ensamblaje y perfecta relojería, el segundo elasticidad y margen de movimiento.

“Esas son ahí las significaciones variadas y ricas que muestran en qué, no el juego mismo, sino las disposiciones psicológicas que él traduce y que él desarrolla, pueden en efecto constituir importantes factores de civilización.

“En el conjunto, esos diferentes sentidos implican nociones de totalidad, de regla y de libertad. El uno de ellos asocia la presencia de límites y la facultad de inventar en el interior de esos límites. Un otro hace el punto de partida entre los recursos del destino y el arte de lograr la victoria con el solo auxilio de los recursos íntimos, inalienables que no dependen más que de la aplicación del celo y de la obstinación personal. Un tercero opone el cálculo y el riesgo.

“Intereses y pasiones no se dejan fácilmente dominar. Violencia y traición son moneda corriente. Pero los modelos ofrecidos por los juegos constituyen otro tanto de anticipaciones del universo reglado que conviene para sustituir a la anarquía natural.

“Los juegos de competencia desembocan en los deportes, los juegos de imitación y de ilusión prefiguran

los actos del espectáculo. Los juegos de azar y de combinación han estado en el origen de muchos desarrollos de las matemáticas, del cálculo de probabilidades en la topología. Como se ve: el panorama de la fecundidad cultural de los juegos no deja de ser impresionante. Su contribución al nivel del individuo no es menor.

“Los psicólogos les reconocen un rol capital en la historia de la afirmación de sí mismos, en el niño y en la formación de su carácter.

“Juegos de fuerza, de destreza, de cálculo, son ejercicios y entrenamientos. Hacen al cuerpo más vigoroso, más ligero y más resistente, la vista más penetrante, el tacto más sutil, el espíritu más libre y más ingenioso.

“Cada juego refuerza, agudiza cualquier poder físico o intelectual. Por medio del placer y de la abstracción, él hace fácil lo que fue primero difícil o agotador.

“A la inversa de lo que se afirma a menudo, el juego no es aprendizaje del trabajo. No anticipa más que en apariencia las actividades del adulto.

“El niño que juega a cabalgar o a la locomotora no se prepara a devenir jinete o mecánico, ni cocinera la niña que confecciona en platos supuestos, alimentos ficticios realizados con especias ilusorias.

“El juego no prepara para un oficio definido, él introduce en la vida, en su conjunto y acrecentándola, toda capacidad de superar los obstáculos o de hacer frente a las dificultades.

“Es absurdo, y eso no lleva a nada en la realidad, lanzar tan lejos como sea posible un martillo o un disco de metal, o de atrapar o lanzar sin fin una pelota con una raqueta. Pero es ventajoso tener músculos poderosos y reflejos rápidos.

“El juego invita, acostumbra a escuchar la lección del dominio de sí mismo y a extender la práctica al conjunto de las relaciones de las vicisitudes humanas, donde la competencia no es más desinteresada, ni la fatalidad circunscrita. Una tal indiferencia con respecto a los resultados de la acción, hasta si ella queda aparente y siempre a constatarla, no es una débil virtud.

“No obstante, el juego moviliza las diversas ventajas que cada uno puede haber recibido del destino, su mejor celo, la suerte despiadada, imprescriptible, la audacia de arriesgar y la prudencia de calcular, la capacidad de conjugar esas diferentes especies de juego, que es juego a su turno y juego superior, en una más amplia complejidad, en el sentido que ella, esa capacidad, es el arte de asociar útilmente fuerzas difícilmente acordables, combinables.

“Allí también, el desinteresarse ante los resultados, es meritorio. Así, aceptar perderlo todo, sonriendo sobre una jugada de dados o sobre una carta dada vuelta.

“Es necesario, finalmente considerar además los juegos de vértigo y escalofrío voluptuoso que se apodera del jugador ante el anuncio de un “no va nada más” fatal.

“Ese anuncio pone fin a la discreción de su libre albedrío y se entrega sin apelación a un veredicto que él solo puede evitar no jugando más.

“Experimentar placer con el pánico, exponerse de pleno agrado para tentar de no sucumbir, tener delante de los ojos la imagen de la pérdida, saberla inevitable y no cuidarse del resultado más que de la posibilidad de fingir la indiferencia, es, como lo dice Platón para una otra apuesta, un bello peligro y que vale la pena de ser corrido.

“La manera de vencer es más importante que la victoria misma y, en todo caso, más importante que lo que está en juego.

“Aceptar el fracaso como simple contratiempo, la victoria sin embriaguez ni vanidad, ese retroceso, esta última reserva con relación a su propia acción, es la ley del juego.

“Considerar la realidad como juego, ganar más terreno con esas grandes maneras, que hacen retroceder la codicia y el odio, es hacer obra de civilización.

1.- Después de esta ininterrumpida Introducción, nos acercamos a la Primera parte, que se inicia con

I - DEFINICION DEL JUEGO

“En 1933, el rector de la universidad de Leyde, J. Huizinga, escogió como tema de su discurso solemne: “Los límites del juego y de lo serio en la cultura”.

Retomó y desarrolló las tesis en un trabajo original y poderoso publicado en 1938, "Homo Ludens".

"Es honor durable el suyo haber, magistralmente analizado varios de los caracteres fundamentales del juego y de haber demostrado la importancia de su rol en el desarrollo mismo de la civilización.

"Huizinga define el juego de la manera siguiente: Bajo el ángulo de la forma, se puede pues, en breve, definir el juego como una acción libre, sentida como "ficticia" y situada fuera de la vida corriente. Capaz sin embargo de absorber totalmente al jugador; una acción desprovista de todo interés material y de toda utilidad; que se cumple en un tiempo y en un espacio expresamente circunscritos, se desarrolla con orden según reglas suscitadas en la vida de las relaciones de grupo, rodeando fácilmente de misterio o acentuado por el disfrazarse, su extrañeza, frente a frente del mundo habitual."

[Si bien Caillois señala lo que considera errores en la definición de Huizinga, comete uno a su vez, cuando muy sin ninguna explicación que contenga razonamiento válido, en la página 33, afirma que: "cuando el secreto, la máscara, el traje llena una función sacramental, se puede estar seguro que no hay juego..." Si, precisamente, lo que ha demostrado Huizinga, leyéndolo completo, es que el acto sacramental que Caillois cae en afirmar que "porque es sacramental no es juego", es juego, en el que el sacerdote católico, por ejemplo, juega a hacernos creer que el vino que toma en la misa, "es la sangre de Cristo ", y lo hace "disfrazándose" con hábitos que quieren fundar lo "sagrado del acto" con esos hábitos

que disfrazan su calidad civil por la de sagrado, que bien sabemos no lo es.

“Es institución”, dice Caillois... ¿Y la cantidad de juegos, (aún en la acepción de games), que son institución, ¿dejan de ser juego por haber sido, respondiendo a ciertos intereses, instituidos?]

Otra anotación de Roger Caillois sobre la definición del juego, de Huizinga: “La parte de la definición de Huizinga que da del juego como una acción desprovista de todo interés material excluye simplemente las apuestas y los juegos de azar, es decir, por ejemplo, los casinos, las carreras de caballo, las loterías que, por bien o por mal, ocupan precisamente una parte importante en la economía y la vida cotidiana de los diferentes pueblos...” Y añade: “Es cierto que resulta mucho más difícil establecer la fecundidad cultural de los juegos de azar que la de los juegos de competencia.. (...) No impide que el juego, hasta bajo su forma de juego por dinero, queda rigurosamente improductivo. (...) Hay desplazamiento de propiedad, pero no producción de bienes. (...) Es en efecto una características del juego que él no crea ninguna riqueza, ninguna obra. Por ahí, él se diferencia del trabajo o del arte”.]

“De otra parte, no hay duda que el juego debe ser definido como una actividad libre y voluntaria, fuente de alegría y de diversión. Un juego en el cual se encontrase la persona forzada a participar, cesaría enseguida de ser juego; devendría una coacción, una faena de la que se tendría prisa de ser liberado.

“Obligatorio o simplemente recomendado, perdería el juego una de sus características

fundamentales: el hecho de que el jugador se entrega al juego espontáneamente, de su pleno agrado y para su placer, teniendo cada vez entera licencia de poder preferir el retirarse, el silencio, el recogimiento, la soledad en el ocio, o una actividad fecunda. De donde la definición que Valery propone del juego: es ahí donde "el aburrimiento puede desatar lo que la animación ha atado".

"No existe el juego más que allí donde los jugadores tienen deseo de jugar y juegan, sea ese el juego más absorbente, el más agotador, en la intención de divertirse y de huir a sus preocupaciones, es decir, para separarse de la vida corriente. Es necesario además y sobre todo que ellos tengan licencia de irse cuando les plazca, diciendo: "Yo no juego más."

"Sólo se juega si se quiere, cuando se quiere y el tiempo que se quiere. En ese sentido, el juego es una actividad libre.

1.- ¿Y por tanto, en el transcurso del mismo, o su recuerdo, el que juega, o los que juegan.

"El juego consiste en la necesidad de encontrar, de inventar inmediatamente una respuesta que es libre," aunque de alguna forma tenga en cuenta los límites de las reglas que los jugadores, libremente, establecen.

"Esta latitud del jugador, este margen acordado a su acción es esencial al juego y explica en parte el placer que él suscita. Son esta latitud y margen que igualmente dan cuenta de los empleo que se constata en expresiones como el "juego" de un artista o el "juego" de un engranaje para designar en un caso el

estilo personal de un intérprete, y en otro caso, el defecto de ajuste de un mecanismo.

“Muchos juegos no comportan reglas. Así, no existe, al menos fijas y rígidas, para jugar a la muñeca, al soldados, a los gendarmes y a los ladrones, al caballo, a la locomotora, al avión, en general a los juegos que suponen una libre improvisación y de los que el principal atractivo viene del placer de jugar un personaje, de conducirse “como si” se es alguien o hasta alguna cosa, como una máquina, por ejemplo.

“Cada vez que el juego consiste en imitar la vida, por una parte el jugador no sabría evidentemente inventar y seguir reglas que la realidad no comporta reglas [salvo que el jugador sí inventase otras de una realidad que su imaginación pueda crear...]; de otra parte, el juego se acompaña de la conciencia que la conducta mantenida es un fingimiento, una simple mímica.

“Esta conciencia lo es de la irrealidad fundamental del comportamiento adoptado, separado de la vida corriente, en lugar y sitio de la legislación arbitraria que define otros juegos [games].

“La equivalencia es tan precisa que el que rompe juegos, -- hace poco el que denunciaba lo absurdo de las reglas--, se vuelve ahora aquel que rompe el encantamiento, aquel que rechaza brutalmente consentir con la ilusión propuesta, y que hace recordar a aquel niño que no es un verdadero detective, un verdadero pirata, un verdadero caballo, un verdadero submarino, o a la niña que ella no acuna a un verdadero bebé o que ella no sirve un verdadero

almuerzo a verdaderas damas con su vajilla en miniatura...

“Así, los juegos no son reglas y ficticios, Son más bien reglas o ficticios. Es el punto en que, si un juego reglado aparece en ciertas circunstancias como una actividad seria y fuera del alcance de quien ignora las reglas, es decir si él aparece como haciendo parte de la vida corriente, ese juego puede muy bien pronto proveer, al profano desconcertado y curioso, el esquema de un simulacro divertidor.

“Se concibe fácilmente que los niños, a fin de imitar a las personas grandes, manipulen a ciegas, piezas, reales o imaginadas, sobre un tablero ficticio, y encuentren por ejemplo placentero jugar a “jugar al ajedrez”.

“Esta discusión, está destinada a precisar la naturaleza, el más grande denominador común de todos los juegos, que tiene la ventaja de poner de relieve su diversidad y de ampliar muy sensiblemente el universo de ordinario explorado cuando se estudia los juegos.

“En particular, esas remarcas tienden a anexar a este universo, dos dominios: el de las apuestas y el de los juegos de azar, el de la mímica y el de la interpretación.

“Por ahora, los análisis precedentes permiten definir ya, esencialmente el juego como una actividad:

1° libre: en la cual el jugador sabrá estar dispuesto sin que el juego pierda enseguida su naturaleza de diversión atrayente y alegre;

2° separada: circunscrita en los límites de espacio y de tiempo precisos y fijados previamente por todos;

3° incierta: de la que el desarrollo no podría estar determinado ni el resultado conocido previamente, una cierta latitud en la necesidad de inventar estando dejada a la iniciativa del jugador;

4° improductiva: no creando ni bienes, ni riqueza, ni elemento nuevo de ninguna clase; y, salvo desplazamiento de propiedad en el seno del círculo de jugadores, desembocando en una situación idéntica a la del comienzo de la partida;

5° reglada: sometida a las convenciones que suspenden las leyes ordinarias y que instauran momentáneamente una legislación, nueva, acordada por todos los participantes, para que sea la que solo cuenta;

6° ficticia: acompañada de una conciencia específica de segunda realidad o de franca irrealidad con relación a la vida corriente.

1.- Entramos en el capítulo

II – CLASIFICACION DE LOS JUEGOS

1.- Que es donde la acuciosidad del amigo CAILLOIS ha logrado una clasificación que es muy aceptada.

“La multitud y la variedad infinita de juegos hacen, al comienzo , desesperar de descubrir un

principio de clasificación que permita repartirlos entre un pequeño número de categorías bien definidas. Además, ellos presentan tantos aspectos diferentes que múltiples puntos de vista son posibles.

“Oponer los juegos de cartas a los juegos de destreza no tiene sentido, ni oponer los juegos de sociedad a los juegos de estadio.

“Después del examen de las diferentes posibilidades, propongo con este fin una división en cuatro rúbricas principales según que, en los juegos considerados, predomine el rol de la competencia, del azar, del simulacro o del vértigo.

“Yo los llamo respectivamente Agón, Alea, Mimicry e Ilinx.

“Los cuatro pertenecen bien al dominio de los juegos: se juega al fútbol o a las bolitas o al ajedrez (agón); se juega a la ruleta o a la lotería (alea); se juega al pirata o se juega a Nerón o Hamlet (mimicry); se juega a provocar en sí, por un movimiento rápido de rotación o de caída, un estado orgánico de confusión y de desarrollo (illinx).

“Sin embargo, esas designaciones no recubren aún por entero el universo del juego. Esas designaciones lo distribuyen en cuadrantes que es gobernado cada uno por un principio original.

“Las designaciones delimitan sectores que reúnen juegos, de la misma especie. Pero en el interior de esos sectores, los diferentes juegos se instalan en el mismo orden, según una progresión comparable. También se puede al mismo tiempo colocarlos entre

dos polos antagonistas. En una extremidad reina, casi sin partición, un principio común de diversión, de turbulencia, de improvisación libre y de florecimiento despreocupado, por donde se manifiesta una cierta fantasía incontrolada que se puede designar con el nombre de "paidia".

"En la extremidad opuesta, esa exuberancia es absorbida por una tendencia complementaria de su naturaleza anárquica y caprichosa. Nombro "ludus" este segundo componente.

a) ***Categorías fundamentales***

"Agón. Todo un grupo de juegos aparece como competencia, es decir como un combate donde la legalidad de las chances es artificialmente creada para que los antagonistas se enfrenten en condiciones ideales.

"Se anula o se atempera los inevitables desequilibrios por el tirar a la suerte en la situación inicial, y enseguida por una estricta alternancia de la posición privilegiada.

"El resorte del juego es para cada concursante el deseo de ver reconocida su excelencia en un dominio dado. Es por lo que la práctica del "agón" supone una atención sostenida, un entrenamiento apropiado, esfuerzos asíduos y la voluntad de participar.

"El "agón" se presenta como la forma pura del mérito personal y sirve para manifestarlo.

“Fuera del juego se encuentra el espíritu del “agón” en fenómenos culturales que obedecen al mismo código: el duelo, el torneo, etc.

“Se puede apartar del “agón”, pero no se tarda en encontrar sus formas perfectas, sea con los juegos y deportes de proezas (caza, alpinismo, palabras cruzadas, problemas de ajedrez, etc.) donde los campeones, sin enfrentarse directamente, no cesan de participar en un inmenso concurso difundido e incesante.

“Alea”. Es en latín el nombre del juego de los dados. Yo lo tomo en préstamo aquí, para designar los juegos fundados, en la exacta oposición del “agón”, sobre una decisión que no depende del jugador, sobre la cual él no sabría tener el menor asidero, y donde se trata por consecuencia de ganar menos sobre un adversario que sobre el destino. Para decirlo mejor, el destino es sólo artesano de la victoria. Y ésta, cuando hay rivalidad, significa exclusivamente que el vencedor ha sido más favorecido por la suerte que el vencido.

“Ejemplos puros de esta categoría de juegos son provistos por los dados, la ruleta, el bacará, la lotería, etc. Aquí, no solamente no se busca eliminar la injusticia del azar, sino que es lo arbitrario mismo de éste que constituye el resorte único del juego.

“El “alea” marca y revela el favor del destino.

“A la inversa del “agón”, el “alea” niega el trabajo, la paciencia, la habilidad, la calificación; el “alea” elimina el valor profesional, la regularidad, el entrenamiento. Es desgracia total o favor absoluto. Aporta al jugador

dichoso, infinitamente más que no podría procurarle una vida de labor y de fatiga.

“El “agón” es una reivindicación de la responsabilidad personal, el “alea” una dimisión de la voluntad, un abandonarse al destino. Ciertos juegos como los dominó, la mayor parte de los juegos de cartas, combinan el “agón y el “alea”.

“En un juego como el bridge, son el saber y el razonamiento que constituyen la defensa propia del jugador y que le permiten sacar el mejor partido de las cartas que él ha recibido: en un juego del tipo del póker, son más bien cualidades de penetración psicológica y de carácter.

“En general, el rol del dinero es otro tanto más considerable como la parte del azar es más grande y por consecuencia la defensa del jugador más débil. La razón aparece claramente: el “alea” no tiene por función hacer ganar dinero a los más inteligentes, sino todo lo contrario, de abolir las superioridades naturales o adquiridas de los individuos, a fin de poner a cada uno sobre un pie de igualdad absoluta, delante del veredicto ciego de la suerte.

“Los juegos de azar aparecen juegos humanos por excelencia. Los animales conocen juegos de competencia, de simulacro y de vértigo. Karl Groos, notablemente, aporta ejemplos impactantes para cada una de esas categorías.

“En revancha, los animales, muy comprometidos en lo inmediato y demasiado esclavos de sus impulsiones, no sabrían imaginar una potencia

abstracta e insensible, al veredicto de la cual ellos se sometiesen de entrada por el juego y sin reaccionar.

“Puede ser, en la medida en que el niño queda próximo del animal, que los juegos de azar no tengan para él la importancia que ellos tienen para el adulto. Para él, jugar es actuar. De otra parte, privado de independencia económica y sin dinero que le pertenezca, él no encuentra en los juegos de azar lo que motive su atracción principal. Son, esos juegos, impotentes para hacerlos estremecerse. Ciertamente, las bolitas son para él una moneda. Sin embargo, para ganarla, él cuenta con su destreza más bien que con su suerte.

“El “agón” y el “alea”, traducen actitudes opuestas, pero ellas obedecen las dos, a un mínimo principio: la creación artificial entre los jugadores de las condiciones de igualdad pura que la realidad niega a los hombres. Pues nada en la vida está claro, sino precisamente que todo ahí es confuso desde el comienzo, las chances como los méritos.

“El juego “agón” o “alea”, es pues una tentativa para sustituir a la confusión normal de la existencia corriente, con situaciones perfectas. Ellas implican que todos deben gozar exactamente de las mismas posibilidades de probar su valor o, en la otra escala, exactamente las mismas chances de recibir el favor de la suerte.

“De una u otra manera, se evade del mundo, haciéndolo otro. Se puede también evadirse haciéndose otro. Es a lo que responde el “mimicry”.

"Mimicry." Todo juego supone la aceptación temporaria, sino de una ilusión (aun que esta última palabra no signifique otra cosa que entrar en juego: "in-lusio"), al menos de un universo cerrado, convencional y, en cierto modo de ver, ficticio.

"El juego puede consistir, no en desplegar una actividad o en soportar un destino en un medio imaginario, sino en devenir uno mismo un personaje ilusorio y conducirse en consecuencia. Se encuentra entonces en frente de una serie variada de manifestaciones que tienen por carácter común apoyarse sobre el hecho que el sujeto juega a creer, o a hacer creer a los otros que él es un otro diverso a él mismo.

"Olvida, disfraza, se despoja pasajeraamente de su personalidad para fingir una otra.

"Escojo designar estas manifestaciones por el término "mimicry", que nombra en inglés el mimetismo, sobretodo en los insectos, a fin de subrayar la naturaleza fundamental y elemental, casi orgánica, de la impulsión que las suscita.

"El mundo de los insectos aparece en frente del mundo humano como la solución más divergente que ofrece la naturaleza. Ese mundo es opuesto al del hombre, pero es no menos elaborado, complejo y sorprendente. También me parece legítimo, tomar aquí en consideración los fenómenos del mimetismo en los que los insectos presentan los más turbadores ejemplos.

"En efecto, a una conducta libre del hombre, versátil, arbitraria, imperfecta y que sobretodo, desemboca en una obra exterior, corresponde en el

animal y más particularmente en el insecto, una modificación orgánica, fija, que marca la especie y que se ve infinita y exactamente reproducida de generación en generación, en los miles de millones de individuos: por ejemplo, las castas de hormigas y de termitas en frente de la lucha de clases, los dibujos de las alas de las mariposas en frente de la historia de la pintura.

“Por poco que se admita esta hipótesis, el inexplicable mimetismo de los insectos provee de repente una extraordinaria réplica al gusto del hombre por disfrazarse, travestirse, llevar una máscara, en fin, “jugar un personaje.”

“Solamente, esta vez, la máscara, el travesti hace parte del cuerpo, en lugar de ser un accesorio fabricado. Pero en los dos casos, sirve exactamente a los mismos fines: cambiar la apariencia del portador y producir miedo a los otros.

“Hudson ha creído poder afirmar que espontáneamente un joven animal “sigue todo objeto que se aleja, y huye de todo objeto que se aproxima”. Contagio o imitación no son aún simulacro, pero ellos lo hacen posible y hacen nacer la idea, el gusto de la mímica.

“Mímica y travesti son también los resortes complementarios de esta clase de juego. En el niño se trata primero de imitar al adulto. Hace el avión extendiendo los brazos y haciendo el ruido del motor. Pero las conductas del “mimicry” desbordan ampliamente de la infancia en la vida adulta. Ellas cubren largamente toda diversión a la cual se entregan enmascarados o travestis, y en sus consecuencias.

“En fin, está claro que la representación teatral y la interpretación dramática entran por derecho en este grupo.

“El placer es ser otro, o hacerse pasar por un otro. Pero, como se trata de un juego, no es esencialmente cuestión de equivocarse al espectador. El niño que juega al tren puede bien rechazar el beso de su padre diciéndole que no se besa a las locomotoras, pero él no busca hacerle creer que es una verdadera locomotora.

“En el carnaval, el enmascarado no busca hacer creer que él es un verdadero marqués, un verdadero toreador, un verdadero piel roja, él busca producir miedo y poner en su provecho la licencia ambiente, ella misma resultado del hecho que la máscara disimula al personaje social y libera la personalidad verdadera.

“El actor tampoco busca hacer creer que él es “de verdad” Lear o Carlos V. Son el espía y el fugitivo que se disfrazan para engañar realmente, porque ellos, no juegan.

1.- Hablando de “mimicry”, una de su clasificación de los juegos, dice nuestro amigo CAILLOIS, página atrás: “Mímica y travesti son los resortes complementarios de esta clase de juego”. (subrayamos nosotros) Y continúa: “En fin, está claro que la representación teatral y la interpretación dramática entran por derecho en este grupo”, se entiende de: grupo de juego. Pero más adelante dice Roger CAILLOIS: “El actor tampoco busca hacer creer que él es “de verdad” Lear o Carlos Quinto”.

Jorge Luis Borges, por ahí dice: "El actor en un escenario, juega a ser otro, ante un concurso de personas que juegan a tomarlo por aquel otro". Lo que justifica bien la frase de Peter Brook, al final de un libro suyo: "El teatro es juego". ¿De acuerdo?

"Actividad, imaginación, interpretación, la "mimicry", no podría casi tener relación con el "alea", que impone al jugador la inmovilidad y el estremecimiento de la espera, pero no está excluido que ellos, inmovilidad y estremecimiento, se combinen con el "agón".

"Para aquellos que no participan, todo "agón" es un espectáculo. Solamente es un espectáculo que, para ser válido, excluye el simulacro. Las grandes manifestaciones deportivas no son menos privilegiadas de "mimicry", por poco que se recuerde que aquí el simulacro es transferido de los actores a los espectadores: no son los atletas que miman, sino los asistentes.

"De hecho, la carrera ciclista, el match de boxeo o de lucha, el partido de fútbol, de tenis o de polo constituyen en sí, espectáculos con vestimentas, overtura solemne, liturgia apropiada, desarrollo reglamentado. En una palabra, son dramas cuyas diferentes peripecias mantienen al público sin aliento, y desembocan en un desenlace que exalta a los unos y decepciona a los otros.

"La naturaleza de esos espectáculos queda la de un "agón", pero ellos aparecen con los caracteres exteriores de una representación.

“Con la excepción de una sola, la “mimicry” presenta todas las características del juego: libertad, convención, suspensión de lo real, espacio y tiempo delimitados.

“Se ha visto: la disimulación de la realidad, la simulación de una realidad otra, tienen lugar. La “mimicry” es invención incesante. La regla del juego es única: consiste para el actor en fascinar al espectador, evitando que una falta conduzca a éste a rechazar la ilusión; ella consiste para el espectador en prestarse a la ilusión sin recusar de primera vista el decorado, la máscara, el artificio al cual se lo invita a agregar fe, por un tiempo dado, como un algo real, más real que lo real.

“Ilinx”. Una última especie de juegos reúne aquellos que descansan sobre la persecución del vértigo y que consiste en una tentativa de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir en la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso. En todos los casos, se trata de acceder a una suerte de espasmo, trance o de mareo que anula la realidad con una soberana brusquedad..

“El trastorno que provoca el vértigo es muy buscado por uno mismo con bastante frecuencia:

“No citaré, por ejemplo, mas que los ejercicios de los derviches “girantes” y el de los “voladores” mexicanos.

“A los primeros los escogí porque se relacionan, debido a la técnica empleada, con ciertos juegos infantiles, mientras que a los segundos, evocan más

bien los recursos de la acrobacia y de la alta acrobacia: ellos tocan así los dos polos de los juegos de vértigo.

“Los derviches rebuscan el éxtasis girando sobre ellos mismos, según un movimiento que aceleran los golpes de tambor más precipitados. El pánico y la hipnosis de la conciencia son alcanzados por el paroxismo de una rotación frenética, contagiosa y compartida.

“En Méjico, los voladores –huastecas o totonacas- ascienden a lo alto de un mástil de veinte a treinta metros de altura. Falsas alas colgadas a lo largo de los puños los disfrazan de águilas. Se atan por la cintura a la extremidad de una cuerda. Ésta la pasan enseguida por entre los dedos de sus pies, de manera que ellos puedan efectuar todo el descenso con la cabeza hacia abajo y los brazos separados.

“Antes de llegar al suelo, dan unas vueltas completas, trece según Torquemada, describiendo una espiral que va ampliándose. La ceremonia que comprende varios vuelos y comienza a mediodía, es fácilmente interpretada como una danza del sol poniente, que acompañan los pájaros, muertos divinizados. La frecuencia de los accidentes ha conducido a las autoridades mejicanas a prohibir ese peligroso ejercicio.

“Cada niño conoce bien, girando rápidamente sobre sí mismo, el medio de acceder a un estado centrífugo de huída y de escape, en que el cuerpo no recupera mas que penosamente su equilibrio y la percepción con nitidez.

“El juego de “toton”, donde el niño pivotea sobre un talón lo más rápido que puede.

“De una manera análoga, en el juego haitiano del “maíz de oro”, dos niños se tienen por las manos, frente a frente, los brazos tendidos. El cuerpo recto e inclinado hacia atrás, los pies juntos y enfrentados, ellos giran hasta perder el aliento por el placer de titubear después de detenerse.

“Tratamientos físicos variados los provocan a esos placeres: la acrobacia, la caída o la proyección en el espacio, la rotación rápida, el deslizamiento, la velocidad, la aceleración de un movimiento rectilíneo o su combinación con un movimiento giratorio.

“Paralelamente existe un vértigo de orden moral, un arrebató que agarra de repente al individuo. Ese vértigo se relaciona fácilmente con el gusto normalmente reprimido del desorden y de la destrucción. Él traduce formas frustradas y brutales de la afirmación de la personalidad.

“Para cubrir las diversas variedades de un tal transporte que es al mismo tiempo un desarrollo tanto orgánico, tanto psíquico, propongo el término “ilinx”, nombre griego del remolino de agua, de donde deriva precisamente, en la misma lengua, el nombre de vértigo (“ilingos”).

“Ese placer no es privilegio del hombre. Conviene evocar el “tounis” de ciertos mamíferos, en particular de los carneros,. También los perros giran sobre sí mismos para atrapar su cola, hasta que se caen. Otras veces, ellos son atacados de una fiebre de correr que no los abandona hasta caer agotados. Los antílopes, las

gacelas, los caballos salvajes son frecuentemente atacados de un pánico que no corresponde a ningún peligro real, ni siquiera a la menor aparición de peligro, y que traduce más bien el efecto de un imperioso contagio y de una complacencia inmediata a ceder al mismo.

“Los pájaros sobre todo son aficionados a los juegos de vértigo. Se dejan caer, como una piedra, desde una gran altura, y no abren sus alas más que a algunos metros del suelo, dando la impresión que van a estrellarse. Luego ascienden y de nuevo se dejan caer. En la estación de los amores, utilizan ese vuelo de proeza para seducir a la hembra.

“Para dar a esta suerte de sensaciones la intensidad y la brutalidad capaces de aturdir los organismos adultos, se ha debido inventar máquinas poderosas. No es necesario asombrarse que se ha debido a menudo esperar la era industrial para ver al vértigo devenir verdaderamente una categoría del juego.

“Esos ingenios sobrepasan su objetivo, si no se tratase más que de turbar los órganos del oído interno, del que depende el sentido del equilibrio.

“Vale la pena observar a la gente cuando salen de esas máquinas de vértigo. Son seres pálidos, tambaleantes, en el límite de la náusea. Acaban de lanzar aullidos de pavor, han tenido el aliento cortado y han resentido la horrible impresión que en el interior de ellos mismos, hasta sus órganos tenían miedo y se acurrucaban para escapar a un horrible asalto. Sin embargo, la mayor parte, antes mismo de haber recuperado su tranquilidad, se apresuran ante la boletería para

comprar el derecho de experimentar una vez más, el mismo suplicio, del que ellos esperan un disfrute.

“Es necesario decir disfrute, pues se vacila en llamar distracción a un parecido transporte, que se aparenta más al espasmo que a una diversión.

“Lo esencial aquí reside en la búsqueda de este desarrollo específico, de este pánico momentáneo que define el término de vértigo y de los indudables caracteres de juego que se encuentran asociados: libertad de aceptar o de rechazar la prueba, límites estrictos e inmutables, separación con el resto de la realidad. Que la prueba más allá del espectáculo no disminuye, sino refuerza su naturaleza de juego.

De la turbulencia a la regla

“En la fuente del juego reside una libertad primera, necesidad de distensión, y todo conjunto, distracción y fantasía. Esta libertad es el motor indispensable y ella queda en el origen de las formas, las más complejas y las más estrictamente organizadas.

“Semejante potencia primaria de improvisación y de júbilo, que yo nombro “paidia”, se conjuga con el gusto de la dificultad gratuita que yo propongo llamar “ludus”, para desembocar en los diferentes juegos a los cuales una virtud civilizadora puede ser atribuída sin exageraciones.

“Ellos ilustran, en efecto, los valores morales e intelectuales de una cultura. Contribuyen además a precisarlos y a desarrollarlos. He escogido el término

"paidia" porque él tiene por raíz el nombre del niño y accesoriamente el cuidado de no desconcertar inútilmente al lector recurriendo a un término prestado de una lengua de las antípodas. Define este vocablo como el que abraza las manifestaciones espontáneas del instinto de juego: el gato liado con una pelota de lana, representa el primer ejemplo identificable de esta especie de actividad. Ella interviene en toda exhuberancia dichosa que traduce una agitación inmediata y desordenada, una recreación descontractada, fácilmente excesiva, cuyo carácter improvisado y desarreglado queda lo esencial, sino la única razón de ser.

"En general, las primeras manifestaciones de la "paidia" no tienen nombre y no podrían tenerlo, precisamente porque ellas quedan de este lado de toda estabilidad, de todo signo distintivo que permitiría al vocabulario consagrarle su autonomía por una denominación específica. Aquí comienzan a bifurcarse las vías contradictorias del "agón", del "alea", del "mimicry" y del "ilinx". Aquí interviene, igualmente el placer que se experimenta al resolver una dificultad creada, tal como el hecho de llegar al desenlace, no aporta ninguna otra ventaja más que el contentamiento íntimo de haberlo resuelto.

"Este resorte que es propiamente el "ludus", se deja él también descubrir en las diferentes categorías de los juegos. El aparece como el complemento y como la educación de la "paidia" que él enriquece. Provee la ocasión de un entrenamiento y llega normalmente a la conquista de una habilidad determinada, a la adquisición de una maestría particular, en el manejo de tal o cual aparato o en la aptitud de descubrir una

respuesta satisfactoria a problemas de orden estrictamente convencional.

“La diferencia con el “agón” es que, en el “ludus”, la tensión y el talento del jugador se ejerce fuera de todo sentimiento explícito de emulación o de rivalidad: se lucha contra el obstáculo y no contra uno o varios competidores.

“Sobre el plano de la habilidad manual, se puede citar los juegos del género balero, de la cometa, del diábolo o del yoyo. Estos instrumentos simples utilizan fácilmente las leyes naturales elementales; por ejemplo, la ley de la gravedad y la rotación, en el caso del yoyo, donde se trata de transformar un movimiento rectilíneo alternativo en movimiento circular continuo. La cometa reposa, a la inversa, sobre la explotación de una situación atmosférica concreta. Gracias a eso, el jugador efectúa a distancia una especie de auscultación del cielo.

“Él proyecta su presencia más allá de los límites de su cuerpo. Se percibe cómodamente que las posibilidades del “ludus” son casi infinitas.

“Las palabras cruzadas, las recreaciones matemáticas, los anagramas, la lectura activa de novelas policiales (ensayando de identificar al culpable), los problemas de ajedrez o de bridge, constituyen, sin instrumentos, otras tantas variedades de la forma más extendida y la más pura del “ludus”.

“La combinación de “ludus” y de “alea” no es menos frecuente: ella es reconocible en la ingeniosidad de las maniobras influyentes, por poco que sea, sobre el resultado, y en aparatos tragamonedas, donde el

jugador puede, en una débil medida, calcular la impulsión dada a la bolita que marca los puntos, y de dirigir su recorrido, Sin embargo, el hecho de que el jugador no está completamente desarmado y que él sabe poder contar, aunque sea en una parte mínima, sobre su destreza o sobre su talento, es suficiente aquí para componer la naturaleza del "ludus" con la del "alea".

"Lo mismo el "ludus" se combina fácilmente con el "mimicry". Por ejemplo, en el caso más simple de las grúas o de los automóviles construídos articulando las planchas de acero perforado y las poleas de cualquier "meccano"; o de los modelos reducidos de avión o de barco que los adultos no desdeñan construir, meticulosamente.

"Pero es la representación teatral la que ofrece la conjunción esencial, usando el "mimicry" hasta hacer un arte rico de mil convenciones diversas, de técnicas refinadas, de recursos sutiles y complejos. Por esta feliz complicidad, el juego muestra en pleno su fecundidad cultural.

"Por el contrario, de la misma manera que no podría haber alianza entre la "paidia" que es tumulto y exhuberancia, y el "alea" que es espera pasiva de la decisión de la suerte, estremecimiento inmóvil y mudo, él no podría ahí tener ventaja entre el "ludus", que es cálculo y combinación, y el "ilinx", que es arrebató puro.

"La civilización industrial ha hecho nacer una forma particular de "ludus": el "hoby", actividad secundaria, gratuita, iniciada y continuada por el placer: colección, arte de encanto, alegrías del bricolaje o de la pequeña invención, en una palabra

toda ocupación que aparece en primer lugar como compensadora de la mutilación de la personalidad entrenada para el trabajo en la cadena, de naturaleza automática y parcelaria.

“Se ha constatado que el “hobby” toma fácilmente la forma de la construcción por el obrero, vuelto artesano, de modelos reducidos pero “completos” de máquinas. La revancha sobre la realidad aquí es completa: por otra parte es positiva y fecunda. Responde a una de las funciones más altas del instinto del juego.

“De una manera general, el “ludus” propone al deseo primitivo de batirse y de superar los obstáculos arbitrarios perpetuamente reconocidos, el inventar mil ocasiones y mil estructuras, donde se encuentran a la vez, para satisfacerse, el deseo de distensión y la necesidad de la que el hombre no parece pueda librarse, de utilizar en pura pérdida el saber, la aplicación, la destreza, la inteligencia de la que dispones, sin contar el control de sí mismo, la capacidad de resistir al sufrimiento, a la fatiga, al pánico o a la embriaguez.

“A ese título, lo que yo llamo “ludus” representa en el juego elementos de los que el alcance y la fecundidad cultural aparecen como los más sobresalientes. El “ludus” no traduce una actitud psicológica tan bien cortada en rebanadas como el “agón”, el “alea”, la “mimicry” o el “ilinx”, pero combinando la “paidia”, él trabaja indistintamente en darle a las categorías fundamentales del juego, su pureza y su excelencia.

1.- Ingresamos ahora al capítulo

III – VOCACION SOCIAL DE LOS JUEGOS

“El juego no es solamente distracción individual. Existe un número de juegos notablemente, entre los juegos de destreza, donde se manifiesta una habilidad muy personal, y dónde no habría que sorprenderse que se jugase solo. Pero los juegos de destreza aparecen rápido como juegos de competencia en la destreza. Hay una prueba evidente.

“Si individual como se imagina el manejo del ingenioso elemento con el que se juega: cometa, yoyo, trompo, diávolo, aro, se dejará rápido de divertirse, si no hay concurrentes ni espectadores, al menos virtuales. Un elemento de rivalidad aparece en esos diversos ejercicios, y cada uno busca deslumbrar a los rivales, pueden ser invisibles o ausentes, cumpliendo proezas inéditas, empeñándose contra la dificultad, estableciendo precarios records de duración, de velocidad, de precisión, de altura, obteniendo gloria, en una palabra, de no importa que performance difícil de igualar.

“Los propietarios de los mismos juguetes se reúnen en un lugar consagrado por la costumbre o simplemente cómodo: allí, ellos miden su saber hacer. Tal es a menudo, lo esencial de su placer.

“El juego de destreza es evidentemente fenómeno de cultura: soporte de comunión y de júbilo colectivo en el frío y la completa oscuridad de la noche ártica.

“Se puede decir que falta alguna cosa a la actividad del juego, cuando ella está reducida a un simple ejercicio solitario. Los juegos no encuentran generalmente su plenitud mas que en el momento donde ellos suscitan una resonancia cómplice. Hasta cuando, en principio, los jugadores podrían sin inconveniente acudir a separarse por su parte de los otros juegos, éstos devienen rápido pretextos de concursos o de espectáculos, como se puede constatarlo en los casos de las cometas, los yoyo, etc. Todos esos jugadores tienen necesidad de presencias atentas y simpática. Hasta los juegos de azar parecen tener más atractivo en la multitud, o por lo menos en el tropel, el barullo.

“Hasta para las apuestas, que podrían pasar por teléfono, los jugadores prefieren estar allí, apretados por la afluencia que obstruye el hipódromo o el casino, tanto su placer y su excitación se encuentran acrecentados por el estremecimiento fraternal de una multitud de desconocidos.

“Igualmente, es penoso encontrarse solo en una sala de espectáculo, hasta en el cinema, pese a la ausencia de actores expuestos a sufrir un tal vacío. Está claro, de una parte, que se disfraza o que se enmascara para los otros. En fin, los juegos de vértigo son albergados bajo la misma enseña: el columpio, el tío vivo (calesitas), el tobogán, etc., requieren de su parte de una efervescencia, una fiebre colectiva que sostienen y animan el ambiente embriagador que ellos procuran. Así, las diferentes categorías de juego, el “agón” (por definición), el “alea”, el “mimicry”, el “ilinx” suponen, no la soledad, sino la compañía.

“En ciertas circunstancias, hasta los juegos que su naturaleza parece destinar a ser jugados entre pocos jugadores, atraviesan ese plafond y se manifiestan bajo formas que, continúan, sin ninguna duda, perteneciendo al dominio colectivo del juego. Cada una de las categorías fundamentales del juego presenta de esta manera aspectos socializados que, por su amplitud y su estabilidad, han adquirido derecho de ciudadanía en la vida colectiva.

“Para el “agón”, esta forma socializada es esencialmente el deporte, al cual se agregan pruebas impuras que mezclan insidiosamente el mérito y la chance, como los juegos radiofónicos y los concursos que levantan la publicidad comercial.

“Para el “alea”, son los casinos, los campos de carreras, las loterías de estado y la variedad de los juegos gerentados por potentes sociedades de apuesta mutual.

“Para el “mimicry”, las artes del espectáculo, de la Opera, de las marionetas y del guignol, y de una manera más turbia, ya orientadas hacia el vértigo, el Carnaval y el baile enmascarado.

“Para el “ilinx” en fin, la fiesta de las ferias y las ocasiones anuales cíclicas del alborozo popular.

“Sería útil estudiar en esas manifestaciones populares, donde los juegos son directamente insertados en las costumbres cotidianas. Esas manifestaciones contribuyen en efecto a dar a las

diferencias culturales, algunos de sus usos y de sus instituciones las más fácilmente identificables.

I.- Ahora nos toca el importante capítulo

IV - CORRUPCION DE LOS JUEGOS

“Cuando se trata de nombrar los caracteres que definen el juego, éste aparece como una actividad: 1° libre, 2° separada; 3° incierta; 4° improductiva; 5° ficticia y 6° reglada. Siendo entendido que los dos últimos caracteres tienden a excluirse el uno del otro.

“Estas primeras cualidades principales, si se considera la diferencia de “games” y “play”, y el 6°, reglado o game, enseñan bastante poco sobre las diferentes actitudes psicológicas que comandan los juegos.

“Oponiendo el mundo del juego al mundo de la realidad, subrayando que el juego es esencialmente una actividad aparte, las actitudes psicológicas dejan prever que toda contaminación con la vida corriente arriesga corromper y arruinar su misma naturaleza .

“Recordemos que las actitudes distintivas son cuatro:

- I. El deseo de demostrar (y si cabe, triunfar) el solo mérito personal en una competencia reglada ("agón")
- II. La dimisión de la voluntad en provecho de una espera ansiosa y pasiva del designio de la suerte ("alea").
- III. El gusto de revestir una personalidad extraña al jugador ("mimicry").
- IV. En fin, la búsqueda persecutoria del vértigo ("ilinx") esfuerza y se empeña. En el "alea" él cuenta, sobretodo, excepto sobre él, y se abandona a las potencias que se le escapan; en el "mimicry", él imagina que es un otro que él, e inventa un universo ficticio; en el "ilinx", él contenta el deseo de ver pasajeraamente arruinados la estabilidad y el equilibrio de su cuerpo, de escapar a la tiranía de su percepción, de provocar el desconcierto de su conciencia.

"Para el actor también, la representación teatral es un simulacro. El se caracteriza, maquilla, se viste, juega, recita. Pero, cuando cae el telón, las luces se apagan, él se vuelve a lo real, La separación de los dos universos queda establecida momentáneamente.

"Para los juegos de azar hay corrupción del principio desde que el jugador cesa de respetar el azar, es decir deja de tenerlo por un resorte impersonal y neutro, sin corazón ni memoria.

“Con la superstición, nace la corrupción del “alea”. El jugador busca los talismanes que le protejan con la mayor eficacia. Se abstiene ante la menor advertencia de la suerte, que él conoce por sueños, presagios o presentimientos. En fin, para descartar las influencias nefastas, él procede o hace proceder a las conjuraciones necesarias.

“Los más crédulos no se contentan con indicaciones sumarias de los periódicos o revistas. Ellos recurren a las publicaciones especializadas. En París, una de ellas ya editaba más de cien mil ejemplares el año 1956... A menudo, el adepto visita más o menos regularmente un exégeta patentado. Cien mil parisienses consultaban cada día seis mil adivinos, videntes o cartománticos. Según el Instituto Nacional de Estadísticas, 34 mil millones de francos el año 1958, fueron gastados en los astrólogos, los magos y otros “fakires”. En los Estados Unidos, para la sola astrología, una encuesta de 1954 ha nombrado a 30.000 profesionales establecidos, veinte revistas especializadas, de las que una editaba quinientos mil ejemplares y dos mil periódicos publicaban horóscopos.

“Se descubrirán numerosos índices de la connivencia de los juegos de azar y de la adivinación: uno de los más visibles, de los más inmediatos, pueden ser las cartas de naipes que sirven bien sea a los jugadores para tentar la suerte y a los videntes para predecir el porvenir.

“En todos estos puntos existe un deslizamiento como natural entre riesgo y superstición. En cuanto a la avidez en la búsqueda del favor de la suerte, que se constata hoy, ella compensa verosímilmente la tensión

continúa exigida por la competencia de la vida moderna.

“Quien desespera de sus propios recursos es conducido a contar sobre el destino. Un rigor excesivo de la competencia, desalienta la pusilanimidad y la invita a remitirse a las potencias exteriores. Más bien que obstinarse en una labor ingrata, él pide a las cartas o a las estrellas le adviertan el momento propicio al éxito de su empresa. La superstición aparece así como la perversión, es decir la aplicación a la realidad de aquel principio del juego, el “alea”, que hace que no se espere nada de sí y todo del azar.

“La corrupción del “mimicry” sigue una vía paralela: ella se produce cuando el simulacro no es tomado por tal, cuando aquel que está disfrazado cree en la realidad del rol, travesti y enmascarado. Él no “juega” más al “otro” que él representa. Persuadido que él es el otro, se conduce en consecuencia y olvida al ser que él es. La pérdida de su identidad profunda representa el castigo de aquel que no se sabe detener en el juego, el gusto que él ha prestado a una personalidad extraña. Eso es justamente hablar de “alienación”.

“Aquí aún, el juego protege del peligro. El rol del actor está fuertemente delimitado por lo extendido de la escena y por la duración del espectáculo.

“El espacio mágico una vez dejado, la fantasmagoría terminada, el histrión, el más vanidoso, el intérprete, el más ferviente, todos están brutalmente obligados por las mismas condiciones del teatro, a pasar por el vestuario, y retomar su personalidad. Los aplausos no son solamente una aprobación y una recompensa.

Marcan el fin de la ilusión del juego. Cada uno reencuentra al viejo hombre. La precisión de los límites impide la alienación.

“Es notable que para el “agón”, el “alea”, o el “mimicry”, en ningún caso la intensidad del juego sea causa de la desviación funesta. Ésta es siempre salida de una contaminación con la vida ordinaria. Ella se produce cuando el instinto que comanda el juego se despliega fuera de los límites estrictos del tiempo y del espacio

“El azar no contradice la realidad. El simulacro juega ahí su papel, como se ve en los estafadores, los espías y los fugitivos. En revancha, el vértigo está prácticamente barrido, a menos que no lo sea en algunas raras profesiones, donde todo el valor del hombre de oficio consiste por otra parte en dominar ese vértigo.

“El vértigo físico, estado extremo que priva al paciente de todo medio de defensa, es también difícil de obtener mas que peligroso de experimentarlo. Es porque la búsqueda del desconcierto de la conciencia o del desarrollo de la percepción, para expandirse en la vida cotidiana, debe prestarse formas muy diferentes de aquellas que se ve tomar sobre los aparatos de girar, de velocidad, de caída y de propulsión, inventados para suscitar el vértigo en el universo cerrado y protegido del juego.

“La embriaguez, la intoxicación por el alcohol, comprometen al hombre en una vía donde él se destruye a sí mismo de una manera solapada e irremediable. Al final, privado de la libertad de querer otras cosas que su veneno, se encuentra presa de un

desarrollo orgánico continuo, singularmente más peligroso que el vértigo físico que, al menos, no comprometía más que momentáneamente en él, la capacidad de resistir a la fascinación del vacío.

* * *

“En cuanto al “ludus” y a la “paidia”, que no son categorías del juego, sino maneras de jugar, ellas pasan en la existencia ordinaria con su contraste inmutable: el que opone el alboroto a una sinfonía, el garabato a la aplicación sabia de las leyes de la perspectiva. Lo que se trata de examinar, era la corrupción de los principios del juego, o, si se prefiere, su libre expansión sin atrio ni convención.

“Transpuesto a la realidad, el “agón” no tiene por fin mas que el éxito. Las reglas de una cordialidad cortés son olvidadas y menospreciadas. Aparecen como simples convenciones fastidiosas e hipócritas. Una competencia implacable se establece. El triunfo justifica los golpes bajos.

“Si el individuo aún es retenido por el temor de los tribunales y de la opinión, parece permitido, sino meritorio, a las naciones, hacer la guerra de una manera ilimitada y despiadada. Las diversas restricciones aportadas a la violencia caen en descrédito. Las operaciones no son limitadas a las provincias fronterizas, y a los militares. No son conducidas esas operaciones según una estrategia que ha hecho a veces parece un juego a la guerra misma. Ésta se aleja del torneo, del duelo, en una palabra, de un combate con reglas en campo cerrado, para encontrar su forma total en las destrucciones masivas y las masacres de las poblaciones.

“Si los principios de los juegos corresponden en efecto a poderosos instintos (I, competencia; II, persecución de la suerte; III, simulacro; y IV, vértigo), se comprende fácilmente que ellos no pueden recibir una satisfacción positiva y creadora más que en las condiciones ideales y circunscritas.

“Los juegos disciplinan los instintos y les imponen una existencia institucional.

I.- [Si es que los juegos se podrían desarrollar sobre una base que ofreciese una educación, que brindase canales positivos y creadores a la energía de las impulsiones elementales que forman los instintos. De lo contrario se produce lo que afirma Caillois, que los juegos “imponen una existencia institucional”, sí, decimos nosotros, esa “institucionalidad” actual, que mantiene un nivel desafortado, desintegrado de la persona humana --como lo señala Eric Fromm--, del que resulta esa latente e inminente posibilidad de criminales guerras y totalitarias dictaduras.]

“En el momento en que se les acuerda una satisfacción formal y limitada, los educan, los fertilizan y vacunan el alma contra su virulencia. Al mismo tiempo los vuelven propios para contribuir útilmente a enriquecer y a fijar los estilos de la cultura.

I.- Ahora, incursionamos en el capítulo quinto, que finaliza la Primera parte de la intervención del amigo Roger CAILLOIS:

-

V - PARA UNA SOCIOLOGIA A PARTIR DE LOS JUEGOS

“Durante mucho tiempo el estudio de los juegos no ha sido casi más que la historia de los juguetes. La atención ha sido llevada sobre los instrumentos o los accesorios de los juegos, mucho más que sobre su naturaleza, sus caracteres, sus principios, las impulsiones inconscientes que ellos suponen, el género de satisfacción que ellos procuran. En general, se los tenía por simples e insignificantes diversiones infantiles. No se soñaba en atribuirles el menor valor cultural.

“Las encuestas emprendidas sobre el origen de los juegos o de los juguetes no han hecho más que confirmar esa primera impresión que los juguetes son utensilios, y los juegos, comportamientos divertidos y sin trascendencia, abandonados a los niños cuando los adultos los han encontrado mejores. Así, las armas caídas en anticuadas, devienen ellas juguetes: el arco, el escudo, la honda. Todo pierde su antiguo valor en el juego”, es la conclusión a que llegan varios autores.

“Huizinga, sin embargo, en 1938, en su obra capital “Homo Ludens”, sostiene la tesis exactamente inversa: es la cultura la que viene del juego. El juego es libertad e invención, fantasía y responsabilidad a la vez. Todas las manifestaciones importantes de la cultura son calcadas sobre el juego. Esas manifestaciones son tributarias del espíritu de búsqueda, del desinteresarse que “Huizinga, sin embargo, en 1938, en su obra

capital "Homo Ludens", sostiene la tesis exactamente inversa: es la cultura la él crea y que mantiene.

"Según unos puntos de vista, las reglas del derecho, las de la prosodia, del contrapunto y de la perspectiva, las de la puesta en escena y de la liturgia, las de la táctica militar, las de la controversia filosófica son otro tanto reglas de juegos. Ellas constituyen convenciones que es necesario respetar. Sus sutiles redes han fundado nada menos que la civilización.

"¿Todo será salido del juego?", nos preguntaremos, volviendo a referirnos al "Homo Ludens".

"Las dos tesis se contradicen casi absolutamente. En un caso, los juegos son presentados sistemáticamente como otro tanto de degradaciones de las actividades de los adultos que, habiendo perdido su seriedad, caen al nivel de las distracciones anodinas.

"En el otro caso, el espíritu de juego es la fuente de convenciones fecundas que permiten el desarrollo de las culturas.

"El juego estimula la ingeniosidad, el refinamiento y la invención. Al mismo tiempo, él enseña la lealtad frente a frente al adversario y da el ejemplo de la competencia donde la rivalidad no sobrevive al encuentro. Por medio del juego, el hombre se encuentra en medida de hacer fracasar a la monotonía, al determinismo, a la ceguera y a la brutalidad de la naturaleza. El juego enseña a construir un ordenamiento, a concebir una economía, a establecer una equidad.

La opinión de Roger Caillois:

"Yo no creo imposible por mi parte resolver la antinomia. El espíritu del juego es esencial a la cultura, pero juegos y juguetes, en el curso de la historia, son residuos de ella.

"Sobrevivencias incomprendidas de un estado caducado, o préstamos hechos a una cultura extranjera y que se encuentran privados de su sentido en la que ellos son introducidos, aparecen cada vez fuera del funcionamiento de la sociedad, donde se les constata. No son más que tolerados, mientras que en una faz precedente o en la sociedad de donde ellos salieron, eran parte integrante de sus instalaciones fundamentales, laicas o sagradas

"Entonces, ciertamente, ellos no eran juegos, en el sentido que se habla de los juegos de los niños, pero ellos no participaban menos de la esencia del juego, tal como la define justamente Huizinga..

"Su función social ha cambiado, no su naturaleza. La transferencia, la degradación que ellos han sufrido, los han despojado de su significación política, religiosa. Pero esta decadencia no ha hecho más que revelar, aislándolo, eso que ellos contenían en ellos, que no era nada de otra cosa, más que la estructura del juego.

"Ejemplos: La máscara provee lo principal y sin duda lo más remarcable: objeto sagrado universalmente expandido y cuyo pasaje al estado de juguete marca, puede ser, una mutación capital en la historia de la civilización.

“Pero hay otros ejemplos bien testificados de un parecido desplazamiento. El mito de la cucaña (palo encebado) se relaciona con los mitos de la conquista del cielo; el fútbol, a la disputa del globo solar entre dos fraternidades antagonistas.

“Los juegos de cuerdas, han servido a augurar la preeminencia de las estaciones naturales, y de los grupos sociales que les correspondían.

“La cometa, antes de devenir un juguete en Europa hacia el fin del siglo XVIII, figuraba en Extremo Oriente, el alma exterior de su propietario quedado sobre el suelo, pero religado mágicamente (y realmente por la cuerda que retiene el aparato) a la frágil armadura del papel librado a las agitaciones de las corrientes aéreas. En Corea, las cometas hacían función de chivo emisario para librar de los males a una comunidad pecadora, En China la cometa, fue utilizada para medir las distancias; de manera de telégrafo rudimentario, para transmitir mensajes simples; en fin, para lanzar una cuerda por encima de un curso de agua y permitir arrojar así una especie de cabecera de puente. En Nueva Guinea, se empleaba, a remolque de las embarcaciones.

“La rayuela representaba verdaderamente el laberinto donde se extraviaba primeramente el iniciado.

“En el Egipto faraónico, un tablero de damas es frecuentemente representado en las tumbas. Las cinco casillas abajo y a derecha están adornadas con jeroglíficos benéficos. Por encima del jugador, las inscripciones se refieren a las sentencias del juicio de los muertos, que es presidido por Osiris. El difunto

juega a su suerte en el otro mundo y gana o pierde la eternidad dichosa.

“En la India védica, el sacrificante se balancea en un columpio para ayudar al sol a remontarse en el cielo. El trayecto del columpio está encargado de religar el cielo y la tierra. Se le compara con el arco iris, otro vínculo entre el cielo y la tierra. El columpio se encuentra convenientemente asociado a las ideas de lluvia, fecundidad, renovación de la naturaleza. En la primavera, se balancea solemnemente Kama, dios del Amor, y Krishna, patrón del rebaño, El columpio cósmico lleva al universo en un vaivén eterno adónde los seres y los mundos son arrastrados.

“De una manera general, los juegos de azar han sido constantemente ligados a la adivinación, de la misma manera que los juegos de fuerza o de destreza o los torneos de enigmas tenían valor probatorio en los rituales de entronización en cualquier cargo o ministerio importante.

“El juego actual queda a menudo mal desprendido de su origen sagrado. Los eskimos no juegan al balero mas que cuando el equinoccio de primavera. Aún, es a condición de no ir a la caza al día siguiente. Ese plazo de purificación no se explicaría, si la práctica del balero no hubiese estado ligada a algo más que una simple distracción. De hecho este juego da lugar a toda una serie de recitaciones mnemotécnicas.

“En Inglaterra, subsiste una fecha fija para jugar al trompo, y es legítimo apoderarse de aquel trompo que gira fuera de la estación. Se sabe que en otros tiempos, pueblos, parroquias y ciudades poseían gigantescos trompos, que las confraternidades hacían girar

ritualmente cuando ciertas fiestas. Allí, aún, el juego infantil parece salido de una prehistoria cargada de significación.

“No gusta mucho que el juego, al fin, le haya parecido a los historiadores especializados como el estadio último de la decadencia progresiva de una actividad solemne y decisiva, que compromete la prosperidad o el destino de los individuos o de las comunidades.

“Me pregunto, sin embargo, si parecida doctrina, que consiste en tener a cada juego por la metamorfosis última y humillada de una actividad seria no es fundamentalmente errónea y, para decirlo de una vez, una pura y simple ilusión óptica, que no resuelve ninguna el problema.

“Es verdad que el arco, la honda, la cerbatana subsisten como juguetes, allí donde las armas más poderosas las han reemplazado. Pero los niños juegan también con revólveres de agua, o de cebas, con carabinas de aire comprimido. Mientras que el revólver ni el fusil no están fuera de uso entre los adultos. Juegan igualmente con tanques, submarinos y aviones en miniaturas, que dejan caer simulacros de bombas atómicas. No hay arma nueva que no sea enseguida traducida en juguete.

1.- Como si un mensaje universal de los niños al usar esos juguetes, señalase que todos esos instrumentos reales y mortíferos, disminuídos de tamaño, peso y eficacia mortal, sólo deberían servir para la paz, que da el juego y no la guerra.

“A la inversa, no es del todo seguro que los niños prehistóricos, no jugasen ya con el arco, hondas y cerbatanas sin efectos graves, en momentos que sus padres se servían “para de verdad”, como dice una manera reveladora el lenguaje infantil. Es dudoso que se haya esperado la invención del automóvil para jugar a la diligencia. El juego de monopoly, reproduce el funcionamiento del capitalismo: no lo sucede.

“La remarca no vale menos para lo sagrado que para lo profano. Los katchinas son semi-divinidades que son objeto principal de la piedad de los pueblos indios de Nuevo Méjico: eso no impide que los mismos adultos que los reverencian y que los encarnan en el curso de danzas enmascaradas, fabriquen muñecas que se parecen a los katchinas, para diversión de sus hijos.

“De la misma manera, en los países católicos, los niños juegan corrientemente a la misa, a la confirmación, al casamiento, al entierro. Los padres los dejan hacer. En Africa negra, los niños fabrican de manera análoga máscaras y rombos.

“En una palabra, instrumentos, símbolos y rituales de la vida religiosa, comportamientos y gestos de la vida militar, son corrientemente imitados por los niños. Éstos encuentran placer en conducirse como los adultos, en fingir por un momento que ellos son adultos. Así, la muñeca, que bajo todas las latitudes permite a la niña pequeña imitar a su madre, de ser una madre. Los niños de hoy juegan a los soldados sin que los ejércitos hayan desaparecido. ¿Y cómo imaginar que desaparezca un día el juego de la muñeca?

“Se ve que el juego no es de ningún modo el residuo anodino de una ocupación de adultos abandonada,

aunque el juego perpetúe eventualmente el simulacro, cuando esa ocupación ya haya perimido. El juego se presenta ante todo como una actividad paralela, independiente, que se opone a los gestos y a las decisiones de la vida ordinaria, mediante caracteres específicos que son propios y que hacen que él sea un juego.

“Son esos caracteres específicos, que intento primero definir y analizar. Así, los juegos de los niños consisten por una parte y muy naturalmente, en mimar a los adultos, de la misma manera que su educación tiene por objeto prepararlos para devenir a su turno adultos, encargados de responsabilidades efectivas, y no imaginarias como tales, que fuese suficiente decir “yo no juego más”, para abolirlas.

“Ahora bien, el problema comienza aquí. Pues no es necesario olvidar que los adultos no cesan de jugar por su cuenta a juegos complejos, variados, peligrosos a veces, pero que no quedan como menos de juegos, porque ellos son experimentados como tales.

“Los numerosos autores que se han ensañado en ver en los juegos, especialmente en los juegos de los niños, degradaciones agradables e insignificantes de actividades, hasta hace poco, cargadas de sentido y tenidas por decisivas, no ha sido bastante remarcado que juego y vida corriente son constantemente y en todas partes, dominios antagonistas y simultáneos.

“En revancha, los estudios, comprobaciones, investigaciones, demuestran que el juego es consustancial a la cultura, en la que las manifestaciones más remarcables y las más complejas aparecen estrechamente asociadas a las estructuras de los

juegos, pero como estructuras de juegos tomadas en serio, erigidas en instituciones, en legislaciones, devenidas estructuras imperiosas, obligatorias, irremplazables, promovidas, en una palabra, como reglas de juego social, normas de un juego que es más que un juego.

“Finalmente, la cuestión de saber quién ha precedido al otro, el juego o la estructura seria, se presenta como bastante vana. Explicar los juegos a partir de leyes, trajes y liturgia o, por el contrario, explicar la jurisprudencia, la liturgia, las reglas de la estrategia, la estética por el espíritu del juego, son operaciones complementarias, igualmente fecundas, si ellas no se vuelven exclusivas. Lo que se expresa en los juegos no es diferente de lo que expresa una cultura. Los resortes coinciden.

“Los principios que presiden las diferentes especies de juego --azar o destreza, suerte o superioridad demostrada-- se manifiestan igualmente fuera del universo cerrado del juego. Los resortes que son posible identificar en los juegos:

- La necesidad de afirmarse, la ambición de mostrarse el mejor;

- El gusto del desafío, del récord, o simplemente de la dificultad vencida;

- La espera, la persecución del favor del destino;

- El placer del secreto, del fingir, del disfraz;

- El tener miedo o de producir miedo;

-La búsqueda de la repetición, o por el contrario la alegría de improvisar, de inventar, de variar al infinito las soluciones;

-La alegría de dilucidar un misterio, un enigma;

-Las satisfacciones procuradas por todo arte combinatorio;

-El deseo de medirse en una prueba de fuerza, de destreza, de rapidez, de equilibrio, de ingeniosidad, de resistencia;

-La puesta a punto de reglas, la responsabilidad de respetarlas, la tentación de violarlas;

-En fin, la embriaguez, la nostalgia del éxtasis, el deseo de un pánico voluptuoso.

* * *

“No se puede pretender definir una cultura a partir de los solos juegos, pues sería una operación temeraria y probablemente falaz. En efecto, cada cultura conoce y practica simultáneamente un gran número de juegos de especies diferentes. Sobre todo, no es posible determinar sin análisis previos, cuales se acuerdan con los valores institucionales, los confirman, los refuerzan, y los cuales, a la inversa, los contradicen, los burlan y representan así, en la sociedad considerada, compensaciones o válvulas de seguridad.

“Puesto que el juego ocupa un dominio propio del que el contenido es variable y a veces hasta

intercambiable con el de la vida corriente, importa primero, determinar el más precisamente posible de los caracteres de esta ocupación, que pasa por lo propio de la infancia, pero que no deja de seducir al adulto bajo otras formas.

“Al mismo tiempo he debido constatar que ese pretendido relajamiento, en el momento que el adulto se deja llevar por él, no lo absorbe menos que su actividad profesional. A menudo, él se interesa más. A veces, exige de él, un más grande gasto de energía, de destreza, de inteligencia o de atención. Esta libertad, esta intensidad, el hecho de que la conducta que se encuentra exaltada, se desarrolle en un mundo separado, ideal, al abrigo de toda consecuencia fatal, explican la fertilidad cultural de los juegos y hacen comprender cómo la elección de la que ellos testimonian, revelan por su parte el rostro, el estilo y los valores de cada sociedad.

“También, persuadido que existe necesariamente entre los juegos, las costumbres y las instituciones de las relaciones estrechas de compensación o de connivencia, no me parece más allá de toda conjetura razonable, de buscar si el destino mismo de las culturas, su chance de éxito, su riesgo de estancamiento, se encuentran igualmente inscritos en la preferencia que ellos acuerdan a la una o a la otra de las categorías elementales, donde yo he creído poder repartir los juegos y que no tienen todas una igual fecundidad.

“Dicho de otro modo, no emprendo solamente una sociología de los juegos. Tengo la idea de poner los *fundamentos* de una sociología “a partir” de los juegos.

I.- Nos toca ingresar al capítulo sexto, primero de la Segunda Parte, con el título
o

VI - TEORIA AMPLIADA DE LOS JUEGOS

“Las actitudes elementales que comandan a los juegos –competición, chance, simulacro, vértigo-- no se encuentran siempre aisladamente. En muchas ocasiones se ha podido constatar que ellas eran aptas a componer sus seducciones.

“Numerosos juegos reposan hasta sobre su capacidad de asociarse. Es necesario, sin embargo, que los principios tan separados se acuerden indistintamente. Al tomarlos dos a dos, las cuatro actitudes fundamentales, permiten en teoría seis conjunciones igualmente posibles y seis solamente. Cada una se encuentra conjugada, vuelta a vuelta con una de las otras tres:

Competencia--chance (agón - alea);

Competencia--simulacro (agón - mimicry);

Competencia—vértigo (agón – ilinx);

Chance—simulacro (alea – mimicry);

Chance—vértigo (alea – ilinx);

Simulacro—vértigo (mimicry – ilinx).

“Es cierto que se podría prever combinaciones ternarias, pero es visible que ellas, casi siempre constituyen yuxtaposiciones ocasionales que no tienen influencia sobre el carácter de los juegos donde se las remarca.

I – Conjunciones prohibidas

“Está claro, en primer término, que el vértigo no podría encontrarse asociado con la rivalidad reglada sin desnaturalizarla enseguida. La parálisis que provoca, como el furor ciego que desarrolla en otros casos, constituyen la negación de un esfuerzo controlado.

II – Conjunciones contingentes

“El “alea” se asocia sin daños con el vértigo, y la competencia con el “mimicry”. En los juegos de azar, es bien sabido en efecto, que un vértigo particular ocurre al jugador que la chance favorece, y a aquél al que persigue la malachance. No sienten la fatiga y son apenas conscientes de lo que pasa alrededor de ellos. Están como alucinados por la bolita que va a detenerse o la carta que ellos van a dar vuelta. Pierden toda sangre fría y arriesgan, a veces, más allá de lo que tienen. El folklore de los casinos abunda en anécdotas significativas a este respecto.

“Importa solamente remarcar que el “ilinx”, que destruirá el “agón”, no vuelve del todo imposible el

"alea". Paraliza al jugador, lo fascina, lo alarma, pero no lo conduce a violar las reglas del juego.

"Una composición análoga existe entre el "agón" y el "mimicry". Ya lo he subrayado: toda competencia es en sí misma un espectáculo. Se desarrolla según reglas idénticas, en la misma espera del desenlace. Apela a la presencia de un público que se apretuja en las ventanillas del estadio o del velodromo, como lo hacen los del teatro o del cinema. En las sociedades donde reinan, entre los juegos, los del simulacro y la hipnosis ("mimicry" e "ilinx"), la salida es a veces encontrada en el momento donde el espectáculo supera al trance, es decir cuando la máscara del brujo, deviene máscara de teatro.

"En las sociedades fundadas sobre la combinación del mérito ("agón") y de la chance ("alea"), existe un esfuerzo incesante, desigualmente feliz y rápido, de aumentar la parte de la justicia, en detrimento del azar. Este esfuerzo se llama el progreso.

"Es tiempo ahora, de examinar el juego de la doble reacción (simulacro y vértigo, de una parte, chance y mérito de la otra), a lo largo de las peripecias presumidas de la aventura humana, tal como la etnografía y la historia la hacen resaltar hoy.

I.- Entramos enseguida en el libro LOS JUEGOS Y LOS HOMBRES de Roger CAILLOIS, al capítulo séptimo nominado

VII - SIMULACRO Y VERTIGO

“La estabilidad de los juegos es notable, Los imperios, las instituciones, desaparecen, los juegos quedan, con más o menos las mismas reglas, y a veces, con los mismos accesorios. Es en primer lugar, que ellos no son importantes y que poseen la permanencia de lo insignificante. Hay ahí un primer misterio, ya que, para beneficiarse de esa especie de continuidad a la vez fluida y obstinada, es menester que ellos se parezcan a las hojas de los árboles, que mueren de una estación a otra y que se perpetúan sin embargo, idénticas a ellas mismas; es menester que los juegos y accesorios, se emparejen a la perennidad del pelaje de los animales, al dibujo de las alas de las mariposas, de la curva de las espirales de las conchas marinas que se transmiten, imperturbables, de generación en generación.

“Los juegos no gozan de esta identidad hereditaria. Son innumerables y cambiantes. Revelan mil formas desigualmente repartidas, como las especies vegetales; pero, infinitamente más aclimatables, emigran y se adaptan con una rapidez y una facilidad igualmente desconcertantes.

“Cuando se ha citado el trompo, decididamente occidental, y la cometa que quedó desconocida, parece, en Europa, hasta el siglo XVIII, ¿qué queda?

“Los otros juegos se han difundido, desde antiguo tiempo, bajo una u otra forma, en el mundo entero. Ellos proveen una prueba de la identidad de la naturaleza humana

Si se ha podido a veces localizar su origen, se ha debido renunciar a limitar su expansión. Se está forzado a convenir que gozan de una universalidad singular, los principios, los aparatos accesorios, las proezas, de los juegos.

a) Interdependencia de los juegos y de las culturas

“Estabilidad y universalidad se complementan. Aparecen tanto más significativas que los juegos lo son, en su amplia dependencia de las culturas donde ellos son practicados. Ellos demuestran las preferencias, prolongan los usos, reflejan las creencias.

“En la antigüedad, la rayuela es un laberinto, donde se empuja una piedra –es decir el alma- hacia la salida. Con el cristianismo, el dibujo se estira y se simplifica. Reproduce el plan de una basílica; se trata de hacer conseguir algo al alma, de empujar la piedra hasta el Cielo, el Paraíso, a la Corona o a la Gloria, que coincide con el altar mayor de la iglesia, esquemáticamente representado sobre el sol, por una serie de rectángulos.

“En la India, se jugaba al ajedrez con cuatro reyes. El juego pasó al occidente medieval. Bajo la doble influencia del culto a la Virgen y del amor cortés, uno de los reyes fue transformado en Reina o en Dama, que devino la pieza más poderosa, mientras que el rey se encontró confinado al rol de lo que está en juego, ideal, pero casi pasivo de la partida. Lo importante siempre, es que esas vicisitudes no han alcanzado la continuidad esencial del juego de la rayuela o del juego de ajedrez. Se puede ir más lejos, y denunciar de otra parte una solidaridad verdadera sobre toda sociedad y los juegos, que se encuentran practicados con predilección.

“Esos juegos preferidos y más difundidos manifiestan, por una parte, las tendencias, los gustos, las maneras de razonar las más comunes y, al mismo tiempo, ellos educan y entrenan a los jugadores en las mismas virtudes o esos mismos defectos, ellos los confirman insidiosamente en sus hábitos o sus preferencias.

“De manera que un juego que es un honor de un pueblo puede, a la vez, servir para definir algunos de sus caracteres morales o intelectuales, ofrecer una prueba de la exactitud de la descripción, y contribuir a volverla más verdadera, al acentuarse sus caracteres entre aquellos que se dan a esos juego. No es absurdo, intentar el diagnóstico de una civilización, a partir de los juegos que prosperan particularmente.

“En efecto, si los juegos son factores e imágenes de cultura, se sigue que, en una cierta medida, una civilización y, en el interior de una civilización, una civilización puede ser caracterizada por sus juegos. Ellos traducen necesariamente la fisonomía general y aportan las indicaciones útiles sobre las preferencias, las debilidades y las fuerzas de una sociedad dada en el momento de su evolución.

“Puede ser, para una inteligencia infinita, para el demonio imaginado por Maxwell que el destino del espíritu era legible en el rigor militar de los juegos de la palestra, el de Atenas en los aportes de los sofistas, la caída de Roma en los combates de los gladiadores, y la decadencia de Bizancio en las disputas del hipódromo.

“Los juegos dan costumbres, crean reflejos. Hacen esperar un cierto tipo de reacciones e invitan por consecuencia a considerar las reacciones opuestas

como brutales o como hipócritas, y como provocantes o como desleales. Para tomar un ejemplo, no es indiferente que el deporte anglo-sajón por excelencia el golf, es decir un juego donde cada uno, en todo momento, tenga la distracción de hacer trampas a su gusto y como él entiende, pero donde el juego pierde estrictamente todo interés a partir del momento en que él hace trampas.

“Se puede enseguida no estar sorprendido de una correlación, en los mismos países, con la conducta del contribuyente a la mirada del fisco, del ciudadano según la mirada del Estado.

“Un ejemplo no menos instructivo es ofrecido por el juego de cartas argentino del truco, donde todo es astucia y hasta, en alguna manera, trampa, pero tramperío codificado, reglamentado, obligatorio. En este juego, que tiene del póker y de la mala (otro juego de cartas), lo esencial para cada jugador, es hacer saber a su pareja en el juego, qué tiene él en mano, sin que sus adversarios sean informados. Para las cartas, él dispone de los juegos de las fisonomías. Una serie de muecas, de gestos, de guiñadas de ojos apropiadas, siempre las mismas, correspondiendo cada una a una carta dominante diferente.

“Esos signos que hacen parte de la legislación del juego, deben informar al aliado, sin aclararle al enemigo. El buen jugador, rápido y discreto, sabe aprovechar de la menor desatención del equipo adverso: de una mímica imperceptible y he ahí advertido su compañero de equipo.

1.- Es indudable que sus observaciones sobre el juego del truco,

tienen también la validez agregada de la experiencia directa por su estadía en la Argentina, por lo que le preguntamos: ¿es verdad que además de lo explicado, existe entre los participantes un sistema de pasar al compañero las "señas", respecto del valor de las cartas que le tocan al jugador? Y otra pregunta: ¿tiene este juego, su realización y demás, algo que ver con la idiosincracia de los argentinos?

“En cuanto a las combinaciones de las cartas, ellas llevan nombres tales como “flor”: la habilidad consiste en evocar esos nombres en el espíritu del aliado, sin pronunciarlo efectivamente, sugiriéndolo con bastante distancia del nombre, para que el aliado sólo comprenda el mensaje. Ahí, aún, tan raros componentes en un juego extremadamente difundido y por así decir, nacional, no pueden dejar de suscitar, mantener o traducir ciertos hábitos mentales que contribuyen a dar a la vida ordinaria, si es que no a los asuntos públicos, su carácter original: el recurso a la alusión ingeniosa, un sentido agudo de la solidaridad entre asociados, una tendencia hacia la engañifa, mitad broma, mitad serio, de otra parte admitida y bien recibidas, pero con cargo de revancha.

b) La máscara y el trance

“Uno de los misterios principales de la etnografía reside manifiestamente en el empleo general de las máscaras en las sociedades primitiva. Esos instrumentos de metamorfosis aparecen en la fiesta, intermedio del vértigo de efervescencia y de fluidez.

Donde todo lo que hay de orden en el mundo es pasajeramente abolido para volver a salir revivificado.

“Las máscaras, siempre fabricadas en secreto y, después de usadas, destruidas o escondidas, transforman a los oficiantes en dioses, en espíritus, en animales ancestrales, en todas las especies de fuerzas sobrenaturales, terrificantes y fecundantes. En ocasión de un jaleo y de un guirigay sin límites, que se nutrían de ellos mismos, y que sacan su valor de su desmesura, la acción de las máscaras es marcada para tonificar, rejuvenecer a la vez a la naturaleza y a la sociedad.

“La irrupción de esos fantasmas es la de las potencias que el hombre teme y de las cuales él no se siente poseído. Él encarna entonces, temporalmente, las potencias espantosas, él las mima, se identifica con ellas, y bien pronto, aliena, como presa del delirio él se cree verdaderamente el dios, del que primeramente se ha aplicado a tomar la apariencia, por medio de un disfrazamiento sabio o pueril. La situación se ha renversado: es él que produce miedo, es él la potencia terrible e inhumana. Le es suficiente poner sobre su rostro la máscara, que él mismo ha fabricado, de vestir la vestimenta, que él mismo ha cosido buscando el parecido supuesto del ser de su reverencia y de su miedo, para producir el zumbido inconcebible con la ayuda de un instrumento secreto, el rombo, del que ha conocido su existencia sólo después de la iniciación, así como su aspecto, el manejo y la función. Es aquí la victoria del fingimiento: la simulación desemboca en una posesión que, ella, no es simulada.

“Después del delirio y el frenesí que ella provoca, el actor emerge de nuevo a la conciencia en un estado de

alelamiento y agotamiento, que le deja solo un recuerdo confuso, deslumbrado, de lo que ha pasado en él, sin él. El vértigo se sustituyó entonces por un simulacro. Como lo advierte la Cábala, al jugar al fantasma, se deviene en él.

“Para poder abandonarse a los espíritus que existen solamente en su creencia, y para experimentar la súbita toma brutal, los intérpretes deben llamarlos, suscitarlos, empujarse ellos mismos a la debacle final que permite la intrusión insólita. Con este fin, usan mil artificios de los que ninguno les parece sospechoso: ayuno, drogas, hipnosis, música monótona o estridente, lenguaje ininteligible (guirigay), paroxismo de ruidos y de agitación; embriagueces, clamores y sacudidas conjugadas.

“La fiesta, la dilapidación de bienes acumulados durante un largo intermedio, el desreglamento devenido regla, todas las normas invertidas por la presencia contagiosa de las máscaras, hacen del vértigo participado, el punto culminante y el vínculo de la existencia colectiva. Ese vínculo aparece como el fundamento último de una sociedad que queda poco consistente.

“Refuerza una coherencia frágil que se mantendrá difícilmente si no hubiera esta explosión periódica que aproxima, reúne y hace entrar en comunidad a individuos absorbidos, el resto del tiempo, por preocupaciones domésticas y por los cuidados exclusivamente privados. Las máscaras son el verdadero vínculo social.

“En el detalle, las creencias varían hasta el infinito, sin duda. Casi todas, sin embargo, en grados diversos, presentan la misma complicidad sorprendente del

simulacro y del vértigo, el uno conduciendo al otro. A no dudarlo, es un resorte idéntico que juega bajo la diversidad de los mitos y de los rituales, de las leyendas y de las liturgias. Una connivencia monótona, que por poco que uno se detenga, se llega a verla con claridad e incansablemente. Una ilustración impactante es ofrecida por los hechos reunidos bajo el nombre de chamanismo.

1.- Chamanismo, palabra relacionada generalmente al brujería, curanderismo, misterio... y con procedencia primitiva, por lo que merecerá gran atención lo que usted nos explique, amigo CAILLOIS...

“Se designa así un fenómeno complejo, pero bien articulado y fácilmente identificable, del que las manifestaciones más significativas han sido constatadas en Siberia, más generalmente sobre el las poblaciones en el entorno del Ártico.

“Se lo encuentra igualmente a lo largo de las riberas del Pacífico, particularmente en el noroeste americano, entre los araucanos y en la Indonesia. Cualquiera sean las diferencias locales, el chamanismo consiste siempre en una crisis violenta, una pérdida provisoria de conciencia en el curso de la cual el chamám deviene receptáculo de uno o varios espíritus. Él cumple entonces un viaje mágico que él cuenta y que él mima.

“Siguiendo el caso, el éxtasis es obtenido con narcóticos, por un hongo alucinante (el “agarica”), por el canto y la agitación convulsiva, por el tambor, por el baño de vapor, por las fumadas del incienso o de cáñamo o aún por la hipnosis, fijando la mirada en las llamas del hogar hasta el aturdimiento. En las

ceremonias de la iniciación, los espíritus despedazan el cuerpo del chamán, después lo reconstituyen, introduciéndole nuevos huesos y nuevas vísceras. El personaje se encuentra enseguida, habilitado para recorrer el más allá. Durante el tiempo que sus despojos yacen inanimados, él visita el mundo celestial y el mundo subterráneo. Encuentra dioses y demonios. El obtiene de su frecuentación sus poderes y su clarividencia mágica.

“Durante las sesiones, él renueva sus viajes. Para el “ilinx”, los trances de los que el iniciado es la presa, van a menudo hasta la catalepsia real.

“En cuanto al “mimicry”, él aparece en la pantomima a la cual se entrega el poseído. Él imita el grito y el comportamiento de los animales sobrenaturales, que se encarnan en él: reptar por la tierra como la serpiente, rugir y correr a cuatro patas como el tigre, simular la zambullida del pato o agitar sus brazos como el pájaro sus alas. Su vestimenta marca su transformación: él utiliza bastante máscaras animales, pero las plumas y la cabeza del águila o del búho con la que él se atavía, le permite el vuelo mágico que lo eleva hacia el firmamento. Entonces, pese a su vestimenta que pesa hasta los quince kilos, a causa de los adornos de hierro que lleva cosidos, él salta en el aire para mostrar que él vuela muy alto. Grita que ve una gran parte de la tierra. Cuenta y representa las aventuras que le ocurren contra los malos espíritus. Bajo tierra, en el reino de las tinieblas, él tiene tanto frío que tiritar y se estremece. Pide un abrigo al espíritu de su madre: un asistente le arroja uno. Otros espectadores sacan chispas de las piedras, sílex, entrechocadas. Ellas producen, ellas “son” los

relámpagos que guían al viajero mágico en la oscuridad de las comarcas infernales.

“Una tal cooperación del oficiante y su asistente es constante en el chamanismo. Pero se la encuentra en el vudú, y en casi toda sesión extática. Es necesario proteger a los espectadores contra las violencias eventuales del chamán (furioso). El chamán, siempre en el límite de perder la conciencia, experimenta náuseas y vértigo.

“Allí todo es representación. Todo es también vértigo, éxtasis, trances, convulsiones y para el oficiante, pérdidas de conciencia y amnesia final, pues le es conveniente que ignore lo que le ha llegado, o lo que él ha gritado en el curso del acceso.

“En Siberia, el destino ordinario de una sesión de chamanismo es la cura de un enfermo. El chamán parte a la búsqueda del alma de aquel que ha sido extraviado, hundido o retenido por algún demonio. Él narra, juega las peripecias de la reconquista del principio vital encantado a su poseedor. Él se lo restablece triunfalmente.

“En todo caso, credulidad y simulación aparecen extrañamente conjugados. Chamanes esquimales se hacen atar con cuerdas a fin de no viajar mas que en “espíritu”, sin lo cual su cuerpo sería igualmente llevado por el aire y desaparecería sin retorno.

“Las técnicas del éxtasis utilizan los ritmos del tambor y la agitación contagiosa. Sobresaltos y sacudidas indican la partida del alma. Los cambios del rostro, de voz, el sudor, la pérdida del equilibrio, los

espasmos, el desfallecimiento y la rigidez cadavérica, preceden a una amnesia verdadera o simulada.

“En cuanto al problema general planteado por la máscara, lo primero es reconocer que “ella provoca en su portador una exaltación pasajera y le hace creer que él sufre alguna transformación decisiva”. Sin duda el portador no es engañado al comienzo, pero cede rápidamente a la embriaguez que lo transporta. La conciencia fascinada, él se abandona completamente al desarrollo suscitado en él por su propia mímica que ha agregado al uso de la máscara.

“Además del vértigo a que lo conduce al poseído, la metamorfosis que le inicia la máscara, el uso de la mímica correspondiente “al otro”, hasta la pérdida de conciencia a que lo acerca el vértigo, “hay también la embriaguez simple de difundir el terror y la angustia. Sobretudo, esas apariciones del más allá, actúan como primer engranaje de gobierno: la máscara es institucional.”

“Se ha señalado, entre los Dogons, por ejemplo, una verdadera cultura de la máscara, que impregna el conjunto de la vida política del grupo. Es en las sociedades de los hombres, con la iniciación y en las máscaras distintivas, que conviene de otra parte, buscar, en ese nivel elemental de la existencia colectiva, los comienzos del poder político. La máscara es el instrumento de las cofradías secretas. Sirve la máscara para inspirar el terror a los profanos, al mismo tiempo que disimular la identidad de los cofrades.

“La iniciación, los ritos de pasaje de la pubertad, consisten frecuentemente en revelar a los novicios la

naturaleza puramente humana de la máscara. Hasta entonces, los adolescentes estaban aterrorizados por las apariciones de las máscaras. Uno de estos las perseguía a latigazos. Excitados por el iniciador, la dominaban, la desarmaban, destrozaban su vestimenta, le sacaban la máscara: reconocían a un anciano de la tribu. Desde ese momento, ellos pertenecían al otro campo. Ellos pasaron a producir miedo.

“Toda sociedad secreta posee su fetiche distintivo y su máscara protectora. Cada miembro de una cofradía inferior cree que la máscara guardiana de la sociedad superior es un ser sobrenatural, mientras que él, conoce muy bien la naturaleza de la máscara que protege su cofradía.

“Entre los “Betchouana”, una banda de ese género se llama “motapo” o misterio, del nombre de la choza de iniciación. Agrupa una juventud turbulenta, liberada de creencias vulgares y de miedos conminatorios, comúnmente participados, las actuaciones conminatorias y brutales de los afiliados buscan reforzar el terror supersticioso de sus engaños. De esta manera, la alianza vertiginosa de simulacro y del trance vuelve a veces a una mezcla perfectamente consciente de engaño y de intimidación. Es en ese momento que un género particular de poder político va a proceder.

“En Sierra Leona, se conoce una sociedad de guerreros, compuesta de secciones locales, que pronuncia los juzgamientos y los hace ejecutar. Ella organiza expediciones de venganza contra los pueblos rebeldes.

“Cada vez que una alta cultura consigue emerger del caos original, se constata una sensible regresión de los poderíos del vértigo y del simulacro. Ellos se encuentran ahora, desposeídos de su antigua preponderancia, rechazados a la periferia de la vida pública, reducidos a roles de más en más modestos e intermitentes, si no clandestinos, o aún confinados en el dominio limitado y reglado de los juegos y de la ficción donde ellos, vértigo y simulacro, aportan al hombre las mismas eternas satisfacciones, pero yuguladas, y no sirviendo más que para distraerlos de su aburrimiento, o a descansarlos de su labor, esta vez sin demencia ni delirio.

1.- Ahora nos llega el capítulo octavo, de la Segunda Parte de LOS JUEGOS Y LOS HOMBRES, con el título

VIII - COMPETENCIA Y AZAR

“Llevar la máscara permite, en las sociedades de tohu-bohu (en ciertas sociedades primitivas), encarnar (y sentirse encarnando) las fuerzas y los espíritus, las energías y los dioses.

“Eso caracteriza un tipo original de cultura fundada, como se ha visto, sobre la poderosa alianza de la pantomima y el éxtasis. Distribuída sobre la superficie entera del planeta, ella aparece como una falsa ilusión, obligatoria y fascinante, ante el lento, penoso y paciente encaminamiento decisivo. La salida de esa trampa no es otra que el nacimiento mismo de la civilización.

“De la virulencia anterior del vértigo y el simulacro, no son las trazas las que faltan. Del combate a los mismos, subsisten índices reveladores.

“La creencia en el vuelo mágico está mil veces atestiguado en la India, pero lo importante es que ella se encuentra en un pasaje de Mahabharata para afirmar: “Nosotros también podemos volar al cielo y manifestarnos bajo diversas formas, pero “por ilusión”.

“Así, la verdadera ascensión mística, se encuentra netamente distinguida de las excursiones celestiales y de las pretendidas metamorfosis de los magos.

“Se sabe todo lo que el ascetismo, y sobretodo las fórmulas y las metáforas del yoga, deben a las técnicas y a la mitología de los chamanes: la analogía es tan estrecha, tan seguida que ella a menudo hace creer en una filiación directa.

“Queda sin embargo que el yoga es una interiorización, transposición sobre el plano espiritual de los poderes del éxtasis.

Queda aún que no se trata de la conquista ilusoria de los espacios del mundo, sino de liberar de la ilusión que constituye el mundo.

“Hay sobretodo una reversión total del sentido del esfuerzo. El objetivo, ahora, no es forzar el pánico de la conciencia para devenir la presa complaciente de toda descarga nerviosa, es, contrariamente, un ejercicio metódico, una escuela de control y dominio de sí mismo.

“En el Tibet, en la China, las experiencias de los chamanes han dejado numerosas trazas. Los lamas comandan a la atmósfera, se elevan hacia el cielo”, ejecutan danzas mágicas, vestidos de siete juegos de ropa con adornos de huesos, usan un lenguaje ininteligible, lleno de onomatopeyas, taoístas y alquimistas vuelan en los aires, tales como Liu-An y Li Chao Kun. Otros alcanzan las puertas del cielo, separan los cometas y giran alrededor del arco iris.

a) Transición

“En India, en Irán y en China, las técnicas del vértigo han evolucionado hacia el control y el método, según documentos numerosos y explícitos que permiten, por otra parte, seguir de más cerca las diferentes etapas del cambio. Así, en el mundo indoeuropeo, el contraste de los dos sistemas queda largo tiempo sensible en la oposición de las dos formas de soberanía. De un lado, todas las formas necesariamente leales y convencionales del “agón”, sea en la lid, en el combate singular con armas iguales, sea en la tribuna para la aplicación de la ley, de la otra parte, lo imprevisible y paralizante, extático, poderoso mágico, maestro en metamorfosis, frecuentemente patrón y responsable de una tropa de máscaras desencadenadas, del “mimicry”. Entre esos dos aspectos del poder, administración y lo fulgurante, la competencia parece estar prolongada.

“En el mundo germánico, por ejemplo, el dios vertiginoso guarda largo tiempo la preferencia, Odin, cuyo nombre, según Adam de Breme, es el equivalente de “furor”. Queda por lo esencial de su mitología un perfecto chamán. Tiene un caballo de ocho patas,

testimoniado hasta en Siberia justamente como montura del chamán. Él se transforma en todos los animales, y se transporta instantáneamente a todo lugar. También los “berserkers” que se transforman en fieras, se incorporan a las sociedades de las máscaras.

“A la inversa, en la Grecia antigua, si el punto de partida es el mismo, la rapidez y la nitidez de la evolución, subraya un logro de una amplitud y de una espontaneidad que hacen calificarlo de milagro.

“Es necesario acordarse que esa palabra adquiere una significación aceptable si se tiene presente en el espíritu los resultados obtenidos, es decir la ceremonia y los templos, el gusto por el equilibrio en las formas, la armonía, la medida, todo lo cual se destaca sobre un telón de fondo legendario, acosado de cofradías mágicas de danzantes y de herreros, cíclopes, y bandas turbulentas de máscaras terroríficas mitad dioses, mitad bestias, en quienes, luego de mucho tiempo se ha reconocido el equivalente de las sociedades iniciáticas africanas.

“Los efebos espartanos estaban entregados a la licantropía, igual como los hombres-panteras y los hombres-tigres del Africa ecuatorial. En el monte Liceo, en Arcadia, donde Zeus es el patrón de una cofradía de licántropos, el que come la carne de un niño, mezclado con otras carnes, deviene lobo.

“Licurgo de Arcadia, cuyo nombre significa “aquél que hace el lobo”, persigue al joven Dionisos. Lo amenaza con un aparato misterioso. Le hace oír rugidos espantosos y el ruido de un “tambor, subterráneo trueno pesadamente angustiante”, dice Strabon. No es

difícil reconocer el sonido terrificante del rombo, instrumento universal de las máscaras.

“Las razones no faltan para incorporar el Licurgo espartano al Licurgo arcadiano; entre el VI y el IV siglo, la aparición sobrenatural provocó el pánico, devino en el Licurgo legislador por excelencia, el brujo que presidía las iniciaciones, se reencuentra pedagogo.

“De la misma manera, los hombres lobos de Lacedemonia no son más fieras poseídas por el dios, viviendo una vida feroz e inhumana en la época de su pubertad. Ellos constituyen ahora una manera de policía política, encargada de expediciones punitivas para mantener el miedo y la obediencia de los pueblos sometidos.

“La antigua crisis extática es fríamente utilizada con fines de represión y de intimidación. Metamorfosis y trances no son más que recuerdos. La “cryptie” queda sin duda oculta: ella no es menos que un engranaje regular de una república militar de la que las instituciones rígidas, combinan sabiamente democracia y despotismo.

“La evolución es golpeante y significativa. Ella se ilustra con un caso particular. En el mismo tiempo, un poco por todas partes en Grecia, los cultos orgiásticos recurrirán aún a la danza, al ritmo, a la embriaguez, para provocar entre sus adeptos el éxtasis y la posesión por el dios. Pero esos vértigos y esos simulacros son vencidos. Perpetúan una lejana Antigüedad.

“Orfeo no trae del mundo subterráneo la esposa muerta que ha ido a buscar. Se comienza a saber que

la muerte no perdona y que no es la magia que pueda triunfar.

1.- ¿Cree usted que no dejó, como en lo primitivo, de ayudar a vivir a las comunidades, incluyendo un instrumento, aunque manipulado, de cultivo de ella, como fue la máscara, también disminuído su uso?

“La desaparición de la máscara, de una parte, como medio de la metamorfosis que conduce al éxtasis, y de otra parte, como instrumento del poder político, aparece ella también, lenta, desigual, difícil. La máscara era, por excelencia, no tener miedo.

“Existe seguramente un problema de la decadencia de la máscara. ¿Cómo y por qué los hombres han sido llevados a renunciar a ella. La cuestión no parece haber preocupado a los etnógrafos. Sin embargo es de una importancia extrema. Avanzo la hipótesis siguiente:

“Ella no excluye nada, llama a la existencia de caminos múltiples, diversos, incompatibles, correspondientes a cada cultura y situaciones particulares. Pero esta hipótesis propone el resorte común.

“El sistema de la iniciación y de la máscara, funciona si hay una coincidencia precisa y constante, entre la revelación del secreto de la máscara y el derecho de usarla a su turno, para acceder al trance divinizante, y para aterrorizar a los novicios. Conocimiento y empleo están también estrechamente ligados. Solo, quien conoce la verdadera naturaleza de la máscara y del enmascarado puede revestir la apariencia formidable.

“Sobretudo si no es posible ascender al escalón superior, o al menos subirlo en el mismo registro, con la misma emoción de pánico sagrado, si se sabe que se trata de un simple disfraz. Ahora bien, prácticamente, no es posible ignorar ese hecho, en todo caso de ignorarlo largo tiempo. De donde se abre una fisura permanente en el sistema, la cual debe ser prohibida contra la curiosidad de los profanos, por una serie de interdicciones y de castigos, éstos, de lo más reales. En efecto: la muerte, es ella que sólo resulta eficaz contra un secreto sorprendido. Sigue que pese a la prueba íntima, aportada por el éxtasis y la posesión, el mecanismo queda frágil. Es necesario en todo instante protegerlo contra los descubrimientos fortuítos o las explicaciones sacrílegas. Es inevitable que poco a poco la fabricación y el llevar puesta la máscara o del disfrazarse, sin perder enseguida su carácter sagrado, ya no pueden ser protegidos por las prohibiciones capitales. Entonces, por transformaciones iniciales, las máscaras devienen ornamentos litúrgicos, como así los accesorios de la ceremonia, de la danza o del teatro.

“El reino del “mimicry” y del “ilinx”, como tendencias culturales reconocidas, honradas, dominantes, es en efecto condenado desde que el espíritu llega a la concepción del cosmos, es decir de un universo ordenado y estable, sin milagros ni metamorfosis. Un universo tal aparece como el dominio de la regularidad, de la necesidad, de la medida, en una palabra, del número.

“Hasta sobre puntos muy precisos, en Grecia, la revolución es perceptible. Así, los primeros pitagóricos usaban aún números concretos. Los concebían como teniendo forma y figura. Los números era los unos

triangulares, los otros aún oblongos, los otros cuadrados. Se parecían sin dudas a los grupos de puntos de los dados y de los dominó, más que a los signos sin otra significación que ellos mismos.

“El número y la medida, el espíritu de precisión que ellos esparcen, si son incompatibles con los espasmo y los paroxismos del éxtasis y del disfraz, permitiendo en revancha el tesoro del “agón” y del “alea”, como reglas del juego social.

“En el mismo tiempo en que la Grecia se aleja de las sociedades de la máscara, reemplaza el frenesí de las antiguas fiestas por la serenidad de las procesiones, fija a Delfos un protocolo hasta que por el delirio profético, ella da valor de institución a la competencia reglamentada y hasta al tiraje de la suerte.

“Dicho de otro modo, por la fundación de los grandes juegos (olímpicos, ístmicos, píticos y nemeanos) y, a menudo por la manera en la que son escogidos los magistrados de las ciudades, el “agón” y, en combinación con el “alea”, toman en la vida pública el lugar privilegiado que ocupaba la pareja “mimicry-ilinx” en la sociedad anterior.

“Los juegos de estadio inventan y ofrecen en ejemplo una rivalidad limitada, reglada y especializada. Despojada de todo sentimiento de odio y de rencor personal, esta nueva especie de emulación inaugura una escuela de lealtad y de generosidad. Ella difunde al mismo tiempo, el hábito y el respeto del arbitraje.

“Aprenden asimismo que el ideal no es la victoria sobre no importa quien, por no importa qué medio, pero la proeza gana en igualdad de chances sobre un

concurrente que se estima, y que se ayuda cuando se lo necesita, usando solo medios permitidos porque fueron convenidos de entrada.

“El desarrollo de la vía administrativa no favorece menos la extensión, De más en más el reclutamiento de los funcionarios se efectúa por concurso y exámenes. La burocracia es así factor de una especie de concurrencia que pone el “agón” al principio de toda carrera administrativa, militar, universitaria o judicial.

“Los otros quedan largo tiempo dependientes de lo arbitrario del príncipe o de los privilegiados por nacimiento o por fortuna. Sucede, gracias a la naturaleza de las pruebas o a la composición de los jurados, los más altos grados del ejército, los puestos importantes de la diplomacia o de la administración, quedan a menudo del monopolio de una casta mal definida, pero de la que el espíritu de cuerpo queda celoso y con la solidaridad vigilante.

“En la Grecia antigua, los primeros teóricos de la democracia creían tener, por otra parte, resuelta la dificultad, y en efecto tenían el tiraje de la suerte de los magistrados como el procedimiento igualitario absoluto. Miraban las elecciones, como una suerte de subterfugio o de mal menor de inspiración aristocrática.

“Aristóteles, notablemente, razona de esa manera. Sus tesis son por otra parte, conformes a la práctica comúnmente admitida, En Atenas, casi todos los magistrados son sacados del tiraje de la suerte, a excepción de los generales y de los funcionarios de finanzas, es decir de los técnicos.

“En sus comienzos la democracia vacila aún, de manera muy instructiva, entre el “agón” y el “alea”: dos formas opuestas de la justicia. Esta competencia inesperada, pone a la luz la relación profunda que existe entre los dos principios que aportan soluciones inversas, pero complementarias a un problema único: el de la igualdad de todos al comienzo, sea delante la suerte, si ellos renuncian a hacer el menor uso de sus capacidades naturales, y si ellos consienten en una actitud rigurosamente pasiva; sea a la mirada de las condiciones del concurso.

“En efecto, el espíritu de competencia ganó finalmente. Ampliando el cuadro de los cambios habidos, se apercibe que la totalidad de la vida colectiva y no solamente su aspecto institucional, a partir del momento en que el “mimicry” y el “ilinx” fueron perseguidos, repose sobre un equilibrio precario e infinitamente variable entre el “agón y el “alea”, es decir entre el mérito y la suerte.

1.- Dice usted, refiriéndose al pasado, y a las sociedades posteriores, que el espíritu de competencia ganó finalmente, pero ahora nos hablará de que ese triunfo reposa sobre ese equilibrio precario entre

b) El mérito y la suerte

“Los griegos, que no tienen aún palabras para designar la persona y la conciencia, continúan en revancha a disponer de un conjunto de conceptos precisos para designar la fortuna (“tyché”), la parte hecha a cada uno por el destino (“moira”), el momento favorable (“kairos”), es decir, la ocasión que, estando inscrita en el orden

inmutable e irrevocable de las cosas, no se reproduce más. El nacimiento constituye entonces como el billete de la lotería universal, obligatoria, que asigna a cada uno una suma de dones y privilegios. De éstos, los unos son innatos, los otros sociales.

“Entre los indios de la América Central, sin embargo cristianizados desde hace varios siglos, es admitido que cada uno nace con una “suerte” personal. Ésta determina el carácter de cada individuo, sus talentos, sus debilidades, su rango social, su profesión, en fin su suerte, es decir su predestinación al éxito o al fracaso, y su aptitud a aprovechar de la ocasión. Cada uno nace y deviene lo que la suerte le ha prescrito. El “agón” -deseo de triunfar- hace normalmente contrapeso a un parecido exceso de fatalismo.

“En un cierto punto de vista, la diversidad infinita de los regímenes políticos tiende a la preferencia que ellos acuerdan al uno y al otro de los dos órdenes de superioridad, que juegan en sentido inverso. Les es necesario escoger entre la herencia, que es lotería, y el mérito, que es competencia.

“Ni el uno ni el otro de esos regímenes extremos, competencia y suerte (“agón” y “alea”), no podría ser absoluto: por aplastantes que sean los privilegios agregados al nombre, a la riqueza o a cualquier otra ventaja de nacimiento, subsiste siempre una chance, por infinitesimal que sea, para la audacia, la ambición y el valor.

“Se eliminará difícilmente la ventaja, constituida por el simple hecho que tal hombre joven haya crecido en un cierto medio, al que él pertenece, donde él cuenta de entrada con relaciones y apoyo, que él haya podido

recibir de su padre, consejos y una preciosa iniciación. En efecto, en grados diversos, en todas las sociedades, desde que ellas han tomado alguna extensión, se oponen la opulencia y la miseria, la obscuridad y la gloria, el poderío y la esclavitud.

“La igualdad de los ciudadanos es proclamada, pero no se trata mas que de una igualdad jurídica.

“El nacimiento, continúa a pesar sobre todos, como una hipoteca imposible de levantar, la ley del azar, que traduce la continuidad de la naturaleza y la inercia de la sociedad.

“Sucede que, según se dice, las legislaciones se esfuerzan de compensar los efectos. Las leyes, las constituciones buscarían entonces establecer entre las capacidades o las competencias una justa concurrencia, destinada a hacer fracasar las ventajas de clase y a entronizar las superioridades incontestables, demostradas delante del jurado calificador. Pero es demasiado claro que los competidores no están igualmente ubicados para tomar un feliz comienzo.

“La riqueza, la educación, la instrucción, la situación de familia, todas circunstancias exteriores y a menudo decisivas, anulan en la práctica la igualdad inscrita en la legislación. Las reglas prometidas para el “agón” leal son visiblemente burladas.

“El hijo, aunque sea bien dotado, hijo de un campesino en una provincia pobre y alejada, no se encuentra de entrada en competencia con el hijo mediocrementemente inteligente de un alto funcionario de la capital. Claro está, hay los exámenes, los concursos, las becas, toda especie de homenaje a las capacidades o a las

competencias. Pero, precisamente, son homenajes, solo paliativos que quedan, de una lamentable insuficiencia.

“Es necesario ver la realidad en frente, y comprendida la situación de las sociedades que se pretenden las únicas equitativas.

“El problema queda severo en una sociedad democrática (o socialista, o comunista): ¿cómo balancear eficazmente el azar del nacimiento?

“El problema subsiste primeramente en el “alea” mismo de la herencia, que distribuye desigualmente los dones y las taras. El “alea” interviene infaltablemente, hasta en las pruebas organizadas para asegurar el triunfo del más meritorio, No se puede hacer en efecto, que la suerte no favorezca indebidamente al candidato que cae sobre la sola pregunta que él ha estudiado, mientras que esa misma suerte, compromete el éxito del desdichado al que se interroga sobre el punto preciso que él haya descuidado. He aquí, de golpe, en el corazón mismo del “agón”, reintroducido un elemento aleatorio.

“Se supone que “por sus principios”, las sociedades modernas tienden a ampliar el dominio de la competencia reglada, es decir del mérito, a expensas de el del nacimiento o la herencia, es decir, del azar. Pero los resultados de esa acción son muy débiles y decepcionantes. Además parecen lejanos e improbables.

“Los perjudicados, además, muchos se dan cuenta que ellos no tienen gran cosa que esperar de su mérito mismo. Ven bien que otros tienen más que ellos, son

más hábiles, más vigorosos, más inteligentes, más trabajadores o más ambiciosos, que tienen mejor salud o mejor memoria, que ellos persuaden mejor. Los perjudicados entonces, se vuelven hacia la suerte y buscan un principio de discriminación que les sea más clemente.

“Desesperando de ganar en los torneos del “agón”, se dirigen a las loterías, a todo tiraje de suerte donde el menos dotado, o el imbecil y el inválido, o el torpe y el perezoso, delante del maravilloso enceguecimiento de una nueva especie de justicia, se encuentran iguales que los hombres de recursos y de perspicacia.

“El “alea”, en esas condiciones, aparece de nuevo como la compensación necesaria, como el complemento natural del “agón”. Una clasificación única, definitiva, cerraría todo porvenir a aquellos que él condena. Es necesaria una prueba de recambio. El recurso a la suerte ayuda a soportar la injusticia de la competencia falseada o demasiado ruda. Es por lo que, a medida que el “alea” del nacimiento pierde su antigua supremacía, y que la competencia reglada se extiende, se ve desarrollar y proliferar al costado de éste, miles mecanismos secundarios destinados a los juegos de azar, pero también de numerosas pruebas, que son juegos de azar disfrazados, que tienen por carácter común presentarse como competiciones, mientras que un elemento de apuesta, detenta el rol esencial.

“Esas pruebas, esas loterías, permiten al jugador dichoso una fortuna más modesta de lo que él creía, pero que en la perspectiva es suficiente para deslumbrar. Cada uno puede ser elegido. Esta eventualidad, casi ilusoria, alienta a los humildes a mejor soportar la mediocridad de una condición, de la

que ellos no tienen prácticamente ningún otro modo de evadirse jamás. Sería necesaria una suerte extraordinaria: un milagro, que es la función del "alea", de proponerle ese milagro permanentemente. De donde la prosperidad continua de los juegos de azar.

"Jugar es abrirse la posibilidad de que "por el golpe feliz que en un segundo, procura lo que una vida agotadora de trabajo y de privación no otorga", si la suerte no se mezcla y si no se recurre a la especulación, la cual, precisamente, vuelve a salir por una parte, en la suerte. Los premios, para atraer más deben ser elevados, al menos los más importantes. A la inversa, los billetes de lotería, deben ser lo menos costosos posible y conviene además, que se puedan fácilmente dividirlos, a fin de ponerlos al alcance de la multitud de aficionados impacientes.

"Por "la publicidad oficiosa más o menos impuesta a los beneficiarios de esas fortunas súbitas, hace pensar que se trata de invitar a la multitud de lectores a tentar su suerte una vez. Todas las proporciones guardadas, las ciudades que ofrecen a la pasión del juego simultáneamente un refugio y un paraíso, se parecen a las inmensas casas cerradas o a las funerarias de opio desmesuradas. Ellas son objeto de una tolerancia controlada y rentable.

"Siete millones de turistas dejan cada año en Las Vegas, (datos de 1957), sesenta millones de dólares que representan el 40% del presupuesto del estado de Nevada. La existencia de grandes ciudades en las que los juegos de azar constituyen razón de ser y el recurso casi exclusivo, manifiesta sin duda, la fuerza de la pulsión que se expresa en la persecución de la suerte. Sociólogos han notado la tendencia de los obreros de

las fábricas a constituir especie de clubs, donde ellos apuestan sumas relativamente importantes, sobre el resultado de los matches de fútbol.

1.- Esa tentación para probar suerte, y obtener resultados materiales, ganancias, como se dice, ¿ha llegado hasta otros sectores de la sociedad, aparte de los que usted ha citado?

“Algunos grandes premios literarios aportan verdaderamente a un escritor la fortuna y la gloria, al menos por algún tiempo. Esos premios han suscitado miles de otros que no aportan gran cosa, pero que de cierta manera amonedan, y otorgan el prestigio de los más importantes. Un ejemplo. “Una joven, después de haber afrontado rivales de las más terribles, es proclamada finalmente Miss Universo: deviene luego vedette del cinema o se casa con un millonario.

“Todo grupo quiere tener su vedette. No hay límites. Hasta los radiólogos que tienen hecha una Miss Esqueleto de la joven (señorita Luis Conway, dieciocho años), que ha revelado bajos los rayos X poseer la más bonita estructura ósea. En la televisión, se ve ofrecer una pequeña fortuna a quien consigue responder a preguntas cada vez más difíciles de materias determinadas. De condición humilde, algunos comparecen temblando delante de un tribunal insensible. Centenas de millares de lejanos espectadores participan de su angustia y están al mismo tiempo halagados de poder controlar esa prueba.

“En apariencia, se trata de un examen donde las preguntas están graduadas para medir lo amplio de los conocimientos del sujeto: un “agón”. Menos de diez

preguntas son suficientes para volver el riesgo extremado, y la recompensa, fascinante. Los que llegan al fin de la carrera hacen, por un tiempo, la figura de héroe nacional.

“El entusiasmo suscitado por esas pruebas sucesivas, el éxito de la emisión, indican claramente que la fórmula corresponde a una necesidad generalmente sentida. En todo caso, la explotación es rentable, como la de los concursos de belleza y sin duda por las mismas razones.

c) La delegación

“Aquí aparece un hecho nuevo, del que importa comprender bien la significación y el alcance.

“La “delegación” es una forma degradada, diluída, del “mimicry”, la única que puede prosperar en un mundo, en el que presiden los principios acoplados del mérito y el de la suerte.

“La suerte como el mérito no favorecen mas que a raros elegidos .La multitud ha quedado frustrada. Cada uno desea ser el primero; aparentemente la justicia le dan el derecho. Pero cada uno sospecha que él podría bien no serlo, por la simple razón que no hay más que un primero. También podría sentirse escogido él para ser vencedor, a través de una interpuesta persona, por “delegación”, que es la única manera que todos triunfen al mismo tiempo, sin esfuerzo y sin riesgo de fracaso.

“Es el culto, eminentemente caracterísrico de la sociedad moderna, de la vedette y del campeón. Este culto puede pasar por inevitable en el mundo donde el deporte y el cinema, tienen un tan amplio espacio.

“¿Quién no desea devenir vedette o campeón? Pero entre esta multitud de soñadores, ¿cuántos se desaniman desde las primeras dificultades? ¿Cuántos enfrentan esas dificultades? Es porque casi todos prefieren triunfar por “procuración”, por el intermediario que es el héroe del film y de la novela, o mejor aún, por la mediación de personajes reales y fraternales que son vedettes y campeones.

“Esta identificación superficial y vaga, pero permanente, tenaz y universal, constituye uno de los compensadores esenciales de la sociedad democrática.

“Es evidente que no es la proeza del atleta ni el arte del intérprete que proporcionan la llave de tales fanatismos, sino más bien una suerte de necesidad general de identificación con el campeón o la vedette.

“La vedette representa el triunfo personal, la revancha sobre la aplastante y sórdida inercia cotidiana, sobre los obstáculos que la sociedad opone al valor. Mientras que la sociedad reposa sobre la igualdad de todos y la proclama, solo un pequeño número nace o llega a los primeros lugares, que está claro que no todos pueden ocupar, a menos de una inconcebible alternancia. De donde surge el subterfugio de la delegación.

“Un mimetismo larvado y benigno proporciona una inofensiva compensación a una multitud resignada, sin esperanza ni firme propósito, de acceder al universo de lujo y de gloria que lo deslumbra.

“El “mimicry” es difuso. Privado de la máscara, no desemboca más en la posesión y en la hipnosis, sino en una vana imaginación. Ésta toma nacimiento en el

embrujo de la sala oscura, o en el estadio soleado, cuando todas las miradas están fijadas sobre los gestos de un luminoso héroe. Y es repercutida sin fin por la publicidad, la prensa y la radio. Ella, identifica de lejos, millares de virtuales rehenes paralizados por sus ídolos favoritos. Ella, la publicidad, hace que los fans vivan en la imaginación, la vida suntuosa y plena de sus ídolos, de la que se les describe cada día, el cuadro y los dramas. Sin embargo de que la máscara no se la usa más que en raras ocasiones y no tiene casi más uso, el "mimicry", infinitamente instalado, sirve de soporte, o de contrapeso a las normas nuevas que rigen en la sociedad.

"En el mismo tiempo, el vértigo, aún más desposeído, no ejerce ya su permanente sollicitación más que por la corrupción, es decir por la embriaguez que procuran el alcohol y las drogas.

"No se trata, después de todo, mas que de mostrar como existe el parentesco entre los resortes fundamentales del juego. "De donde los resultados de un doble análisis. De una parte, el vértigo y el simulacro ("ilinx" y "mimicry"), que tienden de concierto –dice Caillois- a la alienación de la personalidad, tienen preponderancia en un tipo de sociedad, de la que por otra parte no están excluidas ni la emulación ni la suerte. Pero, la emulación no está codificada y solo tiene pocos espacios en las instalaciones, cuando consigue alguna, y aún es lo más a menudo, bajo la forma de una simple prueba de fuerza o de una promesa de prestigio.

"Por otra parte ese prestigio queda lo más a menudo de origen mágico y de naturaleza fascinante: obtenido por

el trance y el espasmo, garantido por la máscara y la mímica. En lo opuesto, la competencia reglada y el veredicto del azar, que implica especulaciones destinadas a repartir equitativamente los riesgos y las primas, constituyen los principales complementarios de un otro tipo de sociedad. Crean el derecho, y por ahí modifican profundamente las normas de la vida en común.

“El éxtasis y la pantomima no son desconocidos en un parecido universo, pero ellos se encuentran, por así decirlo, no muy bien calificados. En verdad sería razonable concluir en que, para poder intentar la prueba, sea jamás suficiente con recusar el ascendiente de la pareja “mimicry-ilinx”, simulacro-vértigo, para sustituirlos en un universo del que el mérito y la suerte, el “agón” y el “alea”, se hubieran compartido el poder. Eso es aquí, pura especulación.”

1.- Nos corresponde ahora, conocer el capítulo noveno, que finaliza la Segunda Parte de LOS JUEGOS Y LOS HOMBRES, que se denomina

IX - RESURGENCIAS EN EL MUNDO MODERNO

“Si la “mimicry” y el “ilinx” son verdaderamente para el hombre tentaciones permanentes, no debe ser fácil eliminarlos de la vida colectiva, al punto que ellos no subsistan mas que en el estado de diversiones

infantiles. En efecto, en una sociedad liberada del embrujamiento de la pareja "mimicry-ilinx", la máscara pierde necesariamente su virtud de metamorfosis. La máscara misma ha cambiado de apariencia. Ella también, por una gran parte, ha cambiado de objetivo. Adquiere, en efecto, un nuevo rol utilitario.

"Instrumento de disimulo en el caso del malhechor que busca esconder sus trazos, no impone una presencia: protege una identidad. Por otra parte, ¿para qué, en ese caso, es buena una máscara? Un pañuelo sería suficiente. Máscara es sobretodo, el aparato que aísla las vías respiratorias en un medio deletéreo o que asegura a los pulmones el oxígeno indispensable. En los dos casos, se está lejos de la antigua función de la máscara.

La Máscara y el Uniforme

"Como lo ha justamente remarcado Georges Buraud, la sociedad moderna no conoce casi más que dos sobrevivencias de la máscara de los brujos: el lobo (antifaz), y la máscara grotesca del carnaval. El lobo, máscara reducida a lo esencial, elegante y casi abstracta, es hace mucho el atributo de la fiesta erótica y de la conspiración.

"Preside los juegos equívocos de la sensualidad y el misterio de los complots contra el poder. Es símbolo de intriga: amorosa o político. Inquieta y hace sentir un ligero estremecimiento. Al mismo tiempo, asegurando el anonimato, él protege y libera. En el baile, no son solamente dos desconocidos que se abordan y que danzan. Son dos seres que enarbolan el signo del misterio y que ya están ligados por una promesa tácita

de secreto. La máscara los libera ostensiblemente, de las obligaciones que la sociedad hace pesar sobre ellos.

“En un mundo donde las relaciones sexuales son objeto de múltiples prohibiciones, es notable que la máscara -- el antifaz (el lobo), con el nombre de la bestia secuestradora e instintiva-- figura tradicionalmente el medio y casi la decisión fijada de pasar más allá. La aventura entera es llevada sobre el plan del juego, es decir, conforme a las convenciones preestablecidas, en una atmósfera y en unos límites de tiempo que la separan de la vida corriente y que la vuelven, en principio, sin consecuencias para ella.

“El Carnaval, por sus orígenes, es una expresión de licencia que, más aún que el baile con trajes, exige el disfraz, y descansa sobre la libertad que él acarrea. Las máscaras de cartón, enormes, cómicas, exageradamente coloreadas., son sobre el plano popular el equivalente del lobo (antifaz) sobre el plano mundano. No se trata más, esta vez, de aventuras galantes, de intrigas anudadas y desnudadas a lo largo de una sabia esgrima verbal donde los participantes, turno a turno, se atacan y se hunden.

“Son bromas groseras, empujones, risas provocantes, actitudes descamisadas, mímicas, bufonadas, incitación permanente al jaleo, al exceso de palabras, de ruidos, de movimientos.

“Las máscaras toman una breve revancha sobre la buena conducta y la retención que ellas deben observar el resto del año. Ellas se aproximan y fingen causar miedo. El transeunte, jugando el juego, finge tener miedo o al contrario, expresa que él no tiene miedo. Si él se enoja, se descalifica: rechazar jugar, no

comprende que las convenciones sociales se encuentran momentáneamente reemplazadas por otras, destinadas justamente a burlarse de las primeras.

“La decadencia última del “mimicry” sagrado no es otra cosa que un juego. Él presenta por otra parte, la mayoría de los caracteres. Simplemente más próximo de la “paidia” que del “ludus”, queda enteramente del lado de la improvisación anárquica y de la gesticulación, del puro gasto de energía. En la sociedad policiaca, el uniforme reemplaza la máscara de las sociedades del vértigo.

La fiesta de la feria

“Los campos de feria y los parques de atracciones, constituyen los lugares de elección donde se encuentran reunidos las semillas, las trampas y los llamados del vértigo.

La feria y los parques de atracciones se lo ha visto, aparecen como el dominio propio de los aparatos del vértigo, de los aparatos de rotación, de oscilación, de suspensión, de caída, contruídos para provocar un pánico visceral.

“Los tiros a la carabina o el arco, representan los juegos de competencia y de destreza bajo la forma clásica.

“Por todas partes loterías: ruedas girando y que se detienen para marcar la decisión de la suerte. Ellas hacen alternar con la tensión del “agón”, la espera ansiosa de un veredicto favorable de la suerte. ¿Hay necesidad de

recordarlo? Todo queda juego, es decir, queda libre, separado, limitado y convenido.

“La imagen perfecta de la recreación de las ferias es así provisto por los autos topadores donde, el simulacro de tener un volante (hay que ver la cara seria, casi solemne, de ciertos conductores), se agrega un placer elemental, que releva de la “paidia”, de la pelea, el gusto de perseguir a los otros vehículos, de prenderlos de los costados, de barrerlos del recorrido, de provocar sin fin de pseudo-accidentes sin gastos ni victoria, de hacer exactamente hasta el disgusto lo que, en realidad, lo prohibirían los reglamentos.

El Circo

“En la fiesta de las ferias, el circo está naturalmente asociado. Se trata de una sociedad de participación que tiene sus trajes, su orgullo y sus principios. Él reúne un pueblo celoso de su singularidad y orgulloso de su aislamiento. Se casan entre ellos. Los secretos de cada profesión ahí son transmitidos de padre a hijos. En tanto que sea posible, se arregla las diferencias sin llamar a la justicia del siglo.

“Domadores, malabaristas, caballistas, payasos y acróbatas, están sometidos desde la infancia a una disciplina rigurosa. Cada uno sueña en perfeccionar los números de los que la exacta minucia debe asegurar su éxito y, llegado el caso, garantizar su seguridad.

La Acrobacia

“El deporte provee el oficio que corresponde al “agón”; una cierta manera de astucia con el azar ofrece el oficio o mejor el rechazo del oficio que corresponde al “alea”: el teatro brinda el oficio que corresponde al “mimicry”. La acrobacia representa el oficio que comprende el “ilinx”. En efecto, el vértigo no aparece solamente como un obstáculo, una dificultad o un peligro. Una existencia ascética permite pretender esta destreza soberana: un régimen de privaciones severas o de estricta continencia, una gimnástica ininterrumpida, los ensayos regulares de los mismos movimientos, la adquisición de reflejos impecables y de un automatismo infalible.

Los dioses que parodian

“Las gracias de los payasos son innumerables. Ellas dependen del capricho y de la inspiración de cada uno. Es una suerte, sin embargo, particularmente tenaz, que parece atestiguar de su lado una muy antigua y muy saludable preocupación de los hombres: la de doblar toda mímica solemne por una contrapartida grotesca ejecutada por un personaje ridículo. En el circo, tal es el rol de Augusto.

“Se encuentra con ascendencia lejana, ese bufón que pertenece corrientemente a la mitología. Allí se encuentra el héroe equivocado, travieso o estúpido según el caso, que durante la creación del mundo, por sus imitaciones, faltas de gestos de los demiurgos, estropea su obra y ahí introduce a veces, un germen de muerte. Que haya o no filiación, la mitología y el circo se reencuentran para poner a la luz un aspecto particular del “mimicry”. en el que la función social no es contestable: la sátira. En verdad, ella participa ese

aspecto con la caricatura, el epigrama y la canción, con los bufones que acompañan con sus pullas a los vencedores y a los monarcas.

“Un exceso de majestad requiere una contrapartida grotesca. Pues la reverencia o la piedad populares, los homenajes a los grandes, los honores al poder supremo arriesgan peligrosamente de dar vuelta a la cabeza a quien asume la carga o reviste la máscara de un dios.

“Al término de la evolución no está excluido que se aperciba súbitamente, que en ciertos casos, que fueron verdaderamente casos privilegiados, la primera fisura destinada, después de mil vicisitudes a arruinar la coalición todopoderosa del simulacro y el vértigo, haya sido otra que esa extraña innovación, casi imperceptible, absurda en apariencia, sacrílega si dudas: la introducción en la banda de las máscaras divinas de los personajes de igual rango y de la misma autoridad, encargadas de parodiar sus mímicas embrujantes, de temperar por la risa lo que, sin ese antídoto, desembocaría fatalmente en el trance y en la hipnosis.

1.- Entramos ahora a la Tercera Parte del libro LOS JUEGOS Y LOS HOMBRES, titulada

COMPLEMENTOS

1.- ... en la que iniciamos ya el capítulo I, titulado

I – IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS DE AZAR

“Hasta en una civilización de tipo industrial, fundada sobre el valor del trabajo, el gusto por los juegos de azar queda extremadamente poderoso, pues éstos proponen el medio exactamente de ganar el dinero.

“De ahí la seducción permanente de las loterías, de los casinos, de las apuestas mutuales sobre las carreras de caballos o sobre los matchs de fútbol.

“A la paciencia y el esfuerzo que reporta poco, pero con seguridad, esta seducción sustituye el milagro de una fortuna instantánea, la posibilidad súbita del ocio, la distracción, la riqueza y el lujo. Para la multitud que trabaja penosamente, sin acrecer mucho un bienestar de los más relativos, la suerte de una gran premio aparece como la única manera de salir de una condición humillada y miserable.

“El juego se burla del trabajo y representa una solicitud corriente que, en ciertos casos al menos, toma bastante importancia para determinar en parte, el estilo de vida de toda una sociedad. Sin embargo, el fatalismo, el determinismo estricto, en la medida en que ellos niegan el libre arbitrio y la responsabilidad, se representan el universo entero como una gigantesca lotería generalizada, obligatoria e incesante, donde cada premio –inevitable- no aporta más que la posibilidad, quiere decir la necesidad, de participar en el tiraje de suerte siguiente y así, hasta el infinito.

“Por otra parte, entre las poblaciones relativamente ociosas, en las que el trabajo está lejos, en todo caso, de absorber la energía disponible, y donde él no regla el conjunto de la existencia cotidiana,

es frecuente que los juegos de azar adquieran una importancia cultural inesperada, que influencia igualmente el arte, la ética, la economía y hasta el saber.

“En la isla de Puerto Rico, el “Planning Board” ha estimado en 1957 las sumas invertidas en los diferentes juegos en cien millones de dólares por año. El informe declara explícitamente: “Cuando el juego alcanza tales proporciones, constituye indudablemente un serio problema social”.

“En Brasil, el “Jogo do Bicho” o juego de los animales, presenta los mismos caracteres que la Charada China en Cuba: lotería semiclandestina de símbolos y con múltiples combinaciones, enorme organización, apuestas cotidianas que absorben una parte importante del poco dinero de que disponen las capas inferiores de la población. El juego brasileño además, tiene la ventaja de poner perfectamente a la luz las relaciones del “alea” y de la superstición.

“Bajo su forma actual, ese juego remonta a los alrededores de 1880. Se atribuye el origen a la costumbre del barón de Drummond, de fijar cada semana en la entrada del jardín zoológico, la efigie de algún animal. El público era invitado a adivinar cuál sería escogido esta vez. Una apuesta mutua tomó así nacimiento, que sobrevivió a su causa y que asoció a la serie de nombres las figuras de los animales, fijados en los carteles. El juego fue bien pronto reabsorbido en la apuesta mutua, sobre las numerosas ganancias de la lotería federal, análoga a la “quiniela” de los países vecinos.

“El “Jogo do Bicho”, por una parte, no favorece solamente la práctica de la aritmética usual. Favorece aún más a la superstición. Son los sueños los que reseñan al jugador sobre el animal que él debe elegir. Además puede consultar el manual titulado “Interpretación de los sueños para el Jogo do Bicho”.

“Teóricamente, el juego de los animales está prohibido en todos los Estados de Brasil. En los hechos, él es más o menos tolerado, según el humor o el interés del gobernador del Estado y, en el interior del mismo Estado, siguiendo los caprichos o la política de los dirigentes locales, principalmente del jefe de la policía.

“Según estimaciones las más modestas, sesenta a setenta por ciento de la población del Brasil juega al “bicho. Una vez los prisioneros políticos reivindicaron el derecho de jugar al “bicho”, desde la cárcel, donde estaban prisioneros: lo obtuvieron. El Departamento de Asistencia Social creado en 1931, sin presupuesto, funcionó largo tiempo con los solos subsidios que les alcanzaron los jefes locales del “bicho”. Se ve que, en ciertas condiciones, los juegos de azar presentan la importancia cultural en la que, los juegos de competencia, de ordinario, detentan el monopolio. Hasta en las sociedades donde el mérito está aprobado, debe reinar sin participación, las seducciones de la suerte no se hacen sentir menos.

“El “agón” y el “alea”, representan sin duda los principios contradictorios y complementarios del nuevo género de sociedad. Les hace falta mucho, sin embargo, para que ellos llenen una función paralela, reconocida indispensable y excelente en el uno y otro caso. El “agón”, principio de la competencia y de la

emulación, está solamente mantenido por un valor. Se supone que el progreso consiste en desarrollarlo y en el fondo, a eliminar de más en más, el "alea".

"El "alea", en efecto, aparece como la resistencia opuesta por la naturaleza a la "perfecta equidad" de las instituciones humanas deseables. Hay más, la suerte no es solamente la forma resplandeciente de la injusticia. Del favor gratuito e inmerecido, es también la derisión del trabajo, de la labor paciente y encarnizada, del ahorro, de las privaciones consentidas en vista del porvenir; en una palabra de todas las virtudes necesarias en un mundo volcado al crecimiento de los bienes.

"En cuanto al dinero ganado en el juego o en la lotería, no debe en principio que constituir más que un suplemento o un lujo, que se agrega al salario. Sacar enteramente o principalmente su subsistencia de la suerte, del azar, es mal mirado "por la gente del orden establecido". Tal es sin duda la seducción tenaz de la suerte, que los sistemas económicos deben consentirle un lugar, es verdad, restringido, disfrazado. Lo arbitrario de la suerte queda, en efecto, como la contrapartida necesaria de la competencia regulada por las reglas.

1.- Ahora, finalizando estas transcripciones del libro LOS JUEGOS Y LOS HOMBRES, de Roger CAILLOIS, nos enfrentamos al último capítulo, titulado

II DE LA PEDAGOGÍA A LAS MATEMÁTICAS

“El mundo de los juegos es tan variado y tan complejo que existen diversas maneras de absorber el estudio. La psicología, la sociología, la pequeña historia, la pedagogía y las matemáticas comparten un dominio en el que la unidad termina por no ser perceptible. No sólo obras como “Homo Ludens” de Huizinga, el “Juego del niño” de Jean Chateau y la “Theory of Games and Economic Behavior” de Neuman y Morgenstern, no se dirigen a los mismos lectores, pero también parece que ellos no tratan el mismo tema.

“Si, en la experiencia corriente, el dominio del juego conserva pese a todo su autonomía, la ha manifiestamente perdido por la investigación sabia. Quien juega al salto carnero, a los dominós, a la cometa, sabe que él juega igualmente en los tres casos: pero solo los psicólogos de la infancia se interesan en el salto carnero (o en las barras, o en las bolitas) solo los psicólogos en la cometa, y solo los matemáticos en los dominó (o en la ruleta o en el póker).

“Encuentro normal que estos últimos no se interesen en la “gallina ciega” o en el “pilla pilla” que no se prestan para las ecuaciones: comprendo menos que Jean Chateau ignore los dominó y la cometa; me pregunto en vano por qué los historiadores y los sociólogos rehusan hacer el estudio de los juegos de azar.

1.- Y damos cara en este capítulo al subtítulo

1 - Análisis psicopedagógicos

“Schiller es seguramente uno de los primeros, si no el primero, que haya subrayado la importancia

excepcional del juego para la historia de la cultura. En la décimoquinta de sus "Cartas sobre la educación estética del hombre", él escribe:

"Una vez por todas y para terminar, el hombre no juega mas que allí donde y cuando él es hombre en su plena significación, y él no es hombre completo más que allí donde y cuando él juega". Mejor, en el mismo texto, él imagina ya, que de los juegos, sea posible sacar una especie de diagnóstico caracterizando las diferentes culturas. Él estima que comparando "las carreras de Londres, los combates de toros de Madrid, los espectáculos de Paris de otros tiempos, las regatas de Venecia, los combates de animales en Viena y la vida jubilosa del Corso en Roma, no debe ser difícil determinar "los matices del gusto entre esos pueblos diversos".

"Pero, ocupado de sacar del juego la esencia del arte, él pasa más allá, y se contenta así de presentir la sociología de los juegos, que su frase hace entrever. Schiller insiste sobre la exhuberancia jubilosa del jugador y sobre la latitud constantemente dejada a su elección. El juego y el arte nacen de un aumento de energía vital, de la que el hombre o el niño no tienen necesidad para la satisfacción de sus necesidades inmediatas, y que ellos la hacen entonces servir en la imitación gratuita y agradable, de comportamientos reales. "Los saltos desordenados de la alegría devienen en la danza".

"La idea de la libertad, de la gratuidad del juego, fue retomada por Karl Goos en su obra "Die Spiele der Tierre", (ena, 1896). El autor distingue esencialmente en el juego, la alegría de ser y de quedar causa. Él lo

explica por el poder de interrumpir en cualquier momento, y libremente, la actividad comenzada. Él lo define en fin, como una empresa pura, sin pasado ni porvenir, sustraída a la presión y a las coacciones del mundo. El juego, es una creación de la que el jugador queda el dueño. Separado de la severa realidad, él aparece como un universo que tiene su fin en sí mismo, y que existe en tanto y cuanto él es voluntariamente aceptado. Solamente, como K. Goos estudió primero los animales (aunque pensando ya en los hombres), fué llevado, cuando él pasa varios años más tarde al estudio de los juegos humanos (1889) a insistir sobre sus aspectos instintivos y espontáneos, y a descuidar las combinaciones puramente intelectuales.

“Más aun, él concibe, él también, los juegos del animal joven como una suerte de jubiloso entrenamiento para su vida adulta. Por una extraordinaria paradoja, Goos vino a ver en los juegos, la razón de ser de la juventud: “Los animales no juegan porque son jóvenes, ellos son jóvenes porque deben jugar”. En consecuencia, él se esfuerza para mostrar cómo, la actividad del juego asegura a los jóvenes animales, una más grande maestría en perseguir sus presas, o en escapar de sus enemigos, cómo ella (su actividad de juego) los acostumbra a luchar entre ellos en previsión del momento en que la rivalidad por la posesión de la hembra los opondrá verdaderamente.

“Él distingue entonces la actividad del juego: del aparato sensorial (experimentación de tocar, de la temperatura, de gusto, de olor, de oír, de los colores, de las formas, de los movimientos, etc.); b) del aparato motor (marcha a tientas, destrucción y análisis, construcción y síntesis, juegos de paciencia,

lanzamiento simple, lanzamiento golpeando o empujando, impulsión de hacer rodar, girar o deslizar, lanzar hacia un objetivo, atrapar objetos en movimiento); c) de inteligencia, del sentimiento y de la voluntad (juegos del reconocimiento, de la memoria, de la imaginación, de la atención, de la razón, de la sorpresa, del miedo, etc.) Él pasa enseguida a las tendencias que él llama de segundo grado, aquellas que revelan el instinto de combate, el instinto sexual y el instinto de imitación.

“Ese largo repertorio muestra a maravilla, cómo todas las sensaciones o emociones que el hombre puede experimentar, cómo todos los gestos que él puede cumplir, cómo todas las operaciones mentales que él es capaz de efectuar, dan nacimiento a los juegos, pero él no proyecta ninguna luz sobre eso, él no reseña ni sobre su naturaleza ni sobre su estructura.

“Después de la lectura de la obra de Karl Goos, se puede continuar ignorando o poco falta para ello, que un juego comporta frecuentemente, puede ser necesariamente, reglas y hasta reglas de una naturaleza muy particular: arbitrarias, imperiosas, válidas por un tiempo y en espacio determinado previamente. Se recuerda que es el mérito de J. Huizinga haber insistido sobre este último carácter y de haber mostrado la excepcional fertilidad para el desarrollo de la cultura. Antes de él, Jean Piaget, en dos conferencias de 1930 en Ginebra, había insistido sobre la oposición para el niño entre los juegos de ficción y los juegos con reglas. Él atribuye importancia, al respecto de las reglas de juego para los niños en cuanto a la formación moral de éstos.

“Ahora bien, ni Piaget ni Huizinga, dejan el menor lugar a los juegos de azar, los cuales están igualmente excluidos de las remarcables encuestas de Jean Chateau. Es verdad que Piaget y Chateau no tratan mas que juegos de los niños, y se debería precisar aún, juegos de ciertos niños del oeste de Europa en la primera mitad del siglo XX, y principalmente juegos que esos niños juegan en la escuela durante los recreos.

“El juego de las bolitas, por ejemplo, tiene la particularidad de ser a la vez instrumento y lo que está en juego. Los jugadores las ganan o las pierden, También devienen ellas, rápidamente una verdadera moneda. Se intercambian contra golosinas, navajas, tirachinas, silbatos, pitos, material escolar, una ayuda para los deberes, un servicio a devolver, toda clase de prestaciones tarifadas. Las bolitas tienen hasta un valor diferente según que ellas sean de acero, de tierra, de piedra o de vidrio. A veces también sucede que los niños las arriesgan en diferentes juegos de par o impar, del tipo de la “murra” italiana, que en escala infantil, son la ocasión de verdaderos desplazamientos de fortuna.

“La ambición de Jean Chateau es a la vez genético y pedagógico: se interesa primero en las épocas de emergencia y de florecimiento de cada tipo de juegos. Busca al mismo tiempo, determinar el aporte positivo de las diferentes clases de juegos. Se dedica a mostrar, en qué medida ellos contribuyen a formar la personalidad del futuro adulto. Desde este punto de vista no tiene inconveniente de mostrar, contra Karl Goos, cómo el juego es una prueba más que un ejercicio. El niño no se entrena para una tarea definida.

“De una manera general, el juego aparece como educación sin un fin determinado de avance del cuerpo, del carácter o de la inteligencia. Ese punto de vista, cuanto más el juego está alejado de la realidad, más grande es su valor educativo. Pues él no enseña recetas: él desarrolla aptitudes.

“Ahora bien, los juegos de azar puro no desarrollan en el jugador, que queda esencialmente pasivo, ninguna aptitud física o intelectual. Y se teme fácilmente sus consecuencias para la moralidad, pues ellos desvían del trabajo y del esfuerzo, haciendo espejear la esperanza de una ganancia súbita y considerable. Está ahí, si se quiere, una razón de barrerlos de la escuela a esos juegos (pero no de una clasificación).

“El juego no tiene jamás por función propia, desarrollar una capacidad. El objetivo del juego es el juego mismo. Queda que las aptitudes que él ejercita, son las mismas que sirven también para el estudio y para las actividades serias del adulto. Si esas capacidades están adormecidas o fallando, el niño, a la vez no sabe estudiar ni sabe jugar, pues él entonces, no sabe adaptarse a una situación nueva, ni fijar su atención, ni sumarse a una responsabilidad.

“Jean Chateau reconoce la importancia de clasificar los juegos reglados (games) y no reglados (play). Para los reglados, él se confiesa un guía mucho más instructivo. La distinción que él establece entre los juegos figurativos (imitación o ilusión), los juegos objetivos (construcción y trabajo) y los juegos abstractos (de regla arbitraria, de proezas y sobretodo de competencia) corresponde sin ninguna duda a una realidad. Se puede también admitir con él, que los

juegos figurativos desembocan en el arte, que los juegos objetivos anticipan el trabajo y que los juegos de competencia prefiguran el deporte.

Los juegos figurativos y juegos de competencia, corresponden bastante exactamente a aquellos que yo he agrupado respectivamente bajo los términos de "mimicry" y de "agón", en mi clasificación. Ya he dicho por qué no se encuentra mención de los juegos de azar en el cuadro clasificatorio de Chateau.

"Se puede en Chateau, al menos descubrir trazas de los juegos de vértigo, bajo la etiqueta "juegos de arrebató". Pero los juegos de vértigo, para merecer verdaderamente el nombre de juegos, deben presentarse bajo aspectos precisos, más adaptados a su propósito que es el de provocar una ligera turbación, pasajera, y por consecuencia agradable, de la percepción y del equilibrio.

"Es verdad, el vértigo supone el miedo, más precisamente un sentimiento pánico, pero este último atrae, fascina: es un placer. Se trata menos de triunfar del miedo, que experimentar un miedo, un estremecimiento, un estupor que hace perder momentáneamente el control de sí.

1.- Hemos llegado ya, al segundo subtítulo del último capítulo de la parte COMPLEMENTOS del libro LOS JUEGOS Y LOS HOMBRES, del amigo Roger CAILLOIS, que nos honró cordialmente, con su participación en esta MESA REDONDA Nuevos Horizontes – EL JUEGO.

2 – Análisis matemáticos

“Juegos de vértigo y juegos de azar, se encuentran implícitamente puestos en cuarentena por los sociólogos y los educadores. El estudio del vértigo es abandonado a los médicos, el cómputo de las suertes a las matemáticas. Esas investigaciones de un nuevo género son en verdad indispensables, pero desvían la atención de la naturaleza del juego. El desarrollo del cálculo de probabilidades, no reemplaza una sociología de las loterías, de los casinos o de los hipódromos. Los estudios matemáticos no reseñan nada sobre la psicología del jugador. Unas veces el cálculo sirve para determinar el margen de seguridad del banquero, otras a calcular e indicar al jugador la mejor manera de jugar, otras de precisar de entrada aquellos riesgos que se corren en cada caso.

“Acordémonos que un problema de ese género está en el origen del cálculo de probabilidades. El Caballero de Mére había calculado que, en el juego de dados, en una serie de veinticuatro golpes --entonces no había más que veinte-- y unas combinaciones posibles, el doble seis tenía más chances de salir que de no salir.

“Ahora bien, la experiencia probó lo contrario. Él se dirigió a Pascal. De donde la larga correspondencia de este último con Fermat, que debía abrir una vía nueva a las matemáticas, y que permitió accesoriamente demostrar a Mére que era en efecto, científicamente ventajoso, apostar contra la aparición del doble seis en una serie de veinticuatro golpes.

“Recientemente, matemáticos, combinando el cálculo de probabilidades y la topología (rama de las matemáticas), han fundado una ciencia nueva, cuyas aplicaciones parecen más variadas: la teoría de los

juegos estratégicos. Esta vez, se trata de juegos en los que los jugadores son "adversarios" llamados a "defenderse", es decir que tienen en cada situación sucesiva, una elección razonada que hacer y de decisiones apropiadas que tomar. La ambición nace de procurar una solución necesaria, científica, más allá de toda controversia a dificultades concretas, pero cifrables al menos aproximadamente.

"Se hace entrar en el cálculo elementos psicológicos como la "astucia" y el "bluff". Se llama "astucia", "la perspicacia de un jugador para prever el comportamiento de sus adversarios" y "bluff" la respuesta a esta astucia. Es decir "unas veces el arte de disimular a un adversario nuestras informaciones, otras veces el engañarlo sobre nuestras intenciones, y otras veces, en fin, de hacerle subestimar nuestra habilidad". Una duda subsiste sin embargo sobre el alcance práctico, y hasta sobre lo bien fundado de semejantes especulaciones fuera de las matemáticas puras. Ellas reposan sobre dos postulados indispensable a la deducción rigurosa y que, por hipótesis, no se reencuentran jamás en el universo continuo e infinito de la realidad: el primero, la posibilidad de una información total, que agote los datos útiles, el segundo, la concurrencia de adversarios de los que las iniciativas son siempre tomadas en conocimiento de causa, en la espera de un resultado preciso, y que son supuestas escogerán la mejor solución.

"Ahora bien, en la realidad, de una parte, los datos útiles no son contados "a priori"; de otra parte no se podría eliminar el rol, en el adversario, del error, del capricho, de la inspiración tonta, de no importa qué decisión arbitraria e inexplicable, de una superstición descabellada y hasta de la voluntad deliberada de

perder, que no hay motivo absoluto de excluir del absurdo universo humano. Humanamente, para el jugador concreto, todo interés del juego reside precisamente en esta competencia inextricable de los posibles.

“Ahí reside y persiste el irreductible elemento del juego, que las matemáticas no alcanzan, pues ellas no son más que el álgebra “sobre” el juego. Cuando por imposible, ellas devienen álgebra “del juego”, el juego se encuentra tan pronto destruído. Pues no se juega para ganar sobre seguro. El placer del juego es inseparable del riesgo de perder. Cada vez que la reflexión combinatoria (en lo que consiste la ciencia de los juegos) logre triunfe la teoría de una situación, el interés del jugador desaparece con la incertidumbre del resultado.

“La especie de todas las variantes es conocida. Ningún jugador ignora donde conducen las consecuencias de cada una de las jugadas concebidas, y las consecuencias de sus consecuencias. En las cartas, la partida está terminada desde que no hay más incertidumbre sobre la baza a ganar o a consentir, y cada jugador abate su juego. En el ajedrez, el jugador advertido abandona la partida, desde que él se da cuenta que la situación o la relación de fuerzas, lo condena a una pérdida ineluctable.

“Los negros africanos calculan el desarrollo de los juegos que los apasiona, tan exactamente como hacen Neumann y Morgenstern, pero que ellos tratan de otra manera.

“En el Sudán, el juego del “Bolotoudou” se juega con doce bastoncillos y doce piedras, que cada jugador

coloca, por turno, sobre treinta casillas, dispuestas en cinco filas de seis. Cada vez que un jugador ha sabido colocar tres de sus peones en línea recta, él "come" uno al adversario. Los campeones tienen golpes que les pertenecen, y que forman parte de la herencia familiar, se transmiten de padres a hijos.

"El juego es ante todo demostración de superioridad, y el placer nace de medir sus fuerzas. Es necesario sentirse en peligro.

"Las teorías matemáticas que buscan determinar con seguridad, en todas las situaciones posibles, la pieza que conviene desplazar o la carta que es ventajoso abatir, lejos de favorecer el espíritu de juego, lo arruina, aboliendo su razón de ser. El "lobo", que se juega sobre un tablero ordinario, de sesenta y cuatro casillas, con un peón negro y cuatro peones blancos, es un juego simple del que las combinaciones posibles, son cómodamente enumerables. La teoría es fácil. Las ovejas (los cuatro peones blancos) deben necesariamente ganar. ¿Qué placer puede continuar de experimentar al jugar al "lobo", el jugador que conoce esta teoría? Esos análisis, destructivos dado que son perfectos, existen también para otros juegos.

"Respecto del ajedrez "no está fuera de las hipótesis razonables que una máquina electrónica, agotando todas las bifurcaciones concebidas, establezca una partida ideal. Entonces no se jugará más al ajedrez. El análisis matemático de los juegos aparece así como una parte de las matemáticas, que no tiene con los juegos más que una relación circunstancial. Ella existiría si los juegos no existieran.

“Ella puede y debe desarrollarse afuera de ellos, inventando a su gusto situaciones y reglas siempre más complejas. Pero ella no podría tener la menor repercusión sobre la naturaleza misma del juego. El juego es fenómeno total. Interesa al conjunto de las actividades y las ambiciones humanas.

“Sea el que sea el valor teórico o práctico, de los resultados obtenidos en cada perspectiva particular, esos resultados quedarán privados de su significación y de su alcance verdadero, si ellos no son leídos con referencia al problema central, que plantea el universo indivisible de los juegos, de donde ellos sacan primeramente, el interés que ellos pueden presentar”.

* * *

De corazón...

1.- En primer lugar, en nombre del Conjunto Teatral nos complacemos en agradecer la cooperación valiosísima que nos ha ofrecido la participación de autor, Roger CAILLOIS, al brindarnos su libro EL JUEGO DEL JUEGO, para posibilitar esta ocasión.

“Al mismo tiempo, queremos agradecer a todos quienes, de una y otra forma, desde conseguirnos solidariamente libros, algunos agotados, han ayudado al presente propósito, y en especial, hoy a ustedes que con su presencia e intervenciones en el debate abierto, han realizado esta MESA REDONDA con la “MESA REDONDA” Nuevos Horizontes – EL JUEGO.

Finalmente, manifestamos que en esta labor informativa que nos supone la realización de estos eventos, nos alienta la esperanza tierna, que así contribuimos todos (autores y participantes), a mantener el libre debate sobre el espíritu de juego y su actividad humana, que a través de los siglos, con el arte y la cultura de los hombres que ella genera, haga que podamos todos los seres humanos, sentirnos y así saber, que pertenecemos a una misma y sola especie, sufriente, pero esperanzada del goce, la ternura y la alegría.

“LES JEUX ET LES HOMMES”

Roger CAILLOIS

EDICIONES GALLIMARD,
Paris, 1958, primera edición.
Revisada, 1967.

*Traducción y transcripción
seleccionada, liber forti, para*

"MESA REDONDA"
NUEVOS HORIZONTES -
EL JUEGO

ÍNDICE

La máscara y el vértigo

5

115

Introducción	
I DEFINICIÓN DEL JUEGO	11
II CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS	17
III VOCACIÓN DE LOS JUEGOS	36
IV CORRUPCIÓN DE LOS JUEGOS	39
V PARA UNA SOCIOLOGÍA	
A PARTIR DE LOS JUEGOS	46
VI TEORÍA AMPLIADA DE LOS JUEGOS	57
VII SIMULACRO Y VÉRTIGO	59
Interdependencia de los Juegos y de las culturas	61
b) La máscara y el trance	64
VIII COMPETENCIA Y AZAR	72
a) Transición	74
b) El mérito y la suerte	81
c) La delegación	88
IX RESURGENCIAS EN EL MUNDO MODERNO	91
La máscara y el uniforme	92
La fiesta de la feria	94
El circo	95
La acrobacia	96
Los dioses que parodian	96
Complementos	98
I - Importancia de los juegos de azar	98
II – De la pedagogía a las matemáticas	102
1 Análisis psicopedagógicos	103
2 Análisis matemáticos	109

“MESA REDONDA”
NUEVOS HORIZONTES –
EL JUEGO

VOLÚMENES

- 1.- Federico SCHILLER
La Educación Estética del Hombre
- 2.- Jean DUVIGNAUD
El Juego del Juego
- 3.- Johan HUIZINGA
Homo Ludens
- 4.- D. W. WINNICOTT
Juego y Realidad
- 5.- Roger CAILLOIS
Los Juegos y los Hombres
- 6.- Humberto MATURANA
Gerda VERDEN-ZÖLLER
Amor y Juego
- 7.- G. PRÜFER
Fröbel
- 8.- Raimundo DINELLO
El Derecho al Juego
- 9.- Robert JAULIN
Juegos y Juguetes
- 10.- Daniil ELKONIN
Psicología del juego

post dedicatoria

*Contribuir a esclarecer
la función expresiva, afectiva
y comunicante del lenguaje
universal del JUEGO,
es un intento que tiene el abrazo
tiernamente solidario de Nuria,
gracias al cual se logró
este trabajo que busca,
en resumen, ser una
caricia preocupada,
a "esa humanidad que
a nuestro lado palpita:
los niños...*